กลุ่มย่อยที่ 8

นิเทศศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ ดิจิทัลมีเดีย

การสร้างสรรค์ละครเพลงการศึกษาเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก*

THE CREATION OF EDUCATIONAL MUSICAL THEATRE: A LITTLE THING CALLED LOVE

นิโลบล วงศ์ภัทรนนท์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: nilobon.vo@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ละครเพลงการศึกษาเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ซึ่งมาจากการดัดแปลงบทภาพยนตร์เรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่า (2553)* เป็นส่วนหนึ่งของนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ในรายวิชา CPA 211 การร้องเพลง ของนักศึกษาสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในการบูรณาการการร้องเพลงกับศาสตร์การละครเพื่อสร้างสรรค์เป็นละครเพลงประเภทตู้เพลง (Jukebox Musical) ผลปรากฏว่า นักศึกษาเกิดความรู้ความเข้าใจจากการลงมือทำด้วยตัวเองและการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนโดยการสนทนาเชิงวิพากษ์ ผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) และแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ผ่านการสร้างสรรค์ละครเพลง อันจะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะตามหลักการ 4 c คือ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิตและอาชีพอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: ละครการศึกษา, ละครเพลง, การเรียนแบบโครงงานเป็นฐาน, ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ABSTRACT

The creation of educational musical theatre from Thai movie called *A Little Thing Called Love* (2010) is a part of project-based learning teaching innovation for CPA 211 Singing Class of Communication Performing Arts Department, School of Communication Arts, Sripatum university. This jukebox musical creation is aimed to give the students an opportunity to learn through experience of integrating singing with drama science. As a consequence of this teaching method, students become knowledgeable from doing by themselves and interacting with classmates through critical discourse. Such results are consistent with the concept of constructivism theory and transformative learning through process of musical creation which can develop skills based on the 4C principles: critical thinking, communication, collaboration and creativity. These qualifications are the 21st century skills and a sustainable skills' development of life and profession for learners.

Keywords: educational theatre, musical theatre, project-based learning, the 21st century skills.

1. บทนำ

จอห์น ดิวอี (John Dewey) นักการศึกษาชาวอเมริกันผู้ริเริ่มแนวคิดทฤษฎีการศึกษากับประสบการณ์ (Theory of Education and Experience) ได้ให้ความเห็นว่าการศึกษาเพื่อพัฒนาสติปัญหา สังคม อารมณ์และคุณธรรมของปัจเจกบุคคลในสังคมประชาธิปไตยนั้นควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) และการมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวของผู้เรียน (Active Participation) ละครการศึกษาจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อเน้นกระบวนการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับละครและทักษะกระบวนการการทำงาน (ธนสิน ชุตินธรานนท์, 2560) ละครเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีศักยภาพสูงในการสื่อสารความคิด ทั้งบทที่เป็นวรรณศิลป์ ภาพที่เป็นทัศนศิลป์และเสียงที่เป็นดีตศิลป์ ละครจึงไม่ได้มีประโยชน์เพียงเพื่อให้ความบันเทิงแต่ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการสร้างการเรียนรู้ (ชลลดา ทองทวี, 2557) การพัฒนาผู้เรียนภายใต้กรอบประเทศไทย 4.0 ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีการเสริมสร้างทักษะในการหลอมรวมองค์ความรู้และนวัตกรรม ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้ในรายวิชา CPA 211 การร้องเพลงของนักศึกษาสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม จึงนำ “การละคร” พหุศาสตร์ที่เป็นศิลปะเก่าแก่แห่งมวลมนุษยชาติ (ภัทรศิลป์ สุกัณศีล และ กิตติ มีชัยเขตต์, 2561) มาประยุกต์กับศาสตร์ความรู้ด้านละครเพลงซึ่งเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการร้องเพลง กระบวนการบริหารจัดการงานการแสดง การดัดแปลงบทละครจากภาพยนตร์เรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยในปี พ.ศ. 2553 และเป็นบทละครที่นักศึกษามีส่วนร่วมในการคัดสรรโดยการระดมความคิดในกลุ่มเรียน (Brainstorming) เพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการออกแบบนวัตกรรมการสอนในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) โดยให้คำจำกัดความว่า “ละครเพลงการศึกษาเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก*”

บทความนี้จึงมุ่งหมายที่จะนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงการศึกษาเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) ที่กล่าวว่าการสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองมีแนวคิด 4 ประการคือ 1) ผู้เรียนสร้างความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ด้านตนเอง 2) การเรียนรู้ใหม่เป็นการผสานจากความรู้เดิมและความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน 3) การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีผลต่อการเรียนรู้ 4) การจัดกิจกรรมที่คล้ายจริงมีผลทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ซึ่งจะเกิดขึ้นได้จาก 1) การใคร่ครวญในตัวเอง (Critical Self-reflection) ที่ผู้เรียนได้มีการทบทวนจากประสบการณ์ตรงในการลงมือปฏิบัติ 2) การสนทนาเชิงวิพากษ์ (Critical Discourse) ซึ่งเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรื่อง หรือการกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์โดยผู้สอน (ไพบูลย์ โสภณสุวภาพ, 2564) อันเป็นชุดของกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตามหลัก 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ภายใต้กรอบประเทศไทย 4.0 (ภัทรศิลป์ สุกัณศีล และ กิตติ มีชัยเขตต์, 2561)

2. วัตถุประสงค์

เพื่ออธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงเพื่อการศึกษาเรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานที่สอดคล้องต่อแนวทางละครการศึกษา แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองและแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง

3. การเตรียมละครเพลงเพื่อการศึกษา

ละครการศึกษาเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริการะหว่างปี พ.ศ. 2439-2446 โดยมีจุดเริ่มต้นจากโครงการเพื่อสันทนาการในการทำกิจกรรมที่ช่วยสอนภาษาอังกฤษและวัฒนธรรมแก่เด็กที่อพยพมาตั้งรกรากในสหรัฐอเมริกา และเปิดโอกาสให้ผู้ใหญ่และเด็กได้ทำงานร่วมกัน (ธนสิน ชุตินธรานนท์, 2560) ในการสร้างละครเพลงการศึกษาครั้งนี้ จึงเปิดการเปิดโอกาสให้ผู้สอนกับผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาการร้องเพลงด้วยกัน โดยผู้สอนกำหนดให้นักศึกษาในรายวิชาจะต้องมีการจัดทำโครงงานการแสดงที่ใช้ทักษะการร้องเพลงร่วมกับการแสดงและนำเสนอสู่สาธารณชนผ่านการแสดงสด โดยมีกระบวนการในการนำเสนอละครเพลงเพื่อการศึกษาดังนี้

1) การนำเสนอรูปแบบการแสดง ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อระดมความคิดในการสร้างสรรค์งานการแสดงเพื่อเป็นโครงงานในการเก็บคะแนนปลายภาค หลังจากนั้นผู้เรียนจะต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเตรียมการนำเสนอความคิดต่อผู้สอนในครั้งแรกแบบการนำเสนอด้วยวาจา (oral presentation) ซึ่งผู้เรียนได้นำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์โครงงานการแสดงในรูปแบบ “ละครเพลง”

2) ตั้งโจทย์การทำละครเพลง ผู้สอนมีการตั้งโจทย์ในการจัดทำละครเพลงโดยให้ผู้เรียนคัดสรรบทประพันธ์ที่มีอยู่เดิมในสื่อบันเทิงไทยแต่ยังไม่เคยมีการสร้างสรรค์เป็นละครเพลงมาก่อน มาสร้างสรรค์ข้ามสื่อ (cross-media) เป็นโครงงานการแสดงละครเพลง ลักษณะการสร้างสรรค์เช่นนี้เป็นการดัดแปลงบทละคร (adaptation) จากเค้าโครงเรื่องเดิมที่มีอยู่แล้วซึ่งเมื่อนำมาปรับใช้ในโครงงานละครเพลงเพื่อการศึกษานี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีทักษะในการดัดแปลงบทละครอีกด้วย

3) การแบ่งบทบาทหน้าที่ในการผลิตละครเพลง ผู้เรียนจะต้องมีการจัดเตรียมโครงร่างของกระบวนการก่อนการแสดง (pre-production) โดยแบ่งบทบาทหน้าที่ในการบริหารจัดการละครเพลงให้ทุกคนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบการจัดทำโครงงานเรื่องนี้ได้นำเสนอรายละเอียดของหน้าที่รับผิดชอบของตนเอง

4) การนำเสนอบทละครเพลงที่ใช้ในการแสดง โดยนักศึกษาได้มีการประชุมกลุ่ม ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับบทละครที่จะใช้ในการแสดง ซึ่งบทละครที่นักศึกษานำเสนอ คือเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก*

ภาพที่ 1 ผู้เรียนประชุมเพื่อเตรียมนำเสนอละครเพลงเพื่อการศึกษา

พรรัตน์ ดำรุง (2557) อธิบายว่าในละครการศึกษานั้น ครูไม่ได้เป็นผู้สอนแต่เป็นผู้จัดสถานการณ์ให้กับชั้นเรียนเพื่อพัฒนากิจกรรมให้ผู้เรียน การเรียนการสอนที่เหมาะสมนั้นต้องสะท้อนความสำคัญของเด็กในการเป็นศูนย์กลางเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนมีหน้าที่เป็นกระบวนกรในการสนับสนุนให้นักศึกษาได้ระดมความคิด ประชุมวางแผนและบริหารจัดการเพื่อจัดทำโครงงานละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ตามที่นักศึกษาได้ให้ความสนใจ

4. กระบวนการดัดแปลงบทละคร

กระบวนการดัดแปลงบทละครควรคำนึงถึงโครงสร้างในการเล่าเรื่อง 7 องค์ประกอบสำคัญ คือ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ความขัดแย้ง (Conflicts) ตัวละคร (Character) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols) ฉาก (Setting) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) โดยการดัดแปลงบทละครมาเป็นละครเพลงนั้นมีข้อควรคำนึง คือ การดัดแปลงจากบทประพันธ์ดั้งเดิมมานั้นต้องมีการสร้างโครงเรื่องที่วิเคราะห์จากโครงเรื่องของบทประพันธ์มาเขียนเป็นเรื่องย่อใหม่โดยอาจมีการเพิ่มมุมมองของผู้เขียนได้ การสร้างตัวละครนั้นสามารถตัดทิ้งตัวละครที่ไม่สำคัญกับเรื่องหรือรวมตัวละครขึ้นมาใหม่ หรือสร้างตัวละครใหม่ที่มีความสำคัญหรือผลกระทบต่อตัวละครหลัก (นราพร สังข์ชัย, 2551) การดัดแปลงและจัดแสดงตามยุคสมัยนั้น มัทนี รัตนิน (2546) ได้ให้ข้อสังเกตว่า ควรพิจารณาปัจจัยเรื่องภาษาและสำนวนที่ใช้ ความยาวของละครที่เหมาะสมต่อการแสดงนั้น โดยฉากและสถานที่สามารถออกแบบให้เป็นฉากหลักฉากเดียวตลอดเรื่อง หรือเป็นฉากกลางที่เสริมอุปกรณ์ประกอบฉากได้ รวมทั้งควรปรับเรื่องการแสดงท่าทางอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้เป็นธรรมชาติต่อการแสดงในยุคสมัยนั้น ดังนั้นเมื่อผู้สอนมีการประชุมเพื่อหารือในการดัดแปลงบทละครกับผู้เรียนจึงต้องมีการคำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าวด้วย ผู้สอนจึงให้ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูลของภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างละเอียดก่อนนำมาดัดแปลงบทละครเป็นละครเพลง

สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก เป็นภาพยนตร์ไทยในปี พ.ศ. 2553 ประเภทภาพยนตร์รักตลก (Romantic Comedy) เรื่องและบทภาพยนตร์โดย วศิน ปกป้อง, พุฒิพงศ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร, วรลักษณ์ กล้าสุคนธ์ เป็นเรื่องราวของ น้ำ สาวน้อย ม.1 หน้าตาไม่สวยที่ไปแอบชอบ โชน พี่ม.4 ที่หล่อที่สุดในโรงเรียน ทำให้น้ำมีคู่แข่งเป็นสาวๆ ทั้งม.ต้นและม.ปลาย แต่เธอก็ไม่ยอมแพ้พยายามทำทุกอย่างเพื่อที่จะเก่งและสวยขึ้นให้ได้ เพื่อที่โชนอาจจะหันมามองเธอซักครั้ง จนในที่สุดน้ำทำสำเร็จและได้เป็นดาวของโรงเรียน มีคนเข้ามาจีบเธอมากมายยกเว้นโชน คนเดียวที่เธอรอคอยอยู่ น้ำจึงไปสารภาพรักกับโชนในวันสุดท้ายของวันสอบและอกหักกลับมาเพราะโชนได้เป็นแฟนกับปิ่น แต่ในใจลึกๆ ของโชนแล้วนั้นก็แอบรักน้ำมาตั้งแต่ตอนที่น้ำยังไม่สวย เวลาผ่านไป 9 ปี ทั้งโชนและน้ำจึงได้กลับมาพบกันในรายการทีวีรายการหนึ่ง จากบทภาพยนตร์ดังกล่าวได้มีการดัดแปลงเป็นบทละครเพลงโดยมีรายละเอียดของการดัดแปลงดังนี้

โครงเรื่อง มีการตัดทอนบางฉากของการเล่าเรื่องเพื่อความกระชับในการนำเสนอโครงงานเป็นละครเพลงความยาวประมาณ 40 นาที โดยเล่าเรื่องให้จบถึงช่วงที่น้ำไปสารภาพรักกับโชนแล้วเข้าใจผิดว่าโชนชอบคนอื่นอยู่แต่โชนที่ชอบน้ำเหมือนกันก็ไม่กล้าแสดงความรู้สึกออกไป เป็นการปรับเปลี่ยนตอนจบจากในภาพยนตร์เป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม

ความขัดแย้ง ยังคงเป็นเรื่องการขัดแย้งภายในบุคคลซึ่งตัวละครมีปัญหากับความคิดและความรู้สึกของตนเองที่ไม่กล้าบอกความในใจไป ซึ่งเป็นความขัดแย้งภายในความรู้สึกของน้ำที่ต่อสู้กับความต้องการของตัวเองและการเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อให้มีความกล้าพอที่จะบอกความในใจกับโชน

ตัวละคร มีการดัดแปลงให้ตัวละคร ปิ่น ซึ่งเป็นเพื่อนของโชนเป็นอีกหนึ่งตัวละครที่สร้างความเข้าใจผิดระหว่างน้ำกับโชน ในรูปแบบของการแสดงออกอย่างชัดเจนว่าเป็นคู่แข่งกับน้ำ ซึ่งแตกต่างจากในภาพยนตร์ ตัวละครหลักที่คงไว้คือ น้ำ และโชน โดยปรับจำนวนตัวละครสมทบตามขนาดของกลุ่มที่จะทำการแสดงคือประมาณ 20 คน

เทคนิคการแสดง การนำเสนอน้ำช่วงที่ยังขี้เหร่และช่วงที่สวยในภาพยนตร์ใช้ผู้แสดงคนเดียวกัน แต่ในละครเพลงเรื่องนี้ปรับให้มีผู้แสดง 2 คน คนหนึ่งรับบทน้ำตอนที่ยังขี้เหร่ คือเป็นสาวใส่แว่น ผิวดำ ไม่มั่นใจใน

ตัวเอง อีกคนหนึ่งรับบทน้ำตอนที่แปลงโฉมมาแล้วสวยขึ้น เพื่อลดภาระในการเปลี่ยนโฉมนักแสดงระหว่างการแสดงสดที่ไม่มีการหยุดพักครึ่งระหว่างการแสดง

ฉาก ในการแสดงละครเพลงมีการดัดแปลงให้เรื่องราวเกิดขึ้นในโรงเรียนทั้งหมด โดยแบ่งเป็นฉากภายใน (Interior) ห้องเรียนใช้วิธีการจัดอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นโต๊ะและเก้าอี้สำหรับนักเรียน และฉากภายนอก (Exterior) ห้องเรียน ใช้การจัดวางม้านั่งเป็นสัญลักษณ์แทนพื้นที่ภายนอกอาคารเพื่อลดข้อจำกัดในการเปลี่ยนฉาก เนื่องจากผู้เรียนมิได้จัดแสดงในโรงละครที่มีอุปกรณ์อำนวยการแสดงครบครัน ดังนั้นการดัดแปลงบทจึงต้องคำนึงถึงข้อจำกัดทางการแสดงด้วย

ในกระบวนการดัดแปลงภาพยนตร์เป็นบทละครเวทีโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจึงได้โครงเรื่องสำหรับการแสดงละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* โดยแบ่งลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องออกเป็น 5 ขั้นตอน (อุมาพร มะโรณีย์, 2551) ดังตารางนี้

ตารางที่ 1 ลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก*

ลำดับที่	ลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง	เนื้อหา
1.	ขั้นเริ่มเรื่อง	โชนเป็นหนุ่มที่สาวๆ ในโรงเรียนหมายปอง รวมทั้งน้ำที่แอบชอบอยู่ แต่น้ำเป็นคนไม่สวย จึงไม่กล้าบอกความในใจโชนก็รู้สึกดีกับน้ำจึงมักคอยปกป้องอยู่ลับหลังว่ามีคนแซวน้ำว่าขี้เหร่
2.	ขั้นพัฒนาเหตุการณ์	เพื่อนของน้ำรู้ว่าน้ำแอบชอบโชนจึงพยายามแปลงโฉมให้น้ำใหม่กลายเป็นคนใหม่ที่สวยขึ้นเพื่อให้โชนหันมาสนใจ
3.	ขั้นภาวะวิกฤต	น้ำแปลงโฉมสำเร็จและกลายเป็นสาวสวยประจำโรงเรียนแต่ก็ยังไม่กล้าสารภาพความในใจกับโชน
4.	ขั้นภาวะคลี่คลาย	วันวาเลนไทน์ ท็อป เพื่อนของโชนมาขอน้ำเป็นแฟน พร้อมกับที่ปิ่นมาสารภาพรักกับโชน ทำให้น้ำกับโชนเข้าใจผิดกัน
5.	ขั้นยุติเรื่องราว	น้ำกับโชนมีใจที่ตรงกัน แต่ทั้งคู่ก็ไม่กล้าบอกความรู้สึกต่อกัน

เมื่อผู้สอนได้ร่วมกับผู้เรียนในกระบวนการดัดแปลงบทจากภาพยนตร์มาเป็นบทละครแล้วทำให้เห็นความชัดเจนในการสร้างสรรค์งานมากยิ่งขึ้น จากนั้นมีการปรับบทละครนี้ให้เป็นละครเพลงในขั้นต่อไป

5. กระบวนการทำให้เป็นละครเพลง

นิโลบล วงศ์ภัทรนนท์ (2563) ได้อธิบายกระบวนการทำให้เป็นละครเพลง (Musicalization) ว่ามีกลวิธี 3 รูปแบบ คือ 1) การผลิตซ้ำย้ำเดิม (Repetition) คือ การนำละครเพลงที่เคยเป็นที่นิยมแล้วในอดีตกลับมาผลิตซ้ำใหม่อีกครั้งในรูปแบบละครเพลง 2) การผลิตซ้ำทำใหม่เติม (Reprise) คือ การนำละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือเพลงที่มีอยู่เดิม มาต่อเติมในรูปแบบละครเพลง 3) การผลิตใหม่ให้เจาะจง (Repertoire) คือการประพันธ์บทใหม่เพื่อเป็นละครเพลงโดยตรง ซึ่งละครเพลงเรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก ใช้กลวิธีแบบการผลิตซ้ำทำใหม่เติม คือ การนำภาพยนตร์เรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* มาดัดแปลงโดยเขียนเรื่องราวให้เอื้อต่อการนำเสนอบทเพลงต่างๆ ในกระบวนการนี้ผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์ว่ามีฉากใดหรือตอนใดของเรื่องราวที่ควรใช้บทเพลงในการแสดงความรู้สึกแทนบทพูดของตัวละคร โดยผู้เรียนจะร่วมกันค้นหาบทเพลงที่มีความเหมาะสมมานำเสนอต่อผู้สอน เช่น การเปิดตัวละครให้ผู้ชมทราบลักษณะนิสัยของโชนและเพื่อนชาย ใช้บทเพลง ฉันหล่อไป เพื่อแสดงว่าโชน

เป็นหนุ่มที่สาวๆ ในโรงเรียนหมายปอง หรือเมื่อน้ำกับโชนเกิดความรู้สึกสับสนไม่แน่ใจว่าควรเผยความในใจให้อีกฝ่ายรู้หรือไม่ ใช้บทเพลง ไม่บอกเธอ เพื่อแทนความรู้สึกของตัวละคร เป็นต้น ซึ่งผู้สอนจะให้ข้อเสนอแนะที่ควรพิจารณาในการทำให้เป็นละครเพลง คือ ลักษณของละครเพลงที่ผู้เรียนสร้างสรรค์เป็นละครเพลงแบบตู้เพลง (Jukebox Musical) ซึ่งเป็นการเลือกบทเพลงที่มีอยู่แล้วมาใช้ มิได้เป็นการประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ และมิได้เป็นการร้องดำเนินเรื่องทั้งเพลง (Sung Through) ดังนั้นเพลงที่นำมาใช้สามารถตีความแตกต่างจากต้นฉบับเดิมได้ เพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ในการนำเสนอบทเพลง ประเภทของบทเพลงที่เลือกใช้ควรสอดคล้องกับบริบทของเรื่องราว ยุคสมัยและลักษณะของตัวละคร เนื่องจากในการแสดงครั้งนี้มิได้มีการเรียบเรียงเพลงใหม่และมิใช่การบรรเลงวงดนตรีสดประกอบการแสดง จึงจำเป็นต้องใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยผู้เรียนวิเคราะห์โครงเรื่องที่ได้ดัดแปลงบทละครร่วมกับการคัดสรรบทเพลงเพื่อใช้ในการแสดงละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ดังตารางนี้

ตารางที่ 2 ลำดับบทเพลงในละครเพลงเรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก

ลำดับที่	บทเพลง	ศิลปิน/วงดนตรี	ตัวละครที่ขับร้อง	สิ่งที่ต้องการสื่อ
1.	ฉันหล่อไป	WHO	โชน, กลุ่มเพื่อนชายของโชน	โชนเป็นหนุ่มที่สาวๆ หมายปอง รวมทั้งปิ่น สาวสวยเพื่อนร่วมชั้น
2.	ตกหลุมรัก	Waii	น้ำ	น้ำแอบชอบโชน
3.	คนมีเสน่ห์	ป้าง นครินทร์	โชน, กลุ่มเพื่อนชายของโชน	เพื่อนแซวน้ำว่าขี้เหร่ แต่โชนปกป้อง
4.	ภาวะโลก Love	Seven Days	น้ำ, กลุ่มเพื่อนสาวของน้ำ	เพื่อนน้ำรู้ว่าน้ำชอบโชน จึงคิดแผนช่วยให้น้ำสมหวัง
5.	สวยเด้งดึ๋ง	เมย์ เฟื่องอารมย์	น้ำ, กลุ่มเพื่อนสาวของน้ำ	เพื่อนน้ำช่วยแปลงโฉมให้น้ำสวยขึ้นเพื่อมัดใจโชน
6.	อยากมีแฟนแล้ว	Lipta feat. Lazyloxy	น้ำ, กลุ่มเชียร์ลีดเดอร์	น้ำสวยขึ้นจนผู้ชายทั้งโรงเรียนมารุมจีบ แต่โชนก็ยังไม่กล้าเผยความรู้สึก
7.	ณ บัด Now	บี้ สุกฤษฎิ์	กลุ่มเพื่อนโชน	ท็อปเพื่อนโชนมาจีบน้ำ ทำให้โชนยิ่งไม่กล้าบอกน้ำว่าชอบ
8.	ไม่บอกเธอ	Bedroom Audio	น้ำ, โชน, กลุ่มเพื่อนนักเรียน	ท็อปขอน้ำเป็นแฟน ปิ่นก็มาบอกชอบโชน ทำให้ทั้งคู่เข้าใจผิดกัน
9.	อยากให้เธอได้ยินหัวใจ	Yes'sir Days feat. ฟิล์ม บงกช	น้ำ, โชน	น้ำกับโชนยังคงไม่มีใครกล้าเปิดเผยความในใจต่อกันทั้งที่ทั้งคู่ชอบกัน

6. กระบวนการซ้อมละครเพลงเพื่อการศึกษา

กระบวนการซ้อมการแสดงละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* นี้ประกอบด้วย การคัดเลือกนักแสดงซึ่งมาจากผู้เรียนในรายวิชานี้ และการซ้อมการแสดง ซึ่งมี 9 ขั้นตอนก่อนการแสดงในรอบจริงดังนี้ 1) การอ่านบทพร้อมกันของนักแสดง (First Reading, Reading Rehearsal) โดยให้นักแสดงได้อ่านออกเสียงบทสนทนาและ

บทเพลงของตนเอง ผู้กำกับอาจมีการตีความบทเพื่อให้นักแสดงมีความเข้าใจในเรื่องราวมากขึ้น การอ่านบทพร้อมกันของนักแสดงนี้จะเป็นการสร้างความเข้าใจในลำดับเหตุการณ์ตามโครงเรื่องที่ได้วางไว้ 2) การซ้อมเพื่อกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่ของนักแสดงในพื้นที่ขนาดจริง (Blocking Rehearsal) โดยมีการกำหนดว่าพื้นที่ใดจะเป็นสถานที่หรือฉากใดเพื่อให้ผู้แสดงจินตนาการการเคลื่อนไหวในพื้นที่ได้อย่างใกล้เคียงความเป็นจริง ในขั้นนี้ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องซ้อมในพื้นที่การแสดงจริงแต่อาจใช้การวัดขนาดของพื้นที่จริง เพื่อสร้างขอบเขตของพื้นที่แสดงให้ผู้กำกับสามารถจัดวางตำแหน่งของนักแสดงไปพร้อมกับทำความเข้าใจเรื่องฉากต่างๆ 3) การซ้อมเพื่อพัฒนาความเป็นตัวละคร (Characterization and Motivation Rehearsal) โดยให้นักแสดงหาแรงจูงใจของตัวละครในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกและการเคลื่อนไหวต่าง เช่น ตัวละครกลุ่มเพื่อนของน้ำที่ต้องมีการร้องเพลงระหว่างการแปลงโฉมของน้ำในเพลงสวยเด้งดึ๋ง จะต้องมีการตีความตัวละครผ่านบทเพลงด้วยว่าในแต่ละท่อนของเพลงเพื่อนแต่ละคนที่มีบุคลิกลักษณะแตกต่างกันรู้สึกอย่างไร การเคลื่อนไหวประกอบกิริยาท่าทางในการแปลงโฉมน้ำมีความหมายอย่างไรต่อตัวละครนั้น 4) การซ้อมเพื่อเจาะรายละเอียดของตัวละคร (Business Rehearsal) เพื่อให้นักแสดงมีความเป็นธรรมชาติของตัวละครในการแสดงโดยผู้กำกับอาจกำหนดให้หรือนักแสดงสร้างแรงบันดาลใจจากบุคลิกลักษณะของตัวละคร ในขั้นตอนนี้ผู้สอนสามารถให้นักศึกษาในแต่ละบทบาทลองด้นสด (Improvisation) การแสดงในบทบาทของตนเองตามสถานการณ์ต่างๆที่กำหนด 5) การซ้อมเพื่อท่องจำบท (Memory Rehearsal) โดยอาจจะใช้เทคนิคของ Business Rehearsal ร่วมด้วย 6) การซ้อมเรียงตามลำดับฉาก (Running Rehearsal) เป็นการซ้อมตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องโดยไม่มีการหยุดคั่นจังหวะแต่จะมีการจับเวลาการแสดงเพื่อควบคุมในการแสดงมีความกระชับตามโจทย์ที่กำหนดและเป็นการฝึกให้ผู้แสดงต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเมื่อเกิดสถานการณ์ไม่คาดฝันขณะแสดงเพื่อนำพาให้เรื่องราวสามารถจบลงได้ด้วยดี 7) การซ้อมกับฉากการแสดงจริงเพื่อขัดเกลาให้ดีขึ้น (Polishing Rehearsal) โดยอาจมีการซ้อมกับฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าที่ใส่ในการแสดงจริงเพื่อให้เกิดความเคยชิน โดยผู้กำกับอาจมีการให้ข้อเสนอแนะในการแสดง การร้องเพลง การเต้นของนักแสดงเพื่อขัดเกลาให้ดียิ่งขึ้น 8) การซ้อมคิวเทคนิคการแสดง (Technical Rehearsal) เช่น การทดลองเปลี่ยนเสื้อผ้า เปลี่ยนฉาก คิวไฟ คิวเสียงต่างๆ เพื่อให้เวลาแสดงในรอบจริง ทีมงานมีความเข้าใจในลำดับคิวของเทคนิคในการแสดงและทำงานได้อย่างราบรื่นสัมพันธ์ไปกับนักแสดง 9) การซ้อมใหญ่เหมือนจริง (Dress Rehearsal) เป็นการซ้อมแบบสมบูรณ์เหมือนจริงทุกประการก่อนการเปิดแสดงจริง ซึ่งเนื่องจากในรายวิชานี้เป็นการวิชาที่เกี่ยวข้องกับการร้องเพลง ในทุกขั้นตอนของการซ้อมจึงต้องมีการนำกิจกรรมพัฒนาการร้องเพลงในรูปแบบต่างๆ มาปรับใช้ด้วย เช่น แบบฝึกหัดการวอร์มเสียง เทคนิคการสร้างความแข็งแรงในการร้องเพลง การแก้ไขข้อบกพร้องด้านการร้องเพลงให้กับนักแสดงซึ่งจะมีการวิเคราะห์ร่วมกันกับผู้เรียนเป็นรายบุคคล

ภาพที่ 2 กระบวนการซ้อมละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก*

สำหรับละครเพลงเพื่อการศึกษาแล้ว กระบวนการซ้อมมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าการแสดงในรอบจริง พรรัตน์ ดำรุง (2557) ระบุว่า การทำละครในการศึกษานั้นมิได้เน้นผลผลิตละครแต่เน้นการพัฒนาผู้เรียนผ่านกิจกรรมละครที่จะสร้างความเข้าใจและการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มเมื่อร่วมทำกิจกรรมกัน ดังนั้นกระบวนการซ้อมละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* จึงเป็นส่วนสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และเรียนรู้ในการพัฒนาโครงงานร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้น

7. การประเมินผลงานละครเพลงการศึกษา

เมื่อผู้เรียนได้นำเสนอผลงานการแสดง (Production) ละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ต่อสาธารณชนแล้ว ผู้สอนในฐานะกระบวนกร (Facilitator) ได้จัดสัมภาษณ์กลุ่มเพื่อประเมินผลงานละครเพลงการศึกษาเรื่องนี้ โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ละครเพลงมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสังเคราะห์ให้เกิดเป็นองค์ความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการเตรียมละครเพลง การดัดแปลงบทละคร กระบวนการทำให้เป็นละครเพลง การฝึกซ้อมการแสดง และการบริหารจัดการการแสดงจากการจัดการเรียนการสอนที่เน้นโครงงานเป็นฐาน ซึ่งในการประเมินผลงานละครเพื่อการศึกษานั้น พรพิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุภากร (2550) ได้ให้คำอธิบายว่า การนำผู้เรียนเข้าสภาวะจำลองคล้ายจริง กระบวนการเรียนรู้ของสมองจะถูกขับเคลื่อนอย่างมีคุณภาพ ผ่านการได้ยินเสียงตัวเอง ได้เห็นและลงมือทำด้วยตัวเอง ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้แรกจึงมาจากการสอนตัวเองด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้ต่อมาจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนหรือสื่อสารกับผู้อื่น เป็นการเรียนรู้จากการสังเกต หรือจากการร่วมแรงร่วมใจในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่น และกระบวนการสังเคราะห์ข้อมูลในสุดท้ายคือ ผู้สอนจะมีส่วนร่วมในการตั้งคำถามในประเด็นต่างๆ เพื่อชวนให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์จากประสบการณ์การทำละครเพลงการศึกษาเรื่องนี้และสร้างบรรยากาศของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียนก่อนที่จะสรุปผลการสร้างสรรค์ละครเพลงการศึกษาเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ตามประเด็นที่ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความคิดเห็น

ภาพที่ 3 ผลงานสร้างสรรค์ละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก*

ผลการสัมภาษณ์กลุ่มนักศึกษาที่สร้างสรรค์ผลงานละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ซึ่งเป็นทีมนักแสดงจำนวน 20 คน ทีมเบื้องหลังจำนวน 20 คน พบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการจัดการแสดงที่บูรณาการการร้องเพลงกับสาขาวิชาสื่อสารการแสดงในรูปแบบละครเพลงประเภทตู้เพลง (Jukebox Musical) ซึ่งแต่ละบุคคลเกิดกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ในตำแหน่งงานที่แตกต่างกันและประสานเข้าด้วยกันเมื่อเกิดการซักซ้อมร่วมกันในแต่ละครั้งกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน นักศึกษาที่ทำในตำแหน่งนักแสดงมีความรู้ความเข้าใจใน

ตำแหน่งงานเบื้องหลังผ่านการประชุม พูดคุย ปรึกษาในกระบวนการก่อนการแสดง ทำให้เกิดผลงานการสร้างสรรค์ทั้งในระดับปัจเจก คือ ในตำแหน่งหน้าที่งานของตนและในระดับองค์กรคือกลุ่มงานในชั้นเรียน เมื่อเกิดปัญหาระหว่างการแสดงจึงสามารถใช้ไหวพริบและการสื่อสารที่เหมาะสมเพื่อให้การแสดงจบลงด้วยดี ทั้งนี้ผู้เรียนพบว่าสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้และแนวคิดในภาคทฤษฎีมาสู่กระบวนการปฏิบัติในโลกแห่งความจริงได้อย่างมีความเข้าใจและมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงต่อไป

8. สรุปผลการสร้างสรรค์ละครเพลงการศึกษา

ละครเพลงการศึกษาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ค้นหาและค้นพบคำตอบผ่านกระบวนการทำโครงงานสร้างสรรค์ร่วมกันกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งไพบูลย์ โสภณสุวภาพ (2558) ได้ให้ข้อสรุปจากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการละครว่า เป็นการคลี่คลายออกของกายและจิตจากการสะท้อนย้อนคิดจากมุมมองของตนเองและผู้อื่น ละครเพลงเรื่อง *สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก* ในฐานะละครการศึกษาจึงเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนเกิดการค้นคว้าข้อมูลในการแสดง การดัดแปลงบท การฝึกซ้อมการแสดง การเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับบทบาทหน้าที่ต่างๆ ในการแสดง และกระตุ้นให้เกิดความคิดในการแก้ไขปัญหาต่างๆระหว่างการแสดง สอดคล้องตามแนวคิดของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism Theory) นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (ไพบูลย์ โสภณสุวภาพ, 2564) นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการปรับเปลี่ยนกรอบการอ้างอิงทางความคิด (Frame of Reference) ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้การทบทวนจากประสบการณ์ตรงในการลงมือปฏิบัติจากการเรียนการสอนที่มีโครงงานเป็นฐานจนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่สั่งสมผ่านประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ใคร่ครวญด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการสนทนาเชิงวิพากษ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอน ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครเพลงจึงเป็นสะพานเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเข้าด้วยกันโดยผู้สอนตามสมรรถนะและบทบาทของครูผู้สอนในยุคประเทศไทย 4.0 มีบทบาทในการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ร่วมกันในชั้นเรียน (พาสนา จุลรัตน์, 2561) และเชื่อมโยงองค์ความรู้ภาคทฤษฎีมาสู่ภาคปฏิบัติอย่างเปิดใจกว้างต่อความสนใจของผู้เรียน

ด้วยเหตุนี้ละครการศึกษาเรื่องนี้จึงเป็นนวัตกรรมในการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างยั่งยืนและนำไปสู่การเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ทั้งยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก้าวสู่โลกแห่งความเป็นจริงที่พร้อมด้วยทักษะ 4C ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือและความคิดสร้างสรรค์ (ภัทรศิลป์ สุกัณศีล และ กิตติ มีชัยเขตต์, 2561) ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นทั้งทักษะชีวิตและอาชีพให้กับผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

9. ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะจากผลการดำเนินงาน การเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานสามารถนำมาบูรณาการกับการละครเพื่อใช้เสริมสร้างให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำโดยอาศัยระยะเวลาในการสร้างองค์ความรู้เป็นเวลานาน ในการจัดทำโครงงานนี้เดิมผู้เรียนมีระยะเวลาประมาณ 4 สัปดาห์ในการจัดทำละครเพลงเรื่อง สิ่งเล็กเล็กที่เรียกว่ารัก แต่เมื่อเริ่มดำเนินการไปแล้วเกิดการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ (Covid-19) ที่ทวีความรุนแรงขึ้นทำให้ต้องกระชับการเรียนการสอนให้แล้วเสร็จเร็วกว่ากำหนด ผู้เรียนจึงมีเวลาในการเตรียมละครเพลงเรื่องนี้เพียง 2 สัปดาห์ ซึ่งอาจส่งผลต่อพัฒนาการของผู้เรียนเพราะมีระยะเวลาจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในโอกาสต่อไปผู้สอนจึงควรสอดแทรกแนวคิดเรื่องการวางแผนรับมือในภาวะวิกฤติ (Crisis Management) ให้ผู้เรียนวางแผนรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดฝันในการจัดทำโครงงาน

2) ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานครั้งต่อไป บทความนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในรายวิชา CPA 211 การร้องเพลง ของสาขาสื่อสารการแสดง ซึ่งในรายวิชานี้มีกิจกรรมการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามจุดประสงค์ของรายวิชา ดังนั้นการจัดทำโครงงานละครเพลงจึงเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของการเรียนรู้วิธีการบูรณาการการร้องเพลงกับศาสตร์การแสดง เพื่อให้นักศึกษาในสาขาสื่อสารการแสดงเกิดความเข้าใจในการสร้างสรรค์ข้ามศาสตร์และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงต่อไป ในการดำเนินงานครั้งต่อไปอาจเลือกใช้กิจกรรมอื่นมาบูรณาการกับศาสตร์การร้องเพลง อาทิ การเต้น การประพันธ์ดนตรี การร้องประสานเสียง เป็นต้น

10. เอกสารอ้างอิง

ชลลดา ทองทวี. (2557). ละคร: เครื่องมือเพื่อการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงภายใน แนวจิตตปัญญาศึกษา. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, *6*(1), 113-128.

ธนสิน ชุตินธรานนท์. (2560). ละครการศึกษาในสังคมตะวันตกและสังคมไทย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์*, *37*(4), 195-207.

นราพร สังข์ชัย. (2551). *การเขียนบทละครโทรทัศน์: กระบวนการคิด สร้างสรรค์และเทคนิค*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

นิโลบล วงศ์ภัทรนนท์. (2563). *พลวัตทางวัฒนธรรมของความเป็นไทยในละครเพลง*. วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต สาขาสื่อสารวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พรพิไล เลิศวิชา และ อัครภูมิ จารุภากร. (2550). *สมองวัยเริ่มเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิทยาการ เรียนรู้.

พรรัตน์ ดำรุง. (2557). *ละครประยุกต์: การใช้ละครเพื่อการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พาสนา จุลรัตน์. (2561). การจัดการเรียนรู้ในยุค Thailand 4.0. *วารสารวิชา Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษย์ศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, *11*(2), 2363-2380.

ไพบูลย์ โสภณสุวภาพ. (2558). ละครเพื่อการเรียนรู้: การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านละครสำหรับพัฒนาเยาวชนในศตวรรษที่ 21.*วารสารดนตรีและการแสดง*, *1*(1), 112-126.

ไพบูลย์ โสภณสุวภาพ. (2564). การปรับเปลี่ยนโลกทัศน์และชีวทัศน์ด้วยกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้. *วารสารดนตรีและการแสดง*, *7*(1), 144-161.

ภัทรศิลป์ สุกัณศีล และ กิตติ มีชัยเขตต์. (2561). ละครเพื่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *รายงานสืบเนื่องงานประชุมวิชาการด้านศิลปกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 1*, 28-29 มีนาคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 68-72.

มัทนี รัตนิน. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับละครเวที*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อุมาพร มะโรณีย์. (2551). *สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์และนวนิยาย*. นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บริการแบบ OTT กลยุทธ์ทางการตลาดกับช่องทางใหม่ของผู้ผลิตสื่อในประเทศไทย

OTT SERVICES MARKETING STRATEGIES AND NEW WAYS FOR MEDIA PRODUCERS IN THAILAND

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชาญวิทย พรหมพิทักษ์

สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Chanwit.pr@spu.ac.th

บทคัดย่อ

สถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อธุรกิจต่างๆ เป็นวงกว้าง ธุรกิจบันเทิงก็เป็นธุรกิจหนึ่งที่ได้รับผลกระทบเช่นเดียวกัน แต่การให้บริการสตรีมมิ่งกลับกลายเป็นธุรกิจที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ในช่วงเวลาของการระบาด ผู้ให้บริการทุกรายพยายามหาช่องทางทางการตลาดต่าง ๆ เพื่อสนองความต้องการของผู้ชมให้ทั่วถึงมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ กลยุทธ์ทางการตลาดที่ผู้ให้บริการให้ความสำคัญมากขึ้น คือ การผลิตออริจินัล คอนเทนต์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมในแต่ละประเทศ ซึ่งการผลิตออริจินัล คอนเทนต์นี้เป็นไปตามแนวคิด Glocalization หรือเศรษฐกิจบนฐานถิ่นโลกภิวัตน์ หรือเศรษฐกิจระดับโลกบนฐานท้องถิ่น เนื่องจากผู้ชมแต่ละประเทศมีรสนิยมในการรับชมแตกต่างกัน แต่ยังมีความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของตน ดังนั้นเมื่อผู้ให้บริการพยายามเอาใจผู้รับชมด้วยเนื้อหาที่ผู้ชมคุ้นเคย การผลิตออริจินัล คอนเทนต์จึงกลายเป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานของตนเอง และอาจเป็นทางรอดอีกทางหนึ่งในสถานการณ์การระบาดโควิด-19 เช่นนี้

คำสำคัญ: สตรีมมิ่ง, โควิด-19, ออริจินัล คอนเทนต์, เศรษฐกิจบนฐานถิ่นโลกภิวัตน์

ABSTRACT

Covid- 19 pandemic situation have an affect on businesses, entertainment business is one business that has been affected as well. But streaming services have become a growing business. All service providers try to find different marketing channels to satisfy the audience's needs as thoroughly as possible. The marketing strategy that service providers are increasingly focusing on is Original Content production to meet the needs of audiences in each country. The original This content is based on the concept called Glocalization because audiences in different countries have different viewing tastes but they also familiar with their local culture, therefore, when service providers try to please their viewers with content that the audience is familiar with. The original content production has become new channel to broadcast their own work and it may be another way to survive in this situation of the Covid-19 outbreak.

Keywords: Streaming, Covid-19, original content, Glocalization

1. บทนำ

จากการระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อธุรกิจแทบทุกประเภท ธุรกิจบันเทิงเป็นอีกธุรกิจที่ได้รับผลกระทบอย่างหนัก ทั้งภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และการผลิตละคร ไม่สามารถถ่ายทำได้ตามเป้าหมาย หรือแผนงานที่วางไว้ ส่งผลกระทบต่อเนื่องถึงการซื้อโฆษณา การวางแผนการออกอากาศ โดยเฉพาะธุรกิจการผลิตภาพยนตร์ สืบเนื่องจากมาตรการควบคุมการระบาด มาตรการหนึ่งคือการปิดโรงภาพยนตร์ ส่งผลให้ไม่สามารถจัดฉายภาพยนตร์ได้ตามที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ประกอบกับมาตรการห้ามรวมกลุ่มจำนวนมาก ส่งผลโดยตรงทั้งการถ่ายทำภาพยนตร์ และการจัดฉายในโรงภาพยนตร์ แม้จะเริ่มมีการคลายมาตรการลงบ้างแล้ว แต่โรงภาพยนตร์ยังไม่ได้รับอนุญาตให้เปิดบริการ

ธุรกิจที่กลายเป็นช่องทางการจัดจำหน่ายใหม่ คือ ระบบสตรีมมิ่ง โดยเฉพาะธุรกิจประเภท OTT (Over-The-Top Media Service) ที่มีผู้ให้บริการจำนวนมาก ทำให้ผู้ชมมีทางเลือกที่หลากหลายมากขึ้น เมื่อมาตรการล็อคดาวน์ถูกขยายระยะออกไป ธุรกิจ OTT ยิ่งได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ผู้ให้บริการแต่ละรายพยายามหากลยุทธ์ทางการตลาดมาใช้ในกระตุ้นความสนใจของผู้ชม นอกจากการซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์กระแสหลักมาฉายแล้ว ยังมีการซื้อลิขสิทธิ์ซีรี่ส์จากประเทศต่าง ๆ มาให้บริการอีกด้วย และอีกกลยุทธ์ที่ผู้ให้บริการเริ่มให้ความสนใจมากขึ้น และยังกระตุ้นความสนใจของผู้ชมแต่ละประเทศได้ คือ การผลิตออริจินัล คอนเทนต์ (Original Content)

ในปีที่ผ่านมามีผู้ให้บริการจากต่างประเทศหลายรายเริ่มเข้ามาให้บริการในประเทศไทย ทั้งจากฝั่งตะวันตก และฝั่งเอเชีย กลยุทธ์หนึ่งที่ถูกนำมาใช้เป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่สำคัญคือการผลิตออริจินัล คอนเทนต์ ซึ่งบทความนี้จะชี้ให้เห็นว่าการใช้กลยุทธ์การผลิตออริจินัล คอนเทนต์จะส่งผลดีต่อผู้ผลิตสื่อบันเทิงในประเทศไทยอย่างไร

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษากลยุทธ์ทางการตลาดของผู้ให้บริการ OTT ในประเทศไทย

(2) เพื่อศึกษาแนวคิด Glocalization กับการผลิตออริจินัล คอนเทนต์

(3) เพื่อชี้ให้เห็นถึงช่องทางการจัดจำหน่ายแบบใหม่ผ่านการผลิตออริจินัล คอนเทนต์

3. OTT คืออะไร?

Over-The-Top Media Service (OTT) หมายถึง บริการสื่อสาร และการแพร่ภาพและเสียงผ่านอินเตอร์เน็ต โดยที่ผู้ให้บริการไม่ต้องลงทุนโครงข่ายสัญญาณเอง แต่ผู้ให้บริการนำเสนอเนื้อหาทั้งที่ผลิตเอง (Local Production) หรือรับจากแหล่งอื่น (External Feeds) มารวบรวม แปลงสัญญาณ และจัดเรียงไว้ที่ Head-end จากนั้นผู้ให้บริการส่งข้อมูลดังกล่าวไปบนระบบอินเตอร์เน็ตแบบเปิด (Open Internet) แล้วส่งไปยังผู้ใช้บริการปลายทางโดยผ่านผู้ให้บริการโครงข่าย (ไอที 24 ชั่วโมง, 2560)

คำว่า Over-The-Top มาจากข้อความว่า Over The Top of Other Platform โดยในหนึ่งแพลตฟอร์มจะมีผู้สร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creator) หลายรายผลิตเนื้อหาต่างๆ เพื่อเผยแพร่บนแพลตฟอร์มนั้นๆ และยังสามารถผลิตสื่อที่ตอบสนองผู้ชมได้โดยตรงอีกด้วย (On-Demand Content) (Nutnon, 2018)

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ยังได้นิยามความหมายของ OTT ว่า สื่อที่เผยแพร่เนื้อหาข้อมูลในรูปแบบข้อความ ภาพ หรือเสียง ผ่านโครงข่ายอินเตอร์เน็ต (infoquest, 2563)

ผู้ให้บริการ OTT ในประเทศไทยแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม (ไอที 24 ชั่วโมง, 2560) ดังนี้

1. ผู้ให้บริการอิสระ ได้แก่ ผู้ให้บริการสัญชาติไทย (เช่น Hollywood HDTV, Doonee และ Primetime) และต่างชาติ (เช่น YouTube, Facebook, Line TV และ Netflix)

2. ช่องรายการโทรทัศน์ที่ให้บริการ OTT ได้แก่ PSI และ True visions

3. ผู้ประกอบการโทรคมนาคมที่ให้บริการ OTT ได้แก่ AIS Play

4. ผู้ให้บริการเพย์ทีวีในรูปแบบ OTT ได้แก่ บักกะบู ทีวี โมโน แม็กซ์ TV 3 online

4. พฤติกรรมการรับชมสื่อบันเทิงออนไลน์ในประเทศไทย

สำนักงาน กสทช. ร่วมกับ สถาบันอาณาบริเวณศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ทำการสำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มการบริโภคสื่อของไทย พ.ศ. 2562 โดยทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10,000 ครัวเรือน ทั่วประเทศใน 5 ภูมิภาค โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 5 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 Gen Z ช่วงอายุ 23 ปี หรือน้อยกว่า

กลุ่มที่ 2 Gen Y ช่วงอายุ 24-41 ปี

กลุ่มที่ 3 Gen X ช่วงอายุ 42-56 ปี

กลุ่มที่ 4 Baby Boomer ช่วงอายุ 57-75 ปี

กลุ่มที่ 5 G.I. Generation ช่วงอายุ 76 ปีขึ้นไป

การสำรวจพฤติกรรม “สื่อภาพเคลื่อนไหว” หมายถึง รายการโทรทัศน์ ทั้งรายการปกติซึ่งรับชมสดตามตารางการออกอากาศ/ผังรายการ และการรับชมย้อนหลัง รวมถึงการรับชมวิดีโอตามความต้องการ หรือวิดีโอออนดีมานด์ (Video on Demand) ผ่านเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชั่นต่างๆ พบว่า อุปกรณ์หลักที่ผู้ชมใช้รับชม คือ เครื่องรับโทรทัศน์ดิจิตอล 33.6% โทรศัพท์เคลื่อนที่ 27.2% เครื่องรับโทรทัศน์แอนะล็อก 20.1% สมาร์ททีวี 11.1% ที่เหลือเป็นการรับชมผ่านทางคอมพิวเตอร์ทั้งตั้งโต๊ะ และคอมพิวเตอร์พกพา (โน๊ตบุ๊ก) รวมกัน 8% ในส่วนสถานที่รับชมนั้น ส่วนใหญ่เป็นการรับชมจากที่พักถึง 93.6% ที่เหลือเป็นการรับชมจากที่ทำงาน 4.9% รับชมระหว่างเดินทาง และสถานที่อื่นๆ 1.2% และ 0.3% ตามลำดับ (กสทช., 2562)

เมื่อพิจารณาจากช่วงกลุ่มอายุพบว่า รูปแบบของการรับชมตามตารางการออกอากาศยังคงได้รับความนิยมสูงในกลุ่มเจเนอเรชั่น เอกซ์ ขึ้นไป กล่าวคือ เจเนอเรชั่น จี.ไอ. ที่มีอายุมากกว่า 76 ปีขึ้นไป นิยมการรับชมสดตามตารางที่ออกอากาศมากที่สุดถึง 97.1% รองลงมาเป็นกลุ่มเบบี้บูมเมอร์ 85.3% เจเนอเรชั่นเอกซ์ 65.6% และเจเนอเรชั่นวาย 41.0% โดยที่กลุ่มเจเนอเรชั่นแซด เป็นกลุ่มที่รับชมรายการสดน้อยที่สุด และในทางกลับกันการรับชมรายการแบบย้อนหลัง และ On Demand นั้น ได้รับความนิยมสูงสุดจากกลุ่มเจเนอเรชั่นแซดมากที่สุดถึง 28.5% รองลงมาเป็นกลุ่มเจเนอเรชั่นวาย 17.9% กลุ่มเจเนอเรชั่นเอกซ์ 6.7% และกลุ่มเบบี้ บูมเมอร์ เพียง 1.9% โดยที่กลุ่มเจเนอเรชั่น จี.ไอ. ไม่นิยมการรับชมย้อนหลังหรือแบบ On Demand เลย (กสทช., 2563)

ดังนั้นจะเห็นว่า รูปแบบของการรับชมตามตารางออกอากาศได้รับความนิยมสูงในกลุ่มตั้งแต่ ช่วงวัยของกลุ่มเจเนอเรชั่น เอกซ์ ขึ้นไป อย่างไรก็ตาม ในส่วนของกลุ่มเจเนอเรชั่น วาย และ เจเนอเรชั่น แซด พบว่ามีพฤติกรรมการรับชมโทรทัศน์ตามตารางออกอากาศคู่ขนานไปกับการรับชมแบบย้อนหลัง/ ตามความต้องการเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การแพร่ภาพออกอากาศโทรทัศน์โดยสถานีส่งสัญญาณภาพออกอากาศ จะมีฐานผู้รับชมเป็นคนช่วงวัยตั้งแต่อายุ 42 ปีขึ้นไป ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของผู้รับสารทั่วโลก ที่ระบุว่าโทรทัศน์ คือ

พื้นที่ของประชากรอายุ 40 ปีขึ้นไป สำหรับการรับชมแบบย้อนหลัง หรือการรับชมรายการตามความต้องการ (ออนดีมานด์) ไม่ว่าจะผ่านเว็บไซต์ หรือผ่านแอปพลิเคชัน จากทั้งสถานีโทรทัศน์และสื่อสังคมออนไลน์ จะพบว่า กลุ่มเจเนอเรชั่น แซด มีสัดส่วนการรับชมย้อนหลังสูงกว่าการรับชมตามตารางการออกอากาศ ซึ่งสะท้อนถึงพฤติกรรมการเป็นชาวดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital Native) โดยที่การรับสารของคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มรับข้อมูลข่าวสารบนแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตสูงขึ้นอย่างชัดเจน จึงอาจสรุปได้ว่า การให้บริการ OTT ผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของวิดีโอออนดีมานด์มีแนวโน้มว่า จะได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น และส่งผลกระทบต่อธุรกิจทีวีแบบดั้งเดิมจนทำให้เกิดการแข่งขันขึ้นอย่างเข้มข้น (infoquest, 2563)

นอกจากนี้สำนักงาน กสทช. ยังร่วมกับ ศูนย์บริการวิชาการแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาผลกระทบของ OTT ต่อกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ และการกำกับดูแล OTT ในประเทศไทย ทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง 1,141 คนทั่วประเทศ แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 ช่วงอายุ คือ อายุตั้งแต่ 23 ปีลงไป ช่วงอายุ 24-39 ปี และช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไป จาก 5 พื้นที่ ได้แก่ กรุงเทพฯ ภาคใต้ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคกลาง

ผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการเปิดรับเนื้อหาและพฤติกรรมการใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์พบว่า แพลตฟอร์มออนไลน์ที่คนไทยรับชมมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ YouTube, Netflix และ Line TV ตามลำดับ ส่วนของเนื้อหาที่ผู้ชมชาวไทยมักจะรับชมมากที่สุด คือ ละครชุด หรือซีรีส์ ด้านแหล่งที่มาของเนื้อหา มักเลือกรับชมเป็นอันดับ 1 คือ ประเทศไทย อับดับ 2 คือ สหรัฐอเมริกา และอันดับ 3 คือ เกาหลีใต้ สำหรับประเภทเนื้อหาที่มีผู้รับชมมากที่สุด ได้แก่ อันดับ 1 เนื้อหารายการแบบที่เคยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์มาฉายใหม่ (Re-Run) อันดับ 2 เป็นเนื้อหารายการ หรือภาพยนตร์ที่ผลิตครั้งแรก (Original) ของแพลตฟอร์มเอง และอันดับ 3 เป็นภาพยนตร์ที่เคยออกฉายแล้วจากแหล่งต่างๆ

จากการศึกษาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ผู้ชมในวัยที่แตกต่างกันมีการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน และยังรับชมผ่านอุปกรณ์ที่แตกต่างกันอีกด้วย โดยกลุ่มผู้ชมอายุ 23 ปี หรือน้อยน้อยกว่า หรือ Gen Z มีแนวโน้มการเปิดรับสื่อผ่านแพลตฟอร์มอินเตอร์เน็ตมากขึ้น ในขณะที่ผู้ชมช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไปยังคง รับชมผ่านโทรทัศน์มากกว่า

เมื่อพิจารณาด้านเลือกแห่งที่มาของเนื้อหาพบว่า ผู้ชมชาวไทยยังคงเลือกรับชมเนื้อหาที่ผลิตโดยคนไทยเป็นอันดับที่ 1 สะท้อนให้เห็นถึงความคุ้นเคยกับเนื้อหาแบบไทย สอดคล้องกับการบรรยายของอาจารย์วรลักษณ์ กล้าสุคนธ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตที่กล่าวในงานสัมมนา Nitade@NIDA ในหัวข้อ *Streaming Wars 2021: โอกาส หรือวิกฤติของธุรกิจ Content* ว่า การที่ Netflix แต่งตั้งคุณยงยุทธ ทองกองทุนเป็นผู้อำนวยการฝ่ายคอนเทนต์ประจำประเทศไทย เป็นการเพิ่มโอกาสทางธุรกิจในการนำเนื้อหาไทยเข้าสู่ Netflix ส่งผลให้มีเนื้อหาสัญชาติไทยเพิ่มขึ้น ทั้งยังความร่วมมือกับสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 และความร่วมกับผู้ผลิตสื่อชั้นนำของไทย อย่าง GDH และ GMM อีกด้วย ความพยายามดังกล่าวนี้เป็นไปตามความเชื่อว่า แม้ว่าเนื้อหาต่างชาติจะดีและน่าสนใจเพียงใด แต่ผู้ชมในประเทศนั้นๆ ยังคงคุ้นเคยกับเนื้อหา และวัฒนธรรมของตนเองอยู่เช่นเดิม (Thumbs up, 2021) แนวคิดข้างต้นสอดคล้องกับแนวคิดทางเศรษฐกิจที่เรียกว่า Glocalization

5. Glocalization แนวคิดการผสมผสานท้องถิ่นกับความเป็นสากล

Glocalization เกิดจากการรวมกันของ 2 คำ คือ Globalization และ Localization เป็นแนวคิดทางเศรษฐกิจที่เริ่มก่อตัวขึ้นในช่วงทศวรรษ 1990 แปลเป็นภาษาไทยว่า *เศรษฐกิจบนฐานถิ่นโลกภิวัตน์* หรือ*เศรษฐกิจระดับโลก*

บนฐานท้องถิ่น (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2558) แนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นจากกระแสการขยายตัวของ Globalization หรือแนวคิดโลกาภิวัตน์ที่กระจายตัวไปยังส่วนต่างๆ ของโลก โดยเสนอแนะว่า ขณะที่กระบวนการโลกาภิวัตน์เกิดขึ้นในบริเวณต่าง ๆ ของโลกนั้นจะมีการเกิดของอีกกระแสหนึ่ง คือ การเป็นท้องถิ่น (Localization) ขึ้นในเวลาเดียวกัน และผสมผสานกันเกิดเป็นกระบวนการ Glocalization

ดังนั้น Glocalization หมายถึง การเกิดขึ้นในขณะเดียวกันของทั้งในระดับสากล และท้องถิ่นอย่างกลมกลืนกัน เช่น การเกิดขึ้นของช็อกโกแลตสีเขียว ที่มีส่วนผสมของชาเขียวของญี่ปุ่น ซึ่งโดยปกติ Kit-Kat ในระดับสากลจะเป็นช็อกโกแลตสีน้ำตาลเข้ม (อาหารสมอง, 2562)

นอกจากนี้ ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2558) ได้อธิบายความหมายของคำว่า Glocalization หมายถึง กลยุทธ์ของบริษัทที่ทำการผลิตสินค้า และบริการที่ซึ่งผลิต และกระจายทั่วโลก แต่สนใจผู้บริโภค หรือผู้ใช้บริการในท้องถิ่นเป็นหลัก โดยจะปรับเปลี่ยนสินค้า และบริการให้สอดคล้องกับความชอบของคนในท้องถิ่น หรือกฎระเบียบของท้องถิ่น ส่วนคำว่า *ถิ่นโลกภิวัตน์* ยังหมายรวมถึง การใช้สื่อเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่รู้จักและยอมรับของผู้บริโภคในท้องถิ่น บริษัทที่เป็นตัวอย่างได้ชัดเจนของโมเดลเศรษฐกิจถิ่นโลกภิวัตน์ คือ ร้านแม็คโดนัลด์ ที่มีสาขาไปทั่วโลก แต่เมนูอาหารแตกต่างกัน โดยปรับแต่งให้เหมาะสมกับรสชาติที่คนท้องถิ่นมีความคุ้นเคย

การเกิดเศรษฐกิจแบบถิ่นโลกภิวัตน์มากขึ้นทำให้ผู้บริโภคได้ประโยชน์อย่างมาก ทำให้มีโอกาสบริโภคสินค้า และบริการที่มีคุณภาพ มีความหลากหลายสอดคล้องกับรสนิยมและความต้องการ ในด้านผู้ประกอบการในประเทศ สิ่งที่เกิดขึ้นถือเป็นทั้งความเสี่ยงและโอกาส ความเสี่ยงคือการต้องเจอกับการแข่งขันที่สูงขึ้น เพราะการเข้ามาบริษัทข้ามชาติที่มีนโยบายการตลาดบนฐานถิ่นโลกภิวัตน์ แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการในประเทศสามารถเข้าถึงผู้บริโภคในตลาดโลกได้เช่นกัน ซึ่งถ้าผู้ประกอบการมองเห็นโอกาส และคิดว่าสามารถใช้ประโยชน์จากโมเดลธุรกิจลักษณะนี้ได้ จำเป็นต้องปรับตัว ดังนี้ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2558)

1) เปลี่ยนทัศนคติ ผู้ประกอบการจำเป็นต้องมีกรอบความคิดในระดับโลก เพราะต้องแข่งขันในตลาดโลก ไม่ใช่เฉพาะในตลาดท้องถิ่น ผู้ประกอบการต้องมีความรู้เกี่ยวกับค่านิยม และวัฒนธรรมโลก กฎระเบียบ และมาตรฐานโลก รสนิยมและความต้องการของผู้บริโภคในระดับโลก

2) เพิ่มความสามารถ ผู้ประกอบการต้องมีความสามรถทำงานข้ามวัฒนธรรม ผ่านการขยายตลาดไปสู่ต่างประเทศ ทำงานร่วมกับพันธมิตร และบุคลากรในท้องถิ่น ดังนั้นผู้ประกอบการต้องพัฒนาตนเองให้สามารถทำงานข้ามวัฒนธรรม เข้าใจความต้องการของผู้บริโภคในท้องถิ่น สามารถประยุกต์สินค้า และบริการให้เข้ากับบริบทท้องถิ่นได้ รวมทั้งเข้าใจวัฒนธรรมการทำธุรกิจ และ การทำงานของคนท้องถิ่น

3) ปรับปรุงแบรนด์ ผู้ประกอบการจำเป็นต้องปรับปรุงภาพลักษณ์ของแบรนด์ และแนวทางในการทำการตลาดให้สอดคล้องกับตลาดของแต่ละประเทศ ซึ่งมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกัน รวมทั้งต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ทางธุรกิจต่าง ๆ และใช้สื่อให้เหมาะสม โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภคในท้องถิ่น

ดังนั้นเมื่อพิจารณาความพยายามเพิ่มเนื้อหาสัญชาติไทยของ Netflix และความพยายามแบบเดียวกันของผู้ให้บริการ OTT รายอื่นๆ อย่าง Viu และ WeTV ที่เริ่มการสร้างออริจินัล คอนเทนต์ภาษาไทยเช่นกัน สอดคล้องกับแนวคิด Glocalization อย่างชัดเจน การสร้างออริจินัล คอนเทนต์ภาษาไทย เป็นการนำเอาวัฒนธรรมและเนื้อหาแบบไทย แต่ด้วยผลิตด้วยเทคโนโลยี และกระบวนการผลิตระดับสากล และการออกอากาศผ่านแพลตฟอร์มที่ให้บริการในหลายประเทศ เป็นโอกาสที่จะเข้าถึงผู้ชมในต่างประเทศได้ด้วย

ในขณะเดียวกัน ผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยเอง จำเป็นต้องปรับตัวเช่นกัน ต้องทำความเข้าใจกับตลาดระดับโลก ต้องผสมผสานความเป็นไทยกับความเป็นสากลเข้าด้วยกันให้ได้อย่างลงตัว และไม่สูญเสียอัตลักษณ์ความเป็นไทย มีการพัฒนาเทคโนโลยี และเรียนรู้เทคโนโลยีให้ทันสมัย ทันต่อตลาดโลก ในขณะเดียวกันยังต้องตอบสนองความต้องการรับชมของผู้ชมชาวไทยให้ได้ด้วยเช่นกัน

ดังนั้น การนำแนวคิด Glocalization มาใช้เป็นแนวทางในการวางกลยุทธ์ทางการตลาดของผู้ให้บริการ OTT จึงเป็นโอกาสที่ดีในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ หรือซีรีส์ ของผู้ผลิตสื่อในประเทศไทย โดยเฉพาะช่วงสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ที่โรงภาพยนตร์ยังไม่สามารถเปิดให้บริการได้ การเผยแพร่ผ่านระบบ OTT จึงนับว่าเป็นทางออกที่ดี

6. การแข่งขันทางการตลาดของผู้ให้บริการ OTT

ในปี 2020 Netflix มีสมาชิกทั่วโลกเพิ่มขึ้นกว่า 37 ล้านคน ทำให้ยอดรวมสมาชิกทั้งหมดอยู่ที่ 203.6 ล้านคน จากตัวเลขสมาชิกที่เพิ่มขึ้นดังกล่าวทำให้ Netflix มีรายได้จากค่าสมาชิกสูงถึง 1,700 ล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งส่งผลต่อสภาพคล่องทางการเงินของ Netflix จนสามารถใช้หนี้จำนวนมากได้ ทำให้ Netflix รอดพ้นความเสี่ยงการล้มละลายมาได้ แต่เมื่อเข้าสู่ปี 2021 สถานการณ์เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง เมื่อผลประกอบการ ไตรมาสแรกของปี 2021 ปรากฏว่า Netflix มียอดสมาชิกเพิ่มขึ้นเพียง 3.98 ล้านคนเท่านั้น ส่วนแบ่งทางการตลาดของ Netflix ในอเมริกาเริ่มเปลี่ยนไป เมื่อ Disney และ Warner Brother เริ่มใช้โมเดลทางธุรกิจแบบใหม่ คือ การเปิดตัวภาพยนตร์สำคัญทั้งในโรงภาพยนตร์และช่องทาง Streaming โดย Disney เปิดตัวภาพยนตร์เรื่อง Mulan ทั้งในโรงภาพยนตร์และ Streaming Platform ของตัวเองในนาม Disney+ (ดิสนีย์ พลัส) ที่เปิดให้บริการในปี 2019 ในขณะที่ Warner Bros. ใช้วิธีการเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่อง Wonder Woman 1984 ผ่านแพลตฟอร์ม HBO Max นอกจากนี้การให้บริการพิเศษ คือ ผู้ชมจะต้องจ่ายค่าชมหนึ่งครั้ง สำหรับการรับชมภาพยนตร์ในเวลา 48 ชั่วโมง การจัดฉายภาพยนตร์ในลักษณะดังกล่าวสามารถกระตุ้นผู้ชมให้เป็นสมาชิกของ Streaming ทั้งสองรายอย่างมาก ส่งผลต่อส่วนแบ่งทางการตลาดของ Netflix อย่างมาก ทำให้ยอดสมาชิกของ Netflix ในไตรมาสแรกของปี 2021 ไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่คาดไว้ (ภาณุ อารี, 2021)

ในฝั่งเอเชีย นอกจากจะมีผู้ให้บริการจากฝั่งตะวันเป็นผู้ให้บริการหลักแล้ว ยังมีผู้ให้บริการสัญชาติเอเชียเป็นอีกตัวแปรสำคัญในการแบ่งส่วนแบ่งทางการตลาดอีกด้วย โดยเฉพาะตลาดผู้รับบริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่การแข่งขันเป็นไปอย่างเข้มข้นมากขึ้น สำหรับประเทศไทยมีผู้ให้บริการรายใหม่ที่เข้ามาแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดในประเทศ ได้แก่ HBO GO ผู้ให้บริการจากอเมริกา Viu ผู้ให้บริการ Streaming รายใหญ่จากเกาหลี อ้ายฉีอี้ และ We TV จากประเทศจีน และ Disney+ เป็นผู้ให้บริการรายล่าสุดของตลาด OTT

ผู้ให้บริการที่กำลังได้ความนิยม และกลายเป็นผู้นำทางการตลาดในปี 2021 ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และประเทศไทยกลับกลายเป็นผู้ให้บริการจากเกาหลีใต้อย่าง Viu (วิว) จากรายงานล่าสุดที่จัดทำการสำรวจในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โดยศูนย์วิจัย AMPD Research ในเครือ Media Partners Asia โดยสำรวจจากผู้ให้บริการแพลตฟอร์มวิดีโอสตรีมมิ่งรายใหญ่ (ไม่รวม YouTube และ Tiktok) ทำการสำรวจตั้งแต่ไตรมาสที่ 4 ปี 2019 ถึงไตรมาสที่ 4 ปี 2020 และไตรมาสที่ 1 ปี 2021 ถึงไตรมาสที่ 2 ปี 2021 การสำรวจทั้งสองครั้งครอบคลุมประเทศอินโดนีเซีย, มาเลเซีย, ไทย, สิงค์โปร์ และฟิลิปปินส์ จากการสำรวจพบว่า Viu มีจำนวนผู้ใช้งานรายเดือนเพิ่มขึ้น 49.4 ล้านคน (ข้อมูล ณ เดือนมิถุนายน 2564) หรือเพิ่มสูงขึ้นถึง 37% เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา และมีจำนวน

สมาชิกแบบชำระเงินโตขึ้น 62% หรือเกือบ 7 ล้านคน ส่งผลให้รายได้ของ Viu เติบโตสูงขึ้นถึง 47% เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา (PR News, 2021)

Viu เป็นผู้ให้บริการระดับแนวหน้าด้านวิดีโอสตรีมมิ่งแบบ OTT ในระดับภูมิภาคจากฮ่องกง ดำเนินการโดย PCCW Media Group (ผู้จัดการออนไลน์, 2563) กลยุทธ์ที่ Viu ใช้ในการรุกตลาดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ การขยายพันธมิตรทางด้านเนื้อหากับผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ชั้นแนวหน้าของประเทศเกาหลีใต้ถึง 5 บริษัท ได้แก่ SBS, KBS, Wavve, CJ ENM และ JTBC โดยข้อตกลงพิเศษที่ส่งผลให้ Viu ถูกพูดถึงอย่างมากกลุ่มผู้ใช้บริการ คือ การได้รับสิทธิ์ออกอากาศเป็นที่แรก หลังการออกอากาศตามเวลาจริงในประเทศต้นทาง ซึ่งปัจจัยด้านความรวดเร็วนี้เองเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ Viu ได้รับความนิยมในเวลาอันรวดเร็ว

อีก 2 กลยุทธ์ที่ส่งผลต่อการเติบโตทางธุรกิจของ Viu คือ การพากย์ภาษาถิ่น เพื่อมุ่งกลุ่มผู้ชมตามภูมิภาคต่าง ๆ โดยเริ่มจากการพากย์ซีรีส์เกาหลีเป็นภาษาอีสาน และเริ่มมีการพากย์ภาษาเหนือและภาษาใต้ (ประชาชาติ, 2561) ส่วน Viu Original (วิว ออริจินัล) เป็นสิ่งที่ Viu ให้ความสำคัญ เนื่องจาก Viu Original ได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างมาก

We TV ผู้ให้บริการ OTT จากประเทศจีน ซึ่งเน้นกลยุทธ์ทางการตลาด 3 ด้านสำคัญ คือ การพัฒนาเนื้อหา การสร้างออริจินัลคอนเทนต์ต์ และการสร้างเอ็กคลูซีฟ คอนเทนต์ เฉพาะในประเทศไทยมีการเตรียมการผลิตออริจินัลคอนเทนต์ต์มาถึง 12 เรื่อง เพิ่มจากปีก่อนที่ผลิตเองเพียง 3 เรื่อง นอกจากนี้ยังมีการสร้างชุมชนของแฟนคลับ และนำเทคโนโลยีจากบริษัทในประเทศจีนมาปรับใช้ในประเทศไทย เป้าหมายหลัก คือ การเป็น 1 ใน 3 ของผู้ให้บริการ OTT รายใหญ่ในประเทศไทย

อีกหนึ่งผู้ให้บริการ OTT จากประเทศจีนที่รุกตลาดประเทศไทย คือ **iQiyi (อ้ายฉีอี้)** มีการนำเสนอเนื้อหาหลากหลาย โดยมีจุดขายหลักอยู่ที่ซีรีส์จีน ร่วมกับเนื้อหาจากประเทศไทย การ์ตูนญี่ปุ่น และซีรีส์เกาหลี ส่งผลต่อการขยายฐานผู้ชมหลากหลายมาก ทั้งนี้เป็นผลมาจากพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปจากเดิมที่หันมาชมความบันเทิงบนออนไลน์มากขึ้น ปัจจุบันอ้ายฉีอี้ให้บริการซีรีส์ รายการวาไรตี้ ภาพยนตร์ที่ซื้อลิขสิทธิ์จากจีน เกาหลี ญี่ปุ่น และไทย และอีกกลยุทธ์ที่อ้ายฉีอี้ให้ความสำคัญมากขึ้น คือ การผลิตอ้ายฉีอี้ ออริจินัล (iQiyi Original) (ประชาชาติ, 2564)

7. Original Contents กลยุทธ์ใหม่ทางการตลาด

ความพยายามในการขยายฐานผู้ชมในประเทศที่แพลตฟอร์ม OTT ให้บริการอยู่เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ดังนั้น แต่ละแพลตฟอร์มจึงต้องหากลยุทธ์ทางการตลาดที่สามารถทำให้ผู้ชมสนใจเนื้อหาที่นำเสนอจนต้องสมัครสมาชิกกับแพลตฟอร์มนั้น ๆ หนึ่งในกลยุทธ์ที่เริ่มได้รับความสำคัญมากขึ้น และกลายเป็นจุดขายของแต่ละแพลตฟอร์มแข่งขันกัน นั่นคือผลิตออริจินัลคอนเทนต์ และเมื่อออริจินัล คอนเทนต์ได้รับการตอบรับที่ดีเยี่ยมจากผู้ใช้บริการ ทำให้ผู้ให้บริการให้ความสำคัญกับการผลิตออริจินัลคอนเทนต์มากขึ้น แต่ละแพลตฟอร์มพยายามผลิตออริจินัล คอนเทนต์ที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง

Netflix ดำเนินกลยุทธ์ทางการตลาดภายใต้แนวคิด Think Local for Global โดย Netflix ใช้แนวคิดนี้ในช่วงของการขยายตลาด และการสร้างฐานสมาชิก เป็นการชิงความได้เปรียบทางการตลาด เมื่อผู้ให้บริการรายอื่นๆ เพิ่งจะเริ่มให้บริการในประเทศไทย Netflix ซึ่งให้บริการอยู่ก่อนแล้ว เริ่มกลยุทธ์ใหม่ด้วยการผลิตออริจินัลคอนเทนต์ภาษาไทย (MarketingOOPS!, 2019)

ออริจินัลคอนเทนต์ต์เรื่องแรกของไทย คือ ซีรีส์กึ่งภาพยนตร์เรื่อง **เคว้ง** กำกับโดย โสภณ ศักดาพิศิษฏ์ ออกอากาศในปี 2562 ซีรีส์ภาษาไทยเรื่องแรกที่ออกอากาศทาง Netflix ซึ่ง Netflix ได้ร่วมมือผู้ผลิตสื่อชั้นนำของไทยอย่าง GMM Grammy และ H2L Media Group ออกอากาศครั้งแรก 7 ตอนบนแพลตฟอร์ม Netflix สามารถเข้าถึงผู้ชมได้มากว่า 151 ล้านคนใน 190 ประเทศที่ Netflix ให้บริการอยู่

การผลิต Netflix Original Content อยู่บนฐานโมเดล Open Ecosystem ด้วยการสร้างพันธมิตรกับนักคิด นักสร้างสรรค์ และผู้ผลิตคอนเทนต์ทั้งระดับโลก และระดับท้องถิ่น (Local Partner) เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์เนื้อหาในรูปแบบที่สะท้อนถึงตัวตน วัฒนธรรม และแรงบันดาลใจที่แตกต่างกันไป จนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละประเทศ บนพื้นฐานการสื่อสารบริบท และเรื่องราวที่ผู้ชมจากทั่วโลกสามารถเข้าใจได้ง่าย (MarketingOOPS!, 2019)

Viu ให้ความสำคัญการกับเลือกสรรค์เนื้อหาที่จะเผยแพร่บนแพลตฟอร์ม และยังเป็นที่ยอมรับในฐานะผู้นำอันดับ 1 ด้านการผลิตเนื้อหาเอเชียระดับพรีเมียม (Premium Asia Content) Viu ส่งเสริมการผลิตออริจินัลคอนเทนต์ด้วยการขยายขอบเขตโครงการ Viu Pitching Forum ไปยังประเทศมาเลเซียและประเทศไทย เพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์คอนเทนต์ในระดับท้องถิ่น และผลักดันอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศต่างๆ ให้เป็นที่รู้จักในระดับสากลอีกด้วย (PR News, 2564)

ในปี 2562 Viu ร่วมมือกับเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ ผลิตซีรีส์เรื่อง **โฮะ แฟมิลี่** กำกับโดย พฤกษ์ เอมะรุจิ ออกอากาศในปี 2562 เป็นออริจินัลคอนเทนต์ต์ภาษาไทยเรื่องแรกของ Viu นอกจากออกอากาศในไทยแล้ว ยังออกอากาศในอีก 17 ประเทศด้วย และยังได้รับความนิยมอย่างมากในแต่ละประเทศที่ได้ออกอากาศ นอกจากนี้ โฮะ แฟมิลี่ยังได้รับรางวัล Regional Winner Best Comedy Program จากงาน Asian Academy Creative Awards 2019 (infoquest, 2563) นอกจากนี้ Viu ยังมีแผนการทำงานร่วมกับบริษัทผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยอีกหลายราย เช่น สถานีโทรทัศน์ช่อง 3 GMM TV อมรินทร์ทีวี และ Change 2561 ซึ่งจะช่วยให้ผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยสามารถขยายตลาดสู่ระดับนานาชาติได้เร็วขึ้น ในปี 2565 Viu มีแผนที่จะสร้างออริจินัล คอนเทนต์ทุกๆ ไตรมาส และจะมีการผลิตออริจินัล คอนเทนต์เกาหลีที่จะมีนักแสดงไทยร่วมแสดงด้วย (ประชาชาติออนไลน์, 2564)

WeTV ผู้ให้บริการ OTT ภายใต้การบริหารของบริษัทเทนเซ็นต์ ประเทศไทย บริษัทในเครือเทนเซ็นต์ บริษัทด้านเทคโนโลยีรายใหญ่ของจีนนั่นเอง และมีความพยายามเป็นศูนย์รวมความบันเทิงของเอเชีย โดยมีจุดเด่นอย่างซีรีส์จีน และยังมีการผลิตซีรีส์ออริจินัลไทยผ่านการร่วมมือกับพันธมิตรชั้นนำของแต่ละประเทศ นอกจากนี้ยังมีการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชมในประเทศไทยด้วยการมอบความเอ็กซ์คลูซีฟผ่านประสบการณ์ร่วมแบบ Online-to-Offline เชื่อมโยงผู้ชมในระบบออนไลน์มาสู่ออฟไลน์ และการสร้างชุมชนผู้ชมด้วยการจัดกิจกรรมแฟนมีตติ้งร่วมกับศิลปินที่มีชื่อเสียงจากประเทศจีนที่มีผลงานอยู่ใน WeTV (Manager Online, 2563)

ในปี 2563 WeTV ร่วมมือกับผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยผลิต **ฉลาดเกมส์โกง เดอะซีรีส์** กำกับโดย พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์ ซีรีส์ที่รีเมคจากภาพยนตร์ชื่อเดียวกัน ทั้งนี้ WeTV จะเน้น 3 กลยุทธ์ทางการตลาด ได้แก่ 1) การพัฒนาคอนเทนต์ต์ คือ การผลิตออริจินัลคอนเทนต์ต์ และการผลิตเอ็กซ์คลูซีฟคอนเทนต์ต์ โดยเตรียมการผลิตออริจินัลคอนเทนต์ต์ภาษาไทยเพิ่มอีก 12 เรื่อง 2) การสร้างชุมชนแฟนคลับ เพื่อสร้างฐานผู้สนับสนุนให้แข็งแรงมากขึ้น 3) นำเทคโนโลยีจากบริษัทแม่ในประเทศจีนมาประยุกต์ใช้กับประเทศต่างๆ ที่ให้บริการอยู่

นอกจากนี้ แพลตฟอร์มอื่นๆ ก็เริ่มมีการผลิตออริจินัล คอนเทนต์ตามมาแทบทุกแพลตฟอร์ม ทั้ง LINE TV Mello ของสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 Bugaboo.tv ของสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 และ VIPA.me ของสถานีโทรทัศน์

Thai PBS จากจำนวนการสร้างออริจินัล คอนเทนต์ที่เพิ่มขึ้นของแต่ละแพลตฟอร์มรวมถึงการแข่งขันด้านการพัฒนาเนื้อหายิ่งสะท้อนถึงการให้ความสำคัญของออริจินัล คอนเทนต์ที่เพิ่มมากขึ้น

สรุป

การวางกลยุทธ์ทางการตลาดภายใต้แนวคิด Glocalization ของ Netflix ที่เริ่มให้ความสำคัญกับเนื้อหาท้องถิ่น ที่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละประเทศ ทำให้มีการผลิตออริจินัล คอนเทนต์มากขึ้น แม้จะเป็นการลงทุนที่มีค่าใช้จ่ายสูง แต่เมื่อออกอากาศแล้วได้รับเสียงตอบรับในระดับดีเยี่ยม ทำให้การผลิตออริจินัล คอนเทนต์กลายเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่ผู้ให้บริการ OTT ให้ความสำคัญมากขึ้น ประกอบกับแข่งขันในการให้บริการ OTT ในประเทศไทยมีความเข้มข้นมากขึ้น ผู้ให้บริการแต่ละรายย่อมต้องหากลยุทธ์ที่สามารถกระตุ้นความสนใจจากผู้ใช้บริการ ผู้ผลิตสื่อเองต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับแนวคิด Glocalization ต้องปรับเปลี่ยนแนวทางการทำงานเพื่อผลิตผลงานที่ตอบสนองความต้องการของทั้งผู้ให้บริการและผู้ชม

การเผยแพร่ผลงานของคนไทยผ่านแพลตฟอร์ม OTT ยังเป็นการยกระดับผลงาน และเป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานไปในระดับนานาชาติได้ง่ายขึ้นอีกด้วย เนื่องจากแพลตฟอร์มต่างๆ ไม่ได้ให้บริการเฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แต่ยังการออกอากาศไปในหลาย ๆ ประเทศ ซึ่งทำให้เข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น

ดังนั้น ในสถานการณ์การระบาดโควิด-19 ที่โรงภาพยนตร์ยังไม่สามารถเปิดให้บริการได้ และการที่ผู้ให้บริการ OTT หันมาให้ให้ความสำคัญกับกลยุทธ์การผลิตออริริจินัล คอนเทนต์มากขึ้น ประกอบกับค่าบริการที่ถูกลง ทำให้ผู้รับบริการสามารถเข้าถึงบริการได้ง่ายขึ้น การเลือกเผยแพร่ภาพยนตร์ผ่านแพลตฟอร์ม OTT จึงเป็นทางออกที่ดีในสถานการณ์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยที่มองเห็นว่าการร่วมผลิตออริจินัล คอนเทนต์เป็นทางออกที่ดีในสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ในปัจจุบัน ผู้ผลิตสื่อจำเป็นต้องศึกษาความต้องการของผู้รับบริการก่อนวางแผนการผลิต เนื่องจากผู้ให้บริการแต่ละแพลตฟอร์มมีกลุ่มเป้าหมายแตกต่างกัน และผู้ชมเองมีความหลากหลายอย่างมาก โดยเฉพาะหากต้องการขยายฐานผู้ชมในต่างประเทศ ยิ่งจำเป็นต้องศึกษาผู้ชมในต่างประเทศเพื่อทำความเข้าใจบริบทของผู้ชม ทั้งด้านรสนิยม ด้านวัฒนธรรม และบริบทด้านอื่นๆ และรวมถึงเทคโนโลยีด้านการผลิต การออกอากาศ และการรับชม ที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้น การทำความเข้าใจกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปจะช่วยให้ผู้ผลิตมีทางเลือกในการสร้างสรรค์งานมากขึ้น เพราะเนื้อหาบางประเภทอาจต้องอาศัยเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยในการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษทางภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่อง และเพื่ออรรถรสในการรับชมนั่นเอง

นอกจากผู้ผลิตสื่อแล้ว การส่งเสริมจากภาครัฐเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ควรเข้ามีส่วนร่วมในการส่งเสริมการผลิตเนื้อหา การอำนวยความสะดวกด้านกฎหมาย หรือเป็นที่ปรึกษาด้านกฎหมายระหว่างประเทศ เช่น กฎหมายลิขสิทธิ์ และการผลิตสื่อที่สามารถเผยแพร่ในระดับนานาชาติยังเป็นการสร้างรายได้ให้ประเทศอีกด้วย รวมถึงแม้แต่การเป็นสื่อกลางในการเจรจา เพื่อการรวมกลุ่มของผู้ผลิตสื่อในระดับภูมิภาค ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมการผลิตสื่อมีความเข้มแข็งในระดับภูมิภาคได้อีกด้วย

สำหรับผู้ศึกษาด้านสื่อสารมวลชน และการตลาดควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางการตลาด ความต้องการและรสนิยมของผู้บริโภคในประเทศต่างๆ โดยเฉพาะตลาดในภูมิภาคเอเชีย และเอเชียตะวันออก

เฉียงใต้ เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์เนื้อหา และการผลิตเนื้อหาเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดต่างประเทศ

7. เอกสารอ้างอิง

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศักดิ์. (2558). *อนาคตเศรษฐกิจโลก (2): เศรษฐกิจบนฐานโลกาเทศาภิวัตน์*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2564. จาก http://drdancando.com/อนาคตเศรษฐกิจ-2-เศรษฐกิจบนฐานโลกาเทศาภิวัตน์/

คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, สำนักงาน. (2562). *รายงานผลการศึกษาฉบับสมบูรณ์ "โครงการสำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มการบริโภคสื่อของไทย"*. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

_____. (2562). *สำรวจพฤติกรรมและแนวโน้มการรับชมสื่อภาพเคลื่อนไหวของคนไทย ปี 2562*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://www.nbtc.go.th/News/Information/39402.aspx.

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2564). *ศึกยักษ์ชนยักษ์วิดีโอสตรีมมิ่ง ปูพรมเพิ่ม "ออริจินอลคอนเทนต์ต์" ชิงคนดู*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://www.prachachat.net/ict/news-683826

ผู้จัดการออนไลน์. (2563). *Viu (วิว) ทุบสถิติยอดผู้ชมพุ่งขึ้น 42% ซื้อคอนเทนต์ต์จาก 5 ยักษ์ใหญ่เกาหลีใต้*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://mgronline.com/business/detail/9630000080080.

ภาณุ อารี. (2564). *เหตุผลที่ปี 2021 อาจไม่ได้เป็นปีที่ดีอีกปีของ NETFLIX*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://filmclubthailand.com/articles/film-business/the-reasons-why-2021-is-not-a-good-year-for-netflix/

สุมนา เครือรัตนชัย. (2562). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นสมาชิกแอพพลิเคชั่นวิดีโอสตรีมมิ่งของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. บทความวิชาการค้นคว้าอิสระ โครงการบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อาหารสมอง, (2562). *Glocalization ช่วยต่อยอด*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2564. จาก https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/121522/

อินโฟเควสท์, สำนักข่าว. (2563). *เจาะลึกภูมิทัศน์สื่อไทยปี 2563 จับชีพจรสื่อไทยยุค Digital Disruption*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://www.infoquest.co.th/thailand-media-landscape-2020/ott-tv7.

ไอที 24 ชั่วโมง. (2560). *รู้จักกับความเป็นไปของ OTT ในประเทศไทย*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://www.it24hrs.com/2017/ott-over-the-top-tv-thailand/

Manager Online. (2563). *"WeTV" ปรับกลยุทธ์วิดีโอสตรีมมิ่ง จัดเต็มแผนครึ่งปีหลังรับนิวนอร์มัล*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2564. จาก https://today.line.me/th/v2/article/9LJDEV/

MarketingOOPS!. (2019). *"Think Local for Global" กลยุทธ์ "Netflix" เพิ่มคอนเทนต์ท้องถิ่นจากทั่วโลก เร่งสปีดทิ้งห่างคู่แข่ง*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2564. จาก https://www.marketingoops.com/news/biz-news/netflix-think-local-for-global-strategy/

Nutnon. (2018). *ทำไมเรียก YouTube, Netflix, iFlix, Viu ว่าเป็น OTT และทฤษฎีเกมแห่งความไม่เท่าเทียม*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://www.rainmaker.in.th/ott-and-game-thoery/

PR News. (2564). *Viu (วิว) ประกาศความสำเร็จครั้งยิ่งใหญ่ รับปี 2021 ดันยอดผู้ใช้งานรายเดือนเพิ่มขึ้น 37% พุ่งแตะ 49 ล้านคน ครองแชมป์ OTT อันดับ 1 ที่มีจำนวนผู้ใช้งานรายเดือนสูงสุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://positioningmag.com/1346190/

PCCW. (2021). *2021 Interim Results for the six months ended*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก http://www.pccw.com/staticfiles/PCCWCorpsite/RA/2021i/2021-pccw-interim-presentation.pdf/

Thumb up. (2021). *วิเคราะห์สตรีมมิ่งคอนเทนต์กับโอกาสของคอนเทนต์ครีเอเตอร์ชาวไทย*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 3 กันยายน 2564. จาก https://www.thumbsup.in.th/streaming-thailand-ott/

ปัจจัยที่มีผลต่อการลดทอนความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลัก

THE FACTORS OF THE MAINSTREAM MEDIA'S PROFESSIONAL DIMINISHED

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรณี งามขจรกุลกิจ

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: wannee.ng@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นสาเหตุของการทำให้บทบาทสื่อกระแสหลักถูกลดทอนความเป็นมืออาชีพในการรายงานข่าว โดยการศึกษาข้อมูลสถานการณ์ของสื่อ การนำเสนอประเด็นข่าว เสียงสะท้อนบทบาทสื่อจากนักวิชาการ นักวิชาชีพสื่อ และประชาชน รวมทั้งศึกษาชุดความรู้นิเทศศาสตร์ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลทำให้คุณค่าความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลักถูกลดทอนลงนั้น มาจากปัจจัยหลักและปัจจัยรอง ดังนี้

ปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลสูงต่อการลดทอนความเป็นมืออาชีพของสื่อ คือ อำนาจรัฐ และอำนาจทุน ส่วนปัจจัยรองที่มีผลทางอ้อม ได้แก่ องค์กรสื่อและนักข่าว การเปลี่ยนแปลงของผู้บริโภคสื่อ การหลอมรวมทางดิจิทัลของอุตสาหกรรมข่าว

เมื่อทราบปัจจัยที่เป็นสาเหตุดังที่กล่าวมาแล้ว การจะทำให้องค์กรสื่อกระแสหลักอยู่รอดอย่างมีศักดิ์ศรีไม่ถูกด้อยค่าความเป็นมืออาชีพจึงควรยึดหลักจรรยาบรรณและจริยธรรมแห่งวิชาชีพสื่อมวลชน การปรับตัวต่อการหลอมรวมสื่อ การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลของผู้บริโภคสื่อ และการส่งเสริมศักยภาพความเป็นมืออาชีพของนักข่าว

คำสำคัญ: สื่อกระแสหลัก, ความเป็นมืออาชีพ, การลดทอน

ABSTRACT

The objective of this article is to study the factors behind the diminishing of the mainstream media's professionalism in news reporting. The study investigated the media situation, news presentation, commentary on the media' s role from academics, media professionals, and the public, as well as other bodies of communication arts knowledge.

The study found that there were primary and secondary factors. The primary factors that had the greatest influence on media professionalism was the power of the state and capital. The secondary factors that had an indirect effect included media and journalist organizations, the changing of consumer media consumption, and the digital media convergence of the news industry.

In light of these factors, if the mainstream media is to maintain its professionalism and dignity, it must implement code of ethics and morality for media, adaptive thinking for media convergence, consumer media consumption analytics and support reporter professional ability.

Keywords: Mainstream Media, Professionalism, Diminish

1. บทนำ

ปรากฏการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นจากการพาดหัวข่าว และข้อถกเถียงในแวดวงสื่อสารมวลชนในปัจจุบันที่โดดเด่น คือ การที่มีการตั้งคำถามเชิงประชดประชันกับสื่อกระแสหลักว่า “สื่อมีไว้ทำไม” โดยเฉพาะหลังการชุมนุมทางการเมือง มักมีเสียงสะท้อนหนึ่งจากประชาชนที่อยู่ในเหตุการณ์ ต่างได้พูดถึงสื่อหลักว่า มีการทำหน้าที่สื่อมืออาชีพหรือไม่ ในขณะเดียวกันในการเสนอข่าวเหตุการณ์เดียวกันนั้น ทางนายกรัฐมนตรีก็มักถามสื่อเช่นกันว่าเสนอแต่เจ้าหน้าที่ใช้ความรุนแรงกับผู้ประท้วงฝ่ายเดียวไม่เสนออีกฝ่ายว่าใช้ความรุนแรงด้วย คำถามที่เกิดขึ้นดังกล่าวอาจสร้างความเจ็บปวดใจให้กับสื่อที่ทำหน้าที่อย่างมืออาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพจำนวนหนึ่ง

หากพิจารณาการเสนอข่าวในทุกวันนี้คงปฏิเสธไม่ได้ว่าการรายงานข่าวบนสื่อหลักสถานีโทรทัศน์ที่เป็นรายการข่าวเสนอข่าวประเภทข่าวชาวบ้าน ข่าวอาชญากรรม เป็นส่วนใหญ่ อาทิ ข่าวทะเลาะกันเพราะสุนัขกัดกัน ข่าวสามีภรรยาหึงกันฆ่ากันตาย ข่าวคนเสพยาจนเกิดอาการหลอนทำร้ายหรือฆ่าพ่อแม่ ข่าวข่มขืน และยิ่งไปกว่านั้นคือ การเสนอข่าวในลักษณะติดตามชีวิตความเป็นอยู่แบบข้ามเดือนข้ามปีของข่าวลุงพล รวมถึงการรายงานข่าวจากคนร้ายกลายมาเป็นฮีโร่ ซึ่งการเสนอข่าวเหล่านี้สะท้อนว่าสื่อกระแสหลักยังมิได้ทำหน้าที่ในฐานะสื่อที่มีความเป็นมืออาชีพดังที่ เทพชัย หย่อง (2564) ให้ทัศนะว่า “นักข่าวทำหน้าที่แยกขยะออกจากข้อมูลที่มีประโยชน์ แล้วเอาขยะมาทำข่าว ทุกวันนี้ เรามีข่าวแบบนี้ที่เราสงสัยว่าเป็นข่าวได้อย่างไร”

กล่าวได้ว่า การนำเสนอข่าวของสื่อกระแสหลักส่วนใหญ่เน้นเรื่องเร้าอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็น 1 ในความสำคัญของการเสนอข่าวเชิงปริมาณตามผลงานวิจัยของพรรณราย พิทักษ์พงศ์ (อ้างถึงใน การดา ร่วมพุ่ม, 2557: 39) ที่พบว่า คุณค่าข่าวที่สื่อหนังสือพิมพ์เชิงปริมาณ 3 ชื่อฉบับ (ไทยรัฐ เดลินิวส์ ข่าวสด) ให้ความสำคัญในการเสนอข่าว 4 ประการ คือ ความเร้าอารมณ์ ผลกระทบ ความใกล้ชิด และความสดใหม่ ข่าวที่เสนอเกี่ยวกับเด็กมักออกมาในรูปของข่าวที่เด็กตกเป็นเหยื่อ การถูกทารุณกรรม การทะเลาะตบตี ฯลฯ ซึ่งสื่อให้เห็นการพิจารณาองค์ประกอบคุณค่าข่าวในเชิงเร้าอารมณ์ค่อนข้างชัดเจน

คำถามที่เกิดขึ้นดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงข้อสงสัยต่อความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลักที่มุ่งเป้าไปที่สื่อโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ ซึ่งเป็นสื่อที่ประชาชนให้ความเชื่อถือในการติดตามข่าวสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์วิกฤตของการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) และสถานการณ์การประท้วงทางการเมืองว่าสื่อกระแสหลักดำรงบทบาทและทำหน้าที่ของสื่อตามมาตรฐานมืออาชีพและจรรยาบรรณวิชาชีพมากน้อยเพียงไร สื่อกระแสหลักสามารถเป็นที่พึ่งของประชาชนในการเสนอความจริง ไม่ทำให้ประชาชนหันไปหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นสาระจากสื่อออนไลน์หรือสื่อสังคมแทนที่สื่อกระแสหลัก ทั้งหมดจึงเป็นที่มาของการศึกษาปัจจัยที่เป็นสาเหตุส่งผลทำให้บทบาทสื่อกระแสหลักถูกลดทอนความเป็นมืออาชีพ

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการทำให้สื่อกระแสหลักถูกลดทอนความเป็นมืออาชีพ

3. ปัจจัยที่มีผลต่อการลดทอนความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลัก

ในการศึกษาเรื่องความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลัก จากงานของพีระวัฒน์ อัฐนาค และพิรงรอง รามสูต (2559: 21) ให้ความหมายเกี่ยวกับสื่อกระแสหลัก (Mainstream Media) หมายถึง สื่อมวลชนที่พิจารณาจากความเป็นเจ้าของสื่อนั้นๆ (Ownership) มีขนาดใหญ่ จัดรูปองค์กรแบบบริษัท อันมีเป้าหมายทางธุรกิจ เน้นผลกำไร วัดความสำเร็จจากความนิยม (Rating) เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น ส่วนความเป็นมืออาชีพนั้นมีมาตรฐานวิชาชีพจากงานของบิล โควอช (Bill Kovach) และทอม โรเซ็นเทรียล (Tom Rosenstiel) (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2559: 11-12) กำหนดความเป็นมืออาชีพของสื่อประกอบด้วย การมีพันธะกรณีต่อการนำเสนอความจริง ความภักดีต่อพลเมือง การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวก่อนนำเสนอเสมอ การคำนึงถึงเสรีภาพในการนำเสนอข้อมูลข่าวอยู่เสมอ ความมีเสรีภาพในการเฝ้าระวังการใช้อำนาจของกลุ่มอำนาจที่ส่งผลกระทบต่อพลเมือง การเป็นเวทีการวิพากษ์วิจารณ์และยินดีรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและหลากหลาย ความมุ่งมั่นนำเสนอข้อมูลข่าวทั้งที่มีความน่าสนใจและส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างมีนัยสำคัญ การให้น้ำหนักข่าวที่ครอบคลุมและสัดส่วนที่เหมาะสม การแสดงออกทางจิตสำนึกรับผิดชอบในวิชาชีพอย่างเสรี และตระหนักถึงสิทธิและความรับผิดชอบของพลเมืองในด้านข่าวสาร

นอกจากนี้ในการศึกษาและทบทวนแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย และงานวิชาการในแวดวงสื่อสารมวลชนทั้งสายวิชาการและวิชาชีพ เกี่ยวกับความสำคัญ บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนกระแสหลัก แนวคิดเกี่ยวกับข่าว คุณค่าข่าว และชุดความรู้นิเทศศาสตร์ ทำให้สามารถวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการลดทอนความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลัก ดังต่อไปนี้

ปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลสูงต่อการลดทอนความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลัก ประกอบด้วย ปัจจัยอำนาจรัฐ และปัจจัยอำนาจทุน

ปัจจัยอำนาจรัฐ

ในแนวคิดความเชื่อเกี่ยวกับเสรีภาพที่สำคัญที่สุด คือเสรีภาพทางการเมือง องค์กรและคนทำงานสื่อหนังสือพิมพ์ทำหน้าที่คอยจับจ้องมองดูการทำงานของรัฐที่มีอำนาจมาก โดยมองว่า

ผู้ใดมีอำนาจ ผู้นั้นจะเสพติดในอำนาจ และมีแนวโน้มจะสั่งสมอำนาจให้มากขึ้น จึงต้องทำหน้าที่เป็นหูเป็นตาแทนประชาชน คอยตรวจสอบรัฐบาลไม่ให้ทรยศต่อประชาชน แม้ว่าสื่อจะไม่สามารถไปหยุดยั้งรัฐบาลได้โดยตรง แต่สื่อสามารถเอาความไปบอกประชาชนซึ่งมีอำนาจในการโค่นล้มรัฐบาลได้ ดังนั้นรัฐบาลจึงต้องตระหนักรู้อยู่ตลอดเวลาว่าตนถูกเฝ้าระวังโดยสื่อ จึงต้องปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบต่อประชาชนทั้งมวล (สุกัญญา สุดบรรทัด, 2550: 136-137)

ซึ่งรัฐมองเห็นบทบาทการเป็นหมาเฝ้าบ้าน (Watchdog) ของสื่อในการทำหน้าที่คอยระแวดระวังภัยแก่ประชาชนและสังคม ทำให้รัฐบาลในทุกยุคทุกสมัยพยายามกดทับความสำคัญและคุณค่าการทำหน้าที่เป็นสื่อมืออาชีพ โดยอาศัยกลวิธีในการใช้อำนาจทางตรงที่เห็นชัดเจนและปรากฏบ่อยเมื่อรัฐบาลเริ่มไม่มีเสถียรภาพ คือการออกกฎหมายบังคับใช้กับสื่อ และการใช้วิธีการทางอ้อมโดยการให้ตัวแทนไปคุยส่วนตัวหรือการบอกไปที่ผู้บริหารองค์กรสื่อนั้นๆ เป็นกรณีๆ ไป

ดังที่ปรากฏเป็นข่าวเรื่องข้อกำหนดออกตามความในมาตรา 9 พ.ร.ก.ฉุกเฉินฯ ฉบับที่ 27 และข้อกำหนดออกตามความในมาตรา 9 พ.ร.ก.ฉุกเฉินฯ ฉบับที่ 29 ที่ออกมาปิดช่องว่างของกฎหมายที่มีอยู่ปัจจุบันซึ่งมีข้อจำกัดในการบังคับใช้ จนทำให้องค์กรวิชาชีพสื่อ ประกอบด้วย สภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทยสมาคมนักข่าววิทยุและ

โทรทัศน์ไทย สมาคมผู้ผลิตข่าวออนไลน์ สหภาพแรงงานกลางสื่อมวลชนไทย ยื่นหนังสือถึงนายกรัฐมนตรีว่า องค์กรวิชาชีพมีข้อห่วงใยและความวิตกกังวล ในการที่ภาครัฐได้มีการออกประกาศข้อกำหนดฉบับที่ 27 และข้อกำหนดฉบับที่ 29 องค์การสื่อมองว่า หน่วยบังคับใช้กฎหมายอาจใช้เป็นโอกาสในการตีความเจตนารมณ์นำไปสู่การปิดกั้นการนำเสนอข่าวของสื่อมวลชนหรือการแสดงความเห็นของประชาชน

นอกจากนี้ ยังมีกรณีกลุ่มสื่อมวลชนและภาคประชาชนลุกขึ้นมาดำเนินการยื่นฟ้อง พล.อ.ประยุทธ์ จันทร์โอชา เป็นคดีต่อศาลแพ่งในคดีหมายเลขดำที่ พ3618/2564 ขอให้ศาลมีคำพิพากษาเพิกถอนข้อกำหนดที่ออกตามความในมาตรา 9 แห่งพระราชกำหนด การบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 (ฉบับที่ 29) ลงวันที่ 29 ก.ค. 2564 พร้อมยื่นคำร้องขอให้ศาลไต่สวนคำร้องขอคุ้มครองชั่วคราวในกรณีฉุกเฉินโดยขอให้ศาลมีคำสั่งระงับการบังคับใช้ข้อกำหนดดังกล่าวและห้ามมิให้นำมาตรการ คำสั่ง หรือการกระทำใดๆ ที่สั่งการตามประกาศดังกล่าวมาใช้กับฝ่ายโจทก์ ประชาชน และสื่อมวลชน ไปจนกว่าศาลจะมีคำพิพากษาถึงที่สุดในคดี นั้นประกอบด้วย 12 องค์กรที่ร่วมเป็นโจทก์ฟ้องนายกรัฐมนตรี The Reporters, Voice TV, The Standard, The Momentum, THE MATTER, ประชาไท, Dem All, The People, way magazine, echo, PLUS SEVEN และกลุ่มประชาชนเบียร์ เพราะโดยหลักแล้วสื่อมวลชนจะต้องมีเสรีภาพในการนำเสนอข่าวสารซึ่งได้ รับรองตามรัฐธรรมนูญ การจำกัดเสรีภาพจากข้อกำหนดดังกล่าวเท่ากับเป็นการจำกัดเสรีภาพในการเสนอข่าวด้วยความจริงอย่างตรงไปตรงมา (BBC NEWS, 2564)

กรณีแถลงการณ์ 4 องค์กรวิชาชีพสื่อ เรื่อง หยุด พ.ร.ก.ฉุกเฉิน ลิดรอนเสรีภาพสื่อ เนื้อหาระบุว่า การประกาศใช้พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 (พ.ร.ก.ฉุกเฉิน) อ้างเหตุการณ์ชุมนุมที่เกินขอบเขต ก่อความรุนแรงโดยกลุ่มผู้ที่ไม่ประสงค์ดี จนประชาชนได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิต อีกทั้งการเสนอข้อมูล ข่าวสารในสื่อต่างๆ ในทางที่ยุยง บิดเบือน สร้างความแตกแยก ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศ นับเป็นการส่งสัญญาณที่รัฐบาลอาจออกข้อกำหนด ในลักษณะที่เป็นการลิดรอนสิทธิ เสรีภาพของสื่อมวลชน เช่น การห้ามนำเสนอข่าว การจำหน่าย หรือทำให้แพร่หลายซึ่งหนังสือ สิ่งพิมพ์ หรือสื่ออื่นใดที่มีข้อความอันอาจทำให้ประชาชนเกิดความหวาดกลัว หรือข้ออ้างว่าสื่อมีเจตนาบิดเบือนข้อมูล ข่าวสารทำให้เกิดความเข้าใจผิดในสถานการณ์ฉุกเฉินนั้น องค์กรวิชาชีพสื่อมวลชนทั้ง 4 องค์กร ประกอบด้วย สมาคมนักข่าว นักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย สมาคมนักข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย และสภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ มีความเห็นร่วมกันว่า การใช้อำนาจเช่นนี้ ยิ่งจะสร้างความขัดแย้งให้สังคมมากขึ้น และอาจนำไปสู่การลิดรอนสิทธิ เสรีภาพของสื่อมวลชนซึ่งขัดต่อบทบัญญัติรัฐธรรมนูญอย่างชัดแจ้ง

ดังนั้น การที่รัฐใช้อำนาจในการออกกฎหมายบังคับ จึงเป็นการลดทอนคุณค่าความเป็นสื่อมืออาชีพในการทำหน้าที่เป็นหูเป็นตาแทนประชาชน คอยตรวจสอบการทำงานของรัฐบาล สร้างการรับรู้ข่าวสารรอบด้านของประชาชนไปด้วย และที่สำคัญก็คือ เมื่อเสรีภาพสื่อถูกลิดรอน เสรีภาพประชาชนก็หายไป เมื่อรัฐห้ามนำเสนอข่าวที่สร้างความหวาดกลัว ย่อมจะกระทบต่อการนำเสนอข่าวที่ควรจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมและประชาชน ดังทัศนะของสื่อมวลชน จอมขวัญ หลาวเพ็ชร์ ได้กล่าวเรื่องนี้ความตอนหนึ่งว่า

สื่อทำหน้าที่รับใช้ประชาชนในด้านของข้อมูลข่าวสาร เมื่อสื่อไม่สามารถจะค้นหา ไถ่ถาม ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารมาได้ หรือแม้กระทั่งถูกบังคับโดยตรงโดยอ้อมให้ไม่สามารถออกมาทำหน้าที่ได้ สิ่งที่จะทำให้กับประชาชนมันก็ไม่สามารถให้ได้แล้ว เราก็คือกลไก ถ้าถูกทำลายกลไกไม่สามารถเดินไปถึงประชาชนได้แล้วในการเอาสารไปถึงผู้รับ สื่อในแง่ของวิชาชีพ เราเข้าถึงแหล่งข่าว ข้อมูลข่าวสารได้มากกว่าประชาชนโดยทั่วไป เพราะฉะนั้นถ้าตัดตอนเรา ตัวสารมันก็ไม่ถูกตรวจสอบ ค้นหา ค้นคว้า มันก็ทำให้ประชาชนมีโอกาสน้อยลง

ไปถึงไม่มีเลย ที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารอย่างรอบด้าน โดยที่เรายังย้ำอีกว่าการทำงานของสื่อ ต้องถูกตรวจสอบเสมอ (The MATTER Team, 2564)

กล่าวได้ว่า ปัจจัยอำนาจรัฐในกรณีดังที่กล่าวมาย่อมส่งผลต่อการทำหน้าที่ตามมาตรฐานความเป็นมืออาชีพทั้งในส่วนความมีเสรีภาพในการเฝ้าระวังการใช้อำนาจของกลุ่มอำนาจที่ส่งผลกระทบต่อพลเมือง และการตระหนักถึงสิทธิและความรับผิดชอบของพลเมืองในด้านข่าวสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีพันธะกรณีต่อการนำเสนอความจริงของการเป็นสื่อกระแสหลักที่ประชาชนให้ความเชื่อถือ

ปัจจัยอำนาจทุน

การอยู่รอดของอุตสาหกรรมสื่อและข่าวสารมีผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยระบบทุนนิยม การบริโภคนิยมที่ทำให้นักธุรกิจการค้าและระบบโฆษณาเข้ามามีบทบาทครอบครองอำนาจในการกำกับสื่อ ส่งผลกระทบต่อการทำหน้าที่ในฐานะเป็นนายประตูข่าวสาร (Gatekeeper) ที่ยึดหลักการทำหน้าที่อย่างมืออาชีพเพื่อประโยชน์ของประชาชน โดยการกลั่นกรองข่าวสารอย่างถูกต้องรอบด้านผ่านการตรวจสอบข้อเท็จจริงเพื่อให้ประชาชนเป็นคนตัดสิน

อำนาจทุนปรากฏให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้นในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะอุตสาหกรรมข่าวบนหนังสือพิมพ์ที่เป็นสื่อกระแสหลักซึ่งดำเนินธุรกิจแบบมีรายได้ที่มาจากการโฆษณาเป็นหลัก เมื่อเกิดการลดลงอย่างมากของเม็ดเงินโฆษณาจึงกระทบกับการอยู่รอด จนเกิดการปรับโครงสร้างขนานใหญ่ เกิดสถานการณ์ธุรกิจหนังสือพิมพ์เลิกผลิตและปิดตัวลงจำนวนมาก หลายองค์กรข่าวต้องดิ้นรนเพื่ออยู่รอด ในการเรียกความนิยม (Rating) เพื่อเป็นตัวเลือกของสินค้าแบรนด์ต่างๆในการซื้อเวลาหรือพื้นที่โฆษณา หรือการให้นักข่าวมาขายโฆษณา หาผู้สนับสนุน (Sponsor) ซึ่งขัดกับจรรยาบรรณวิชาชีพสื่อ ส่งผลในการทำงานที่ไม่อิสระ และเป็นการลดคุณค่าศักดิ์ศรีความเป็นสื่อ นอกจากนั้น ผลกระทบจากรายได้ที่เหือดหายไป ย่อมส่งผลต่อทรัพยากรในองค์กรและสถานีข่าวลดลง ทำให้การตรวจสอบแหล่งข่าวและข้อมูล รวมทั้งการรายงานข่าวภาคสนามลดลงตามไปด้วย รวมทั้งการโฆษณาที่เป็น Native advertising ที่เป็นเนื้อหาโฆษณาที่เขียนลอกเลียนรูปแบบเนื้อหาในสื่อแฝงเข้าไปอยู่ในเนื้อหาต่างๆ ที่ไม่รู้ว่าเป็นโฆษณาจนกว่าอ่านหรือดูจบโดยไม่ระบุการได้รับเงินสนับสนุน และการพาดหัวข่าวที่หลอกให้คลิกเข้าไปชม (Clickbait) ทำให้เสี่ยงต่อการทำลายความน่าเชื่อถือของประชาชนผู้รับสารมากยิ่งขึ้น

จะเห็นว่าปัจจัยอำนาจทุนมีอิทธิพลสูงต่อการทำให้สื่ออยู่รอด แต่ขณะเดียวกันก็เสี่ยงต่อการดำรงรักษาความเป็นมืออาชีพของสื่อด้วยเช่นกัน ประเด็นนี้มีมานานแล้ว ดังที่สะท้อนจากนักหนังสือพิมพ์อาวุโส สุภา ศิริมานนท์ (สุกัญญา สุดบรรทัด, 2550: 139) ได้กล่าวไว้ว่า

นักหนังสือพิมพ์จะต้องไม่เหมือนพ่อค้าหรือผู้ประกอบการอาชีพอื่นๆ ความสำเร็จของเขาวัดด้วยชื่อเสียง (Honors)ไม่ใช่ด้วยเงิน…หนังสือพิมพ์ทั้งหลายย่อมถือเอาสาธารณประโยชน์เป็นธรรมจริยา แต่ถ้าเมื่อไรหนังสือพิมพ์ถือปัจเจกประโยชน์แล้วทำข่าวเพื่อหลอกลวงประชาชนให้ตายใจและเห็นดีเห็นงามคล้อยตามไปด้วยหรือให้ตื่นตระหนกเพื่อให้เอกชนหรือร้านค้าได้ประโยชน์ เมื่อนั้นแล้วระฆังแห่งชั่วโมงที่เศร้าที่สุดก็จะย่ำขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีวัฒนธรรมสื่อ (Media Culture Theory) ที่มองว่า สื่อมวลชนเป็นสถาบันที่ผลิตวัฒนธรรมของสังคมที่สำคัญที่สุด เมื่อสื่อมวลชนทำงานด้วยแรงผลักดันทางธุรกิจเป็นหลัก กฎระเบียบที่ควบคุมวิธีการปฏิบัติของสื่อมวลชนจึงเป็นการเล่นกับอารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจแบบมนุษย์ (Human interest) ที่ง่ายต่อการขายและการทำกำไร ผลผลิตที่สะท้อนออกมาจากสื่อมวลชนจึงเป็นเรื่องของการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกทั้งหลาย แทนการยกระดับเชิงภูมิปัญญาแบบที่วัฒนธรรมดั้งเดิมเคยทำอยู่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2550: 48)

ปัจจัยรองที่มีผลทางอ้อม ได้แก่ องค์กรสื่อและนักข่าว การเปลี่ยนแปลงของผู้บริโภคสื่อ การหลอมรวมทางดิจิทัลของอุตสาหกรรมสื่อ

องค์กรสื่อและนักข่าว

ในสถานการณ์วิกฤตที่เกิดขึ้นหลายๆ ครั้งที่ผ่านมาที่พึ่งสำคัญหนึ่งของสังคม คือ การทำหน้าที่ขององค์กรสื่อและนักข่าว แต่สิ่งที่เกิดในปัจจุบันเป็นคำถามของกลุ่มที่เรียกร้องประชาธิปไตย ความเป็นธรรมจากรัฐและความเสมอภาคเท่าเทียมในการรับบริการวัคซีนป้องกันโควิด-19 จากรัฐบาล การที่สื่อบางสำนักเลือก 'ปิดปาก' ตัวเอง โดยไม่มีข่าวเหล่านี้บนพื้นที่สื่อ หรือนโยบายขององค์กรสื่อที่เกี่ยวพันกับการดำเนินธุรกิจสื่อแต่ละแห่ง ผู้บริหารบางองค์กรสื่อเสนอแนะให้นักข่าวหันไปทำ "ข่าวอื่นที่ชาวบ้านสนใจ" มากกว่าการเมือง ไปจับข่าวที่ทำยอดการเข้าชมการ Like ทำให้สังคมวิจารณ์การทำงานของสถาบันสื่อ เกิดกระแสติดแฮชแท็ก #แบนสื่อหลัก และ #สื่อมีไว้ทำไมในสื่อสังคม เพื่อเรียกร้องให้สื่อนำเสนอข่าวอย่างตรงไปตรงมา ครบถ้วนทุกมุม ในทัศนะของเทพชัย หย่อง เห็นว่า สื่อมวลชนต้องมีหน้าที่ในการเป็นเวทีกลางกระตุ้นให้คนแสดงความคิดเห็นแบบนี้ เพราะถ้าไม่มีเวทีแบบนี้เขาก็จะไปพูดกันตามเวทีต่าง ๆ อย่างที่เราเห็นก็เกิดความอัดอั้นตันใจ แล้วก็ไปพูดในสิ่งที่อาจจะเกินเลย มีอารมณ์ เพราะถูกปิดกั้น (เทพชัย หย่อง, 2564)

นอกจากนั้น ท่ามกลางภาวะความปั่นป่วนของข้อมูลจำนวนมากมายในการสื่อสารยุคดิจิทัล เป็นอุปสรรคหนึ่งในการตรวจสอบขององค์กรสื่อและนักข่าวว่าอะไรคือความจริง เนื่องเพราะจรรยาบรรณข้อหนึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการหาข้อมูลและการตรวจสอบความจริงเพื่อประโยชน์สาธารณะ ซึ่งทำให้การรายงานข่าวของสื่อกระแสหลักแตกต่างจากการเสนอข่าวของสื่อประเภทอื่นๆ องค์กรสื่อและนักข่าวในฐานะของผู้เล่าความจริงที่ต้องยึดกรอบการทำงานสำหรับการสร้างต้นแบบการรายงานข่าว ที่เน้นความน่าเชื่อถือและแสดงความรับผิดชอบในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับประชาชนผู้รับข่าวสาร

เรื่องนี้มีข้อคิดที่ดีและตรงประเด็นจากข้อคิดเห็นของสุทธิชัย หยุ่น ในวันอำลาเนชั่น ที่ให้สัมภาษณ์เมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2561 กล่าวถึงการทำหน้าที่ของคนทำสื่อว่า

ตั้งแต่ยุคที่ผมคิดว่า Long-form journalism คือ การรายงานข่าวที่ละเอียดรอบด้าน เจาะลึกให้โอกาสทุกฝ่ายที่จะได้พูด แล้วก็ให้คนดูอ่านตัดสินเองมันเปลี่ยนไป ทุกวันนี้คนทำสื่อพยายามอยากจะให้คนเชื่อตัวเอง แล้วก็ไม่เชื่ออีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งอันนี้ทำให้ค่านิยมหรือคุณค่าของการทำสื่อสารมวลชนผมคิดว่ามันด้อยไป มันไม่ใช่เป็นคนที่ทำหน้าที่เป็นกระจกส่องสังคม กระจกมันต้องส่องแล้วให้มันสะท้อนตามที่มันเป็นอยู่ แต่ดูเหมือนว่าตอนนี้เรากำลังใช้กล้องขยาย แล้วก็ส่องเฉพาะจุดที่เราอยากจะส่อง แล้วมันก็จะขยายจุดเฉพาะจุดที่เราต้องการขยาย ซึ่งมันก็ทำให้สังคมที่ควรจะได้ประโยชน์จากการทำหน้าที่ตรงนี้มันหายไปพอสมควร หลักการทำสื่อที่ถูกต้องนั้น คือ การเคารพในหน้าที่ ไม่ใช่ตามกระแสอย่างเดียว การรักษาคุณภาพ Quality Journalism สำคัญมาก เพราะการแข่งขันทุกวันนี้มันทำให้คุณภาพของคนข่าวมันด้อยคุณภาพลงไปมาก ไม่ได้มองว่าจิตสำนึกจริงๆ ของคนทำข่าวนั้น คือ การพยายามทำให้สังคมดีขึ้น และเป็นประโยชน์ต่อสังคม แต่จะตามกระแส ขอให้มีคนกดไลค์เยอะๆ ขอให้มีคนแชร์เยอะๆ แล้วนั่นคือ ความสำเร็จหรือนั่นคือฉันประสบความสำเร็จแล้ว อันนั้นคิดว่าเป็นอันตรายมาก (เวิร์คพอยท์, 2562)

การเปลี่ยนแปลงของผู้บริโภคสื่อ

ในช่วงการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ผู้บริโภคสื่อมีความต้องการติดตามข่าวสารข้อมูลจากสื่อหลักสูงขึ้น โดยข่าวเป็นเนื้อหาประเภทเดียวที่ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะช่วงโควิดคนสนใจข่าวสารกันมาก ทำให้คนเข้ามาติดตามข่าวมากขึ้น คนให้ความสนใจและติดตามข่าวสารอย่างใกล้ชิด

แต่ประเภทข่าวที่คนนิยมเพิ่มขึ้น จะเป็น 'ดราม่า นิวส์' ซึ่งสถิติจาก We Are Social พบว่า คนไทยใช้โซเชียลมีเดียเป็นช่องทางหลักในการอัพเดทข่าวเป็นอันดับ 1 ของโลกในปี 2564 หรือคิดเป็น 78% และกว่า 91% อ่านข่าวออนไลน์มากเป็นอันดับสองของโลก ใช้ "Facebook" มากเป็นอันดับ 8 ของโลก โพสต์เฟซบุ๊ก เฉลี่ยคนละ 11 ครั้งต่อเดือนและคอมเมนต์บนเฟซบุ๊ก เฉลี่ย 8 ครั้งต่อเดือน ขณะที่ ยังเหนียวแน่นกับ YouTube คนไทยใช้มากเป็นอันดับ 18 ของโลกในปีนี้ ใช้ Instagram มากเป็นอันดับ 16 ของโลก (กรุงเทพธุรกิจ, 2564)

แต่ที่น่าตกใจ คือ ความสามารถในการรับมือกับ fake news และข้อมูลข่าวสารที่ผิดพลาดของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กอายุ 15 ปี จากทั่วโลก กลับพบว่าความสามารถในการรับมือกับ fake news และข้อมูลข่าวสารที่เด็กไทยมีศักยภาพต่ำมากโดยอยู่ในอันดับ 76 จาก 77 ประเทศทั่วโลกที่ทำการประเมิน (ไทยโพสต์, 2564)

สื่อทางช่องทางออนไลน์ (Social Media) ได้มีบทบาทมากขึ้นและมีแนวโน้มจะเป็นสื่อหลักในอนาคต จากความสะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูลที่ง่ายของประชาชน รูปแบบการผลิตข่าวสารและผู้นำเสนอข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงไป ช่องทางการนำเสนอข่าวสารที่เพิ่มมากขึ้น ทุกคนสามารถเป็นผู้นำเสนอข่าวสารได้ผ่าน Social Media ทำให้เกิดกลุ่มคนที่มีชื่อเสียงในโลกออนไลน์ (Influencer) จากต้นทุนในการสร้างสื่อที่น้อย สามารถเข้าถึงประชาชนได้จำนวนมาก

บทบาทของผู้บริโภคสื่อเป็นได้ทั้งผู้ผลิต (Creator) ผู้นำเสนอ (Sender)และผู้บริโภค (Receiver) สื่อไปพร้อมกัน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564) สอดคล้องกับ อัญญาพร ธรรมติกานนท์ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท อเกต คอมมิวนิเคชั่น จำกัด กล่าวถึงผู้รับสารว่า นับจากนี้ไป สังคมเราอาจจะต้องเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ไปอีก 5 - 10 ปี ข้างหน้า และจะเป็นที่น่าจับตามองว่าจากการเปลี่ยนแปลงในฝั่งของผู้รับสารจะต้องกรองสารอย่างไร และควรจะเป็นการเรียนรู้ระหว่างสื่อและผู้บริโภคสื่อไปพร้อมๆ กัน (สำนักข่าวอินโฟเควสท์, 2564)

ปัจจัยดังกล่าวนี้ทำให้สื่อกระแสหลักถูกลดทอนบทบาทความสำคัญลง เนื่องจากผลกระทบทั้งจากพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร การปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นทั้งผู้รับสารและผู้สร้างสารและผู้ส่งสารผ่านช่องทางในหลากหลายแพลตฟอร์มบนสื่อออนไลน์

การหลอมรวมทางดิจิทัลของอุตสาหกรรมสื่อ

การเกิด Digital Disruption เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของการลดบทบาทสื่อสิ่งพิมพ์ และเปลี่ยนพฤติกรรมผู้รับสารเนื่องจากทางเลือกเข้าถึงข่าวสารเปิดกว้างขึ้นไปสู่การเสพสื่อในแพลตฟอร์มใหม่บนโลกออนไลน์ที่รวดเร็วและหลากหลายกว่าเดิม ประกอบกับภูมิทัศน์สื่อ (Media Landscape) ที่เปลี่ยนแปลงทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่เรียกว่า การหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) การผสมผสานการใช้งานสื่อหลายๆ ประเภทเข้าด้วยกันขององค์กรสื่อ ทั้งสื่อเว็บไซต์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านเทคโนโลยีหลายๆชนิดได้แก่ อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ลักษณะภูมิทัศน์สื่อประกอบไปด้วยชุมชนออนไลน์ พูดคุยแลกเปลี่ยนและขยายแบ่งปันเรื่องราวที่สื่อกระแสหลักสร้าง

ขณะเดียวกัน ชุมชนเหล่านี้ยังผลิตสื่อแบบมีส่วนร่วม รายงานข่าวจากฐานราก และ แลกเปลี่ยนความเห็น และตรวจสอบข้อเท็จจริง ซึ่งสื่อกระแสหลักสามารถใช้เนื้อหาของชุมชนเหล่านี้เป็นประโยชน์ในฐานะแหล่งข่าว ทั้งนี้บทบาทสื่อ "มืออาชีพ"ในระบบนิเวศใหม่ต้อง "ทำหน้าที่" ให้ดีกว่าเดิม โดยนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ น่าสนใจ เข้าถึงง่าย รวมทั้งต้อง "อยู่รอดเชิงธุรกิจด้วย เรื่องที่ท้าทายคือจะทำทั้งสองบทบาทพร้อมกันได้อย่างไร" (ศรีลัดดา อุทยารัตน์ และคณะ, 2562: 731)

อย่างไรก็ตาม การเน้นเรื่องความรวดเร็วและเข้าถึงได้ง่าย ทำให้ไม่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการกรองที่ละเอียดเท่าสื่อดั้งเดิมในฐานะผู้เฝ้าประตูข่าวสารที่ทำหน้าที่กรองข้อมูลก่อนที่จะรายงานข่าว จึงอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ก่อให้เกิดการแพร่กระจายของข่าวปลอม (Fake News) ดังนั้นจากปัจจัยของการหลอมรวมทางดิจิทัลของอุตสาหกรรมสื่อทำให้บทบาทและความสำคัญของสื่อกระแสหลักลดลงอย่างเห็นได้ชัด

4. สรุป

เมื่อสื่อกระแสหลักถูกตั้งคำถามความเป็นมืออาชีพจากสังคมถึงบทบาทและการทำหน้าที่สื่อตามมาตรฐานวิชาชีพโดยมุ่งตรงไปที่การนำเสนอความจริง การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวก่อนนำเสนอ การคำนึงถึงเสรีภาพในการนำเสนอข้อมูลข่าว การเฝ้าระวังการใช้อำนาจของกลุ่มอำนาจที่ส่งผลกระทบต่อพลเมือง การเป็นเวทีการวิพากษ์วิจารณ์และยินดีรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและหลากหลาย การแสดงออกทางจิตสำนึกรับผิดชอบในวิชาชีพอย่างเสรี และตระหนักถึงสิทธิและความรับผิดชอบของพลเมืองในด้านข่าวสาร ซึ่งการศึกษาปัจจัยอันเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ความเป็นมืออาชีพของสื่อกระแสหลักถูกลดทอนลงตามที่กล่าวมาทั้งหมด สามารถสรุปปัจจัยสำคัญที่เป็นปัจจัยหลักมาจากปัจจัยอำนาจรัฐ และปัจจัยอำนาจทุน นอกจากนี้ยังมีปัจจัยรองที่เกี่ยวกับองค์กรสื่อและนักข่าว การเปลี่ยนแปลงของผู้บริโภคสื่อ การหลอมรวมทางดิจิทัลของอุตสาหกรรมข่าว ที่ส่งผลทางอ้อมต่อสื่อกระแสหลักถูกด้อยค่าในกลุ่มผู้บริโภคสื่อเช่นกัน การศึกษานี้อาจเป็นส่วนหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นสาเหตุเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขเรียกคืนศรัทธาความเป็นมืออาชีพ ความน่าเชื่อถือของการเป็นสื่อกระแสหลัก ในการเป็นที่พึ่งของประชาชนเพื่อทำหน้าที่ในการเป็นกระจกสะท้อนความจริงและเป็นตะเกียงในการส่องนำทางให้สังคมต่อไป

5. ข้อเสนอแนะ

1. การรักษาคุณค่าความเป็นมืออาชีพตามมาตรฐานวิชาชีพของสื่อกระแสหลัก โดยยึดหลักจรรยาบรรณและจริยธรรมแห่งวิชาชีพสื่อมวลชน คือ การเป็นสื่อที่น่าเชื่อถือของประชาชน เป็นสื่อมืออาชีพที่มีความตระหนักรู้ในบทบาทหน้าที่ของตนต่อการนำเสนอข้อมูลข่าวสารอย่างมีความถูกต้อง รับผิดชอบต่อสังคม รักษาความสมดุลและเป็นธรรม และสร้างความเชื่อมั่นโดยการทำให้เห็นถึงการมีระบบกลั่นกรองข้อมูลข่าวสารที่ดี มีกองบรรณาธิการทำหน้าที่นายประตูข่าวสารเพื่อประโยชน์ต่อสังคม และการเคารพสิทธิส่วนบุคคลและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

2. การจัดตั้งองค์กรทำหน้าที่กำกับดูแลกันเองด้านจรรยาบรรณ จริยธรรมในวิชาชีพสื่อมวลชน เป็นแนวทางหนึ่งในการปฏิรูปการกำกับดูแลกันเองของสื่อ การมีนโยบายและกระบวนการกำกับดูแลกันเองในส่วนขององค์กรสื่อและองค์กรวิชาชีพสื่อ ซึ่งปัจจุบันมีสภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ ทำหน้าที่ดังกล่าว อันจะเป็นทางออกหนึ่งของการป้องกันอำนาจรัฐที่เข้ามามีบทบาทลดทอนการทำหน้าที่สื่ออย่างมืออาชีพ รวมทั้งองค์กรสื่อที่มีมาตรฐานวิชาชีพเป็นองค์กรพี่เลี้ยงในการสร้างและขยายฐานความเป็นมืออาชีพให้กับองค์กรสื่อต่างๆ

3. การปรับตัวต่อการหลอมรวมสื่อ โดยการปรับตัวมุ่งสู่ออนไลน์ เพื่อเพิ่มโอกาสของช่องทางการนำเสนอและการปรับองค์กรสื่อให้เป็น New business model เพื่อลดอิทธิพลจากอำนาจทุนที่มีต่อความเป็นมืออาชีพของสื่อ

4. การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลของผู้บริโภคสื่ออย่างลึกซึ้งจากงานวิจัยหรือข้อมูลผลศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของผู้บริโภคสื่อยุคดิจิทัล ซึ่งสื่อต้องปรับตัวเองเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสารที่มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อจากหลากหลายช่องทางหลากหลายแพลตฟอร์ม การเข้าใจเข้าถึงผู้บริโภคสื่อเป็นประโยชน์ต่อการเสนอข่าวสารตอบสนองความต้องการและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับสื่อ

5. การส่งเสริมศักยภาพความเป็นมืออาชีพของนักข่าว การฝึกอบรมให้มีองค์ความรู้และทักษะหลากหลายในการรายงานข่าว (multi-skilled reporter) การรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร ภายใต้การทำหน้าที่สื่อมวลชนบนกรอบจริยธรรมแห่งวิชาชีพ มีประสิทธิภาพในการสื่อสารสามารถทำข่าวได้ทั้งการสัมภาษณ์ ถ่ายคลิปวิดีโอ ตัดต่อภาพและเสียง ถ่ายภาพนิ่ง เขียนข่าวบนแพลตฟอร์มต่างๆ เพื่อทำหน้าที่ของสื่อมืออาชีพในยุคของ Digital Disruption

6. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2550). *เส้นทางเดินของทฤษฎีและมโนทัศน์ของการสื่อสารมวลชน*. ชุดความรู้นิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การดา ร่วมพุ่ม. (2557). สื่อมวลชนกับการรายงานข่าวสิทธิเด็ก. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, *8*(1), 31-53.

กรุงเทพธุรกิจ. (2564). *เปิดสถิติคนไทยเสพติด'ออนไลน์โซเชียล'สูงติดอันดับโลก* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 สิงหาคม 2564, จาก: https://www.bangkokbiznews.com/tech/950958.

พีระวัฒน์ อัฐนาค และ พิรงรอง รามสูต. (2559). “กระจก หรือ ตะเกียง” การศึกษาเปรียบเทียบบทบาทของสื่อกรณีการชุมนุมเคลื่อนไหวทางการเมืองในช่วง พ.ศ.2553 และ 2556-2557 ผ่านบทบรรณาธิการของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, *10*(2), 11-58.

เทพชัย หย่อง. (2564). *#สื่อมีไว้ทำไม |คนรุ่นใหม่ ถาม! สื่อรุ่นใหญ่ ตอบ!* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 สิงหาคม 2564, จาก: https://theactive.net/data/question-to-journalist/.

ไทยโพสต์. (2564). *ถึงว่า!77ประเทศทั่วโลก 'เด็กไทย' รองบ๊วยรับมือ 'เฟคนิวส์'* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2564, จาก: https://www.thaipost.net/main/detail/104411.

เวิร์คพอยท์. (2562). *สัมภาษณ์สุทธิชัย หยุ่น วันอำลาเนชั่น* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 12 กรกฎาคม 2564, จาก: https://workpointtoday.com/suthichaiyoon-interview/

สุกัญญา สุดบรรทัด. (2550). *มนุษย์เสรีกับความจริงที่ไม่จริงแห่งยุคโลกาภิวัตน์*. ชุดความรู้นิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. (2559). Professional VS Amateur : สื่อมืออาชีพกับสื่อสมัครเล่น การปะทะเชิง “คุณค่า” ของสื่อธุรกิจกับสื่อทางเลือกในยุคดิจิทัล. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, *3*(1), 10-13.

สำนักข่าวอินโฟเควสท์. (2564). *Thailand Media Landscape 2021* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 12 กันยายน 2564, จาก: https://www.infoquest.co.th/thailand-media-landscape-2021/newspaper.

ศรีลัดดา อุทยารัตน์ และคณะ. (2562). วิกฤตสื่อในสังคมไทย: การศึกษาและการพัฒนารูปแบบ การรายงานข่าวสันติภาพโดยพุทธสันติวิธี. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, *7*(3), 730-734.

BBC NEWS. (2564). *พล.อ. ประยุทธ์ลงนามยกเลิกข้อกำหนด 29 ที่ศาลแพ่งสั่งระงับการบังคับใช้หลังตัวแทนสื่อยื่นฟ้อง* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2564, จาก: https://www.bbc.com/thai/thailand-58053739.

The MATTER Team. (2564). *เสรีภาพสื่อถูกลิดรอน เสรีภาพประชาชนก็หายไป เมื่อรัฐห้ามนำเสนอข่าวที่สร้างความหวาดกลัว* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2564, จาก: https://thematter.co/social/politics/regulation-on-media-publication/150698.

ผลการวิเคราะห์ เรื่อง การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม ของผู้เรียน จากกระแสดราม่า : กรณีศึกษามิวสิกวิดีโอเพลง LALISA, ลิซ่า วงแบล็กพิงก์

THE STUDENT ANALYSIS RESULTS OF MULTICULTURAL VISUAL CONNECTION BASED ON DRAMATIC TREND: A CASE STUDY OF THE LALISA MUSIC VIDEO FROM LISA, BLACKPINK

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นฤดล จิตสกูล

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: narudon.ji@spu.ac.th

บทคัดย่อ

จากกระแสดราม่าจากการเปิดตัวเพลงใหม่ LALISA ของลิซ่า วง BLACKPINK กลายเป็นกระแสดราม่าที่ผู้เรียนให้ความสนใจในการนำมาเรียนรู้ เรื่องการเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม โดยพบว่า ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และเกิดการเรียนรู้ เรื่อง การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรมได้ 2 ประเด็น คือ 1) ด้านศิลปวัฒนธรรม และ 2) ด้านสังคม การเมือง ซึ่งขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีดังนี้ คือ 1) การค้นหาและศึกษาประเด็นดราม่าที่เกิดขึ้นไม่เกิน 72 ชั่วโมง 2) การจัดลำดับของประเด็นดราม่า 3) การเลือกประเด็นดราม่าที่มีความสนใจสูงสุด 2 เรื่อง คือ ด้านศิลปวัฒนธรรมไทย และด้านสังคม การเมือง 4) ตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นดราม่า เป็นคำถามปลายเปิด เกี่ยวกับเรื่อง มิวสิกวิดีโอเพลงใหม่ LALISA ของลิซ่า วงแบล็กพิงก์ 5) ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยให้ทำแบบสอบถาม 6) สุ่มประเด็น ดราม่าที่ผู้เรียนมีความสนใจ พร้อมเหตุผลสนับสนุน และ 7) นำบทเรียนที่ต้องการให้ผู้เรียนศึกษา มาเป็นโจทย์การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรมผ่านมิวสิกวิดีโอ เพลง LALISA ที่มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่

คำสำคัญ: การวิเคราะห์, กระแสดราม่า, การเชื่อมโยงภาพ, พหุวัฒนธรรม, ลลิษา

ABSTRACT

The dramatic trend since the release of a new song titled LALISA of Lisa from BLACKPINK. The music video became a dramatic trend that the students were interested in studying about multicultural visual connection. The learning result showed students were able to analyze and learn to link multicultural visual connection in 2 dimensions 1) arts and culture and 2) society and politics. The teaching activities were organized as follows: 1) Searching and studying the dramatic issues that occurred from the last 72 hours 2) Ranking the drama issues 3) Selecting the dramatic issues with the highest interest in 2 dimensions: Thai art and culture, society and politic. 4) Questioning about the dramatic issues with open-ended questions, relating to the LALISA Music video of Lisa BLACKPINK's new song 5) Allowing students to share their opinions by completing the questionnaire; 6) Randomly selecting topics and dramas that the students are interested in with supportive reasons

and 7) Bringing the lessons that want students to study as the multicultural visual connection question through the LALISA music video with innovative creativity.

Keywords: Analysis, Dramatic Trend, Multi Culture, Image Linkage, LALISA

1. บทนำ

การเรียนรู้ในยุค 2021 ที่มีความทันสมัยและสะดวกสบายในการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการเลือกรับสารที่หลากหลายและรวดเร็ว ทำให้ระบบการศึกษาและการเรียนรู้ของมนุษย์ไปได้ไกลกว่าในอดีตมากมายหลายเท่าตัว กระแสสังคมออนไลน์กลายเป็นอีกหนึ่งตัวแปรสำคัญ ที่เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงให้เกิดการเรียนรู้อย่างไม่มีสิ้นสุด กระแสสังคมออนไลน์ หรือกระแสดราม่าบนโซเชียลมีเดียประเภทต่างๆ สามารถเกิดขึ้นและส่งต่อได้อย่างรวดเร็ว ด้วยระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ตในปัจจุบัน สามารถทำให้สามารถส่งต่อข้อมูลหรือแสดงความคิดเห็นได้ทันที ในประเด็นที่คนให้ความสนใจและเกิดการแสดงความคิดเห็นร่วมกันอย่าง

ทันทีที่มีการเปิดตัวเพลงใหม่ “LALISA” ของ ลิซ่า หรือ “ลลิษา มโนบาล” ศิลปินไทยหนึ่งเดียวในวงแบล็กพิงก์ ซึ่งเป็นศิลปินที่มีผู้คนให้การตอบรับและชื่นชมเป็นอย่างมาก ในความสามารถของลิซ่าในการร้องเต้นมาอย่างต่อเนื่อง เมื่อมีการเผยแพร่เพลง LALISA ในสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดปรากฏการณ์ของการเข้าชมมิวสิกวิดีโอเพลงนี้จำนวนมาก ซึ่งเมื่อวันที่ 13 กันยายน 2564 ที่ผ่านมา YouTube ได้ประกาศอย่างเป็นทางการว่ามิวสิกวิดีโอ ‘LALISA’ ของ ลิซ่า BLACKPINK ไอดอลสาวสายเลือดไทย มียอดการรับชมเอ็มวีสูงที่สุดใน 24 ชั่วโมงแรก ถึง 73.6 ล้านวิว ส่งให้ ลิซ่า สร้างสถิติใหม่กลายเป็นศิลปินหญิงเดี่ยวที่มียอดผู้ชมเอ็มวีที่สูงสุดในรอบ 24 ชม. ด้วยกระแสดราม่าที่มีผู้เรียนให้ความสนใจ ผู้สอนจึงนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ความคิดสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการวิเคราะห์การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรมของผู้เรียน จากกระแสดราม่า : กรณีศึกษามิวสิกวิดีโอเพลง LALISA, ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ ทำให้เป็นการเพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้ จากสิ่งที่ผู้เรียนกำลังให้ความสนใจในกระแสดราม่า เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างสนุกสนานในชั้นเรียน

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์ เรื่อง การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม ของผู้เรียน ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง โดยใช้กระแสดราม่า : กรณีศึกษามิวสิกวิดีโอเพลง LALISA, ลิซ่า วงแบล็กพิงก์

(2) เพื่อนำเสนอขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน รายวิชาความคิดสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง เรื่องการเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม ของผู้เรียน โดยใช้กระแสดราม่า : กรณีศึกษามิวสิกวิดีโอเพลง LALISA, ลิซ่า วงแบล็กพิงก์

3. กระแสดราม่าสังคมออนไลน์ มิวสิกวิดีโอเพลง LALISA

คำว่า “ ดราม่า ” (Drama) โดยความหมายดั้งเดิม หมายถึง นาฏกรรม การละคร การแสดง แต่หากจะพูดถึงความหมายของคำนี้บนโลกสังคมออนไลน์ ดราม่า จะเป็นคำแสลงที่ใช้กันโดยทั่วไป อันหมายถึง เรื่องราวที่เป็นข่าวลือ เรื่องโกหก เรื่องที่อาจจะมีเนื้อหาเกินความเป็นจริง หรือการบิดข้อเท็จจริงไปจากเดิมที่ควรจะเป็น คำนี้จึงเป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างติดหูของคนในยุคแห่งการสื่อสารออนไลน์ โดยนิวัติ รอดช่วง (2563) ได้กล่าวว่า

กระแส ดราม่า คือ กระแสที่คนให้ความสนใจกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นความจริง หรือการแต่งเติมเพิ่มรายละเอียดในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดอรรถรสของการสื่อสารออนไลน์ สำหรับในประเทศไทย คำนี้เป็นคำที่ค่อนข้างคุ้นหู เพราะได้ถูกใช้จนเป็นคำติดปากในวงการสื่อสังคมออนไลน์มาหลายปี แต่ถ้าจะพูดว่าเป็นคำที่ให้ความหมายไปในทางลบเสียมากกว่า เพราะเมื่อได้ยินหรือเห็นคำนี้เมื่อไหร่ จะทำให้เกิดความรู้สึกว่าต้องเป็นเรื่องที่อาจจะทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงของคนที่ถูกสร้างข่าวให้เกิดเป็นประเด็นดราม่าเสมอ

หากจะมองคำว่า ดราม่า ว่าเป็นกระแสที่คนบนโลกสังคอมออนไลน์ให้ความสนใจ ก็มีหลายธุรกิจที่ใช้กระแสดราม่าเป็นโอกาสในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ธุรกิจของตนเอง เพราะกระแสที่เกิดขึ้น สามารถสื่อสารส่งต่อได้อย่างรวดเร็ว แต่มีต้นทุนทางการโฆษณาน้อย หรืออาจจะไม่เกิดค่าใช้จ่ายในการทำการตลาดเลยแม้แต่บาทเดียว แต่เป็นการพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาสในการเกาะกระแสดราม่าให้เกิดเป็นผลประโยชน์ทางธุรกิจ ซึ่งอาคม เพชรฤทธิรงค์ (2563) ได้ให้ความคิดเห็นว่า หากจะมองความหมายของคำว่าดราม่าให้ลึก กระแสดราม่าไม่ได้เป็นเพียงคำพูดที่ใช้สื่อสารเพียงสนุกปากเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความคิดเห็นต่างๆ ของคนหมู่มากในสังคมอีกด้วย

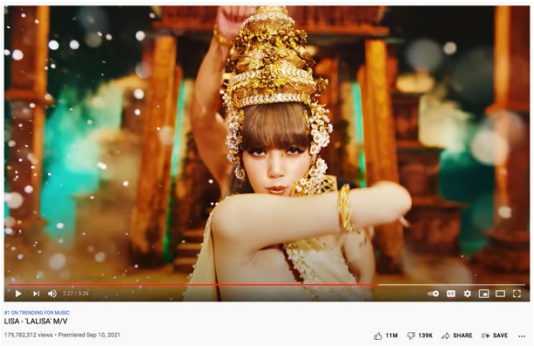
ในวันที่ 10 กันยายน 2564 ที่ผ่านมา กระแสดราม่าร้อนแรงที่จะไม่กล่าวถึงก็คงไม่ได้ นั่นก็คือกระแสดราม่าที่เกิดตามมาจากการเปิดตัวเพลงใหม่ LALISA ของศิลปินเกิร์ลกรุ๊ปเกาหลีใต้ ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ ซึ่งเป็นที่ให้ความสนใจชื่นชม และเกิดการวิพากษ์วิจารณ์เป็นอย่างมาก จากทั้งที่คนชื่นชอบและคนที่ออกมาแสดงความคิดเห็นต่างผ่านสื่อสังคมออนไลน์ว่า มีความไม่เหมาะสมแตกต่างกันออกไป จนเป็นเทรนด์กระแสที่ติดความนิยมของโลกออนไลน์ในที่สุดในช่วงวันและเวลาดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

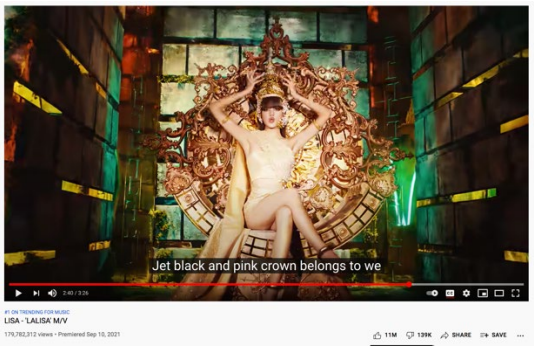
ภาพที่ 1 ภาพข่าวสรุปประเด็นดราม่า ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ หลังเปิดตัวเพลงใหม่ LALISA
ที่มา: https://www.dailynews.co.th/news/259938/ สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2564

หลังจากการเปิดตัวเพลงใหม่ LALISA ของ ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ ก็มีด้านกระแสชื่นชมในความสามารถของลิซ่า ซึ่งเป็นคนไทยหนึ่งเดียวในวง อีกด้านก็มีส่วนที่ออกมาแสดงความคิดเห็นในเชิงความไม่เหมาะสมในภาพ มิวสิกวิดีโอเพลง LALISA กันอย่างแพร่หลาย โดยสุรัตน์ จงดา ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (สบศ.) ได้ออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า มิวสิกวิดีโอ เพลง LALISA ของลิซ่า แบล็กพิงก์ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ลงตัว มีการนำเสนอศิลปวัฒนธรรมไทยในระดับสากล ซึ่งเผยแพร่ให้คนทั้งโลกได้เห็นถึงความสวยงามของศิลปวัฒนธรรมไทย ทำให้คนทั่วโลกรู้จักเมืองไทยมากขึ้น ตามมุมมองของประเทศเพื่อนบ้านอย่างเกาหลีใต้ที่ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นอย่างดี ซึ่งน่าภาคภูมิใจที่ชาวเกาหลีใต้ส่งเสริมเสริมและให้ความสำคัญกับ

ศิลปวัฒนธรรมไทยถึงขั้นนำไปใช้ผสมผสานในมิวสิกวิดีโอเพลงของเกาหลีใต้ ซึ่งคนไทยควรภาคภูมิใจไม่น้อย (ไทยรัฐออนไลน์, 2564) โดยสอดคล้องกับที่ ชาย นครชัย อธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม (สวธ.) กล่าวชื่นชมว่า เมื่อตนได้ดู รู้สึกชื่นชมเป็นอย่างมากที่ศิลปิน ลิซ่า ลลิษา มโนบาล เป็นอย่างมาก ที่ได้นำมรดกทางภูมิปัญญาของวัฒนธรรมไทยในหลายเรื่อง ไปเผยแพร่สู่สายตาชาวโลกให้เป็นที่รู้จัก เช่น ผ้าไทย การรำไทย และศิลปะไทยอันทรงคุณค่า เป็นต้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2564) กระแสชื่นชมผลงานจากหลายภาคส่วนถือเป็นแรงกำลังใจในการพลักดันให้ลิซ่ามีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ ณ ขณะเดียวกัน ก็มีอีกฝ่ายที่ออกมาแสดงความคิดเห็นถึงความไม่เหมาะสมของภาพที่เกิดขึ้นในมิวสิกวิดีโอเพลงนี้เช่นเดียวกัน จนกลายเป็นกระแสดราม่าตามที่เดลินิวส์ออนไลน์ (2564) และสำนักข่าวต่าง ๆ ในเมืองไทย ได้ทำเป็นสรุปเป็นประเด็นดราม่าภาพรวมั้งหมด ไว้ดังนี้

1. ประเด็นดราม่าเรื่อง "แฟชั่นชุดผ้าไหมไทย" ที่ปรากฏสู่สายตาผู้ชมในระดับโลก ในลักษณะของชุดไหล่เดียวแต่งเคปยาว และกระโปรสั้นจับเดรปผ้าไหมสีเหลืองทอง ที่มีการออกแบบมาเพื่อเฉพาะให้กับลิซ่า โดยศิลปินนักออกแบบดีไซน์เนอร์ชื่อดัง พลพัฒน์ อัศวะประภา หรือชื่อที่คนทั่วไปรู้จักกันในนามของ "หมู ASAVA" ซึ่งประเด็นดราม่าเกิดในนาทีที่ 2.27 และ 2.40 ของมิวสิกวิดีโอ ที่มีชาวเน็ตบางส่วนออกมาโวยวายถึงความเหมาะสมของเครื่องประดับศีรษะรัดเกล้ายอดสีทอง นั่งบนบัลลังก์ที่ด้านหลังเป็นฉากปราสาทหินโบราณ โดยชาวเน็ตออกมาแสดงความคิดเห็นวิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งเข้าใจว่าเป็น ลิซ่าสวมชฎาเต้นในเพลง ที่ดูไม่เหมาะสม เป็นเรื่องที่เสื่อมเสีย และทำร้ายศิลปวัฒนธรรมไทย จึงเกิดเป็นกระแสดราม่าพูดถึงเป็นอย่างมากในเฟรมภาพนี้ แต่ก็มีนักวิจารณ์รวมถึงนักวิชาการเกี่ยวกับเครื่องประดับศีรษะนี้ว่าเป็น รัดเกล้ายอดสีทอง ที่มีการประดับตกแต่งเพิ่มด้วยดอกไม้ร้อยเรียงลงมาจถึงช่วงหูและแก้ม จึงอาจทำให้ผู้ชมบางส่วนเข้าใจผิดว่าเป็นชฎาตามข่าว นอกเหนือจากนี้ก็มีนักวิจารณ์คนไทยจำนวนมากออกมาร่วมแสดงความคิดเห็นตอบโต้เรื่องใส่ชฎาเต้น ว่าไม่ควรโฟกัสกับประเด็นที่ไร้สาระ หากยังไม่ดูมิวสิกวิดีโอแล้วทำความเข้าใจอย่างแท้จริง โดย พระมหาไพรวัลย์ (เดลินิวส์ออนไลน์, 2564) ได้ออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า ภาพที่ปรากฏในมิวสิกวิดีโอเพลง LALISA เป็นการแสดงศิลปวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย ไม่ได้แปลว่า ผู้สร้างสรรค์ไม่เห็นคุณค่าหรือลบหลู่ดูหมิ่นศิลปวัฒนธรรมไทย แต่เป็นการส่งเสริมให้ชาวโลกได้เห็น ยังดีกว่าให้ชฎาหรือรัดเกล้ายอดที่กำลังเป็นกระแส สูญหายไปเพราะคนไม่รู้จักเลย

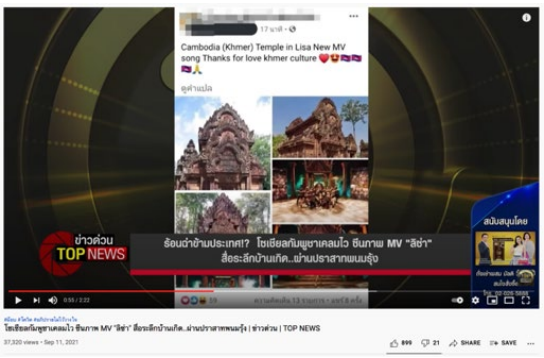


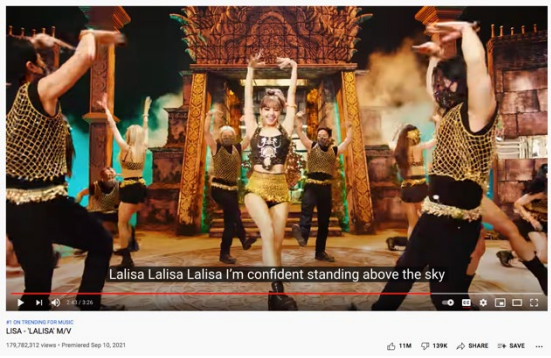


ภาพที่ 2 และ 3 ภาพแฟชั่นชุดผ้าไหมไทย และเครื่องประดับศีรษะรัดเกล้ายอดสีทอง เพลง LALISA
ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=awkkyBH2zEo สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2564

2. ประเด็นดราม่าเรื่อง "ชุดไทยที่ลิซ่าสวมใส่" ที่ออกแบบโดย หมู ASAVA โดยกลุ่มหนึ่งออกมาแสดงความคิดเห็นว่าสวยและอลังการมาก เหมาะสมกับลิซ่าที่สวมใส่มาก ฝีมือของหมูดีมาก ร่วมภาคภูมิใจในผลงานของคุณหมู แต่ในขณะเดียวกันก็มีอีกกลุ่มนักวิจารณ์ที่ออกมาแสดงความคิดเห็นว่า ชุดธรรมดามาก ไม่มีความพิเศษอะไรมากมาย แต่ที่ดูดีเพราะมีลิซ่าเป็นผู้สวมใส่ ประกอบกับการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอที่ระดับมืออาชีพอย่างเกาหลีใต้ ที่เป็นเจ้าพ่อแห่งวงการเคป๊อปผลิตและถ่ายทำ ยิ่งทำให้ภาพรวมของมิวสิกวิดีเพลงนี้ดี สวยงาม อลังการยิ่งขึ้น ทั้งที่ชุดไทยของลิซ่า ก็ดูเรียบ ๆ ธรรมดา ไม่ได้มีความโดดเด่นอะไรเป็นพิเศษ เพราะหมูก็ออกแบบชุดรูปแบบนี้ให้กับวงการประกวดนางงามไทยอยู่เป็นปกติ ซึ่งก็โดยวิพากษ์วิจารณ์อยู่เป็นปกติอยู่แล้ว จึงไม่แปลกอะไรที่จะโดนวิจารณ์ชุดว่าธรรมดา แต่ประเด็นดราม่านี้ก็ไม่ได้ร้อนแรงมาก เพราะทุกคนก็ต่างมองมุมเดียวกันและชื่นชมว่าหมู ASAVA เป็นศิลปินดีไซน์เนอร์ให้ลิซ่า ก็เป็นการปิดประเด็นดราม่าที่ทุกฝ่ายก็มีความสุขร่วมกัน

3. ประเด็นดราม่าเรื่อง "ฉากปราสาทหินโบราณ" ที่ปรากฏอยู่ในมิวสิกวิดีโอเพลง LALISA ในช่วงนาทีที่ 2.27 ซึ่งกระแสดราม่าที่เกิดขึ้น เกิดหลังจากที่มีแฟนคลับชาวกัมพูชาได้มีการนำภาพไปโพสต์ในกลุ่มสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กเกี่ยวกับวัฒนธรรมโลกว่า ปราสาทหินโบราณที่ปรากฏในฉากมิวสิกวิดีโอของลิซ่า เป็นของวัฒนธรรมประเทศกัมพูชา โดยเป็นศิลปกรรมแบบเขมร ซึ่งทำให้เกิดเป็นประเด็นถกเถียงกันอย่างสนั่นโลกสังคมออนไลน์ว่า ฉากด้านหลังที่เป็นปราสาทหินโบราณนั้น เป็นสถานที่ที่มีชื่อว่า ปราสาทพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งเป็นบ้านเกิดของลิซ่า คนไทยบางส่วนออกมาแสดงความคิดเห็นว่า เราควรรับความจริงว่า ปราสาทพนมรุ้งได้รับอิทธิพลศิลปะมาจากวัฒนธรรมเขมรจริง มีการค้นพบหลักฐานทางประวัติศาสตร์ว่า ศิลปะการสร้างปราสาทพนมรุ้งนั้นเป็นศิลปะแบบขอม ซึ่งขอมก็ไม่ได้ระบุถึงความเป็นสัญชาติที่จะเทียบว่าเป็นเขมรหรือกัมพูชาได้ ด้วยเหตุผลว่าในยุคนั้น ยังไม่ได้มีการแบ่งแยกดินแดนแบบรัฐชาติที่ชัดเจน ดังนั้นขอมจึงไม่ใช่เชื้อชาติหรือเป็นชื่อของชนชาติเฉพาะ แต่เป็นเพียงชื่อของวัฒนธรรมที่ได้มีการเผยแพร่ไปอย่างแพร่หลายในหลายประเทศ ทั้งไทย กัมพูชา ลาว และเวียดนาม จึงสามารถให้เรียกว่าเป็นวัฒนธรรมร่วมได้ ชาวกัมพูชาจะมาเรียกว่าเป็นศิลปวัฒนธรรมของประเทศตนเองชาติเดียวไม่ได้ ซึ่งประเด็นดราม่านี้ ก็นับว่าเป็นประเด็นร้อนแรงที่มีมาอย่างช้านานระหว่างประเทศไทยและกัมพูชา ที่ไม่ได้เกิดดราม่าขึ้นในมิวสิกวิดีโอเพลง LALISA เป็นครั้งแรก

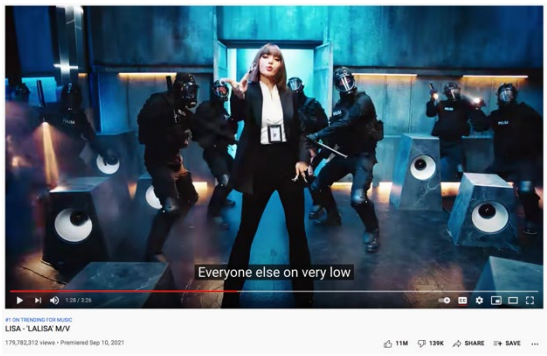




ภาพที่ 4 และ 5 ภาพข่าวปราสาทหินโบราณที่แฟนคลับชาวกัมพูชาได้มีการนำภาพไปโพสต์อ้างว่าเป็นวัฒนธรรมของกัมพูชา

ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=0A4X3HZiIPE สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2564

4. ประเด็นดราม่าเรื่อง "ชุดตำรวจ POLISA และการ CALL OUT" ในนาทีที่ 1.20 ของมิวสิกวิดีโอ มีกลุ่มคนไทยที่พยายามตีความไปว่า การที่ลิซ่าถือโทรโข่งร้องเพลง และมีกลุ่มของแดนซ์เซอร์แต่งตัวด้วยชุดคล้ายตำรวจมีคำว่า POLISA ออกมาเต้น มีกลุ่มควันอบอวลคล้ายเหตุการณ์ก่อการจลาจล เป็นการออกมาแสดงจุดยืนทางการเมืองด้วยการ CALL OUT แบบเนียนๆ ของลิซ่าต่อสถานการณ์การเมืองของประเทศไทย ซึ่งถือเป็นประเด็นที่กำลังเป็นจุดอ่อนไหวของไทย จนทำให้เกิดการตีความรวมไป เพราะมีความคล้อยตามกับสถานการณ์จริง แต่ก็มีอีกกลุ่มที่ออกมาโต้ว่า อย่าพยายามโยงการเมืองเข้าไปในความเจริญรุ่งเรืองของลิซ่า จากมิวสิกวิดีโอ เพราะหากจะแปลความหมายของเพลงในช่วงนาทีนี้แล้ว จะเป็นการสื่อสารถึงการที่ลิซ่าเป็นหัวหน้าทีมของกองกำลัง POLISA ซึ่งตีความเป็นหัวหน้ากองกำลังตำรวจ จะออกมาเรียกร้องหรือ CALL OUT จากฝั่งของประชาชนได้อย่างไร ดังนั้นเมื่อได้มีการนำเนื้อเพลงมาแปลแล้ว ความหมายเป็นการพูดถึงผู้ชายที่ตนต้องการ อยากให้เรียกชื่อตัวของเราให้เสียงดัง เหมือนการใช้โทรโข่งเรียกไปเลย และหากใครมายุ่งกับคนที่ตนเองสนใจ ก็จะใช้วิธีจับยัดคดี ด้วยรับบทเป็นหัวหน้าตำรวจจากป้ายคล้องคอ SPCIAL AGENT จึงมีสิทธิและอำนาจพอตัวที่จะทำอะไรก็ได้ ให้ได้มาซึ่งคนที่ตนต้องการ ดังนั้นกลุ่มคนที่ออกมาแสดงความคิดเห็นตอบโต้เรื่องการ CALL OUT แบบเนียน ๆ จึงขอให้เลิกจินตนาการถึงเรื่องนี้ เพราะอาจจะทำให้ลิซ่าเดือดร้อนได้ ซึ่งหากจะมองย้อนไปสู่ผู้แต่งเพลงก็เป็นคนเกาหลีใต้ เนื้อเพลงที่เกิดขึ้น ก็เป็นการใช้สุนทรียศาสตร์การแต่งเพลงของศิลปินแต่งเพลงเกาหลีใต้



ภาพที่ 6 และ 7 ภาพชุดตำรวจ POLISA และการร้องเพลงของลิซ่าผ่านโทรโข่ง

ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=awkkyBH2zEo สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2564

5. ประเด็นดราม่าเรื่อง "ภาพรวมของมิวสิกวิดีโอ" แฟนคลับโดยส่วนใหญ่มองว่าการผลิตมิวสิกวิดีโอเพลง LALISA ทำออกมาได้อย่างยิ่งใหญ่สวยงามสมกับการรอคอยจากแฟนคลับ ทั้งทำนองเพลงและภาพในมิวสิกวิดีโอ ก็สร้างความประทับใจและน่าจดจำเป็นอย่างมาก มีการผสนมผสานศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายทั้งตะวันออกและตะวันตกได้อย่างลงตัว แต่ก็ยังมีอีกกลุ่มของแฟนคลับของลิซ่าออกมาแสดงความคิดเห็นว่าผลงานที่ออกมายังไม่ดีเหมาะกับการครองตำแหน่งของนักเต้นหญิงที่เต้นดีที่สุดในวงการเต้นของเพลงเกาหลี เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเพลงอื่นๆ ที่เป็นโซโล่เดี่ยวของสมาชิกคนอื่นๆ ในวง จะเห็นได้ว่า เพลงของลิซ่าเบาที่สุด ทั้งในส่วนของการเต้น เนื้อเพลง ฉากยังไม่สวย ยังไม่มีอะไรที่แปลกใหม่ ภาพรวมยังไม่ดีเหมาะกับศักยภาพของลิซ่าที่แฟนคลับมีความคาดหวังสูง จึงทำให้เกิดการผิดหวังเมื่อมีการเผยแพร่มิวสิกเพลงนี้ ออกมาสู่สายตาแฟนคลับทั่วโลกและนานาชาติ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้ทำเพลงก็คงศึกษาและทำทุกอย่างดีที่สุดแล้ว ขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนซึ่งอาจจะแตกต่างกันในการมอง และคาดหวังที่ไม่เท่ากัน

จากผลการศึกษาประเด็นดราม่าต่างๆ ในหลากหลายมุมมอง ก็ทำให้ได้เข้าใจประเด็นหลักที่เกิดเป็นประเด็นดราม่า 5 เรื่องในข้างต้น ซึ่งในแต่ละประเด็นก็อาจจะต้องมีการศึกษาและหาเหตุผลมาใช้ประกอบการตัดสินใจว่าจะเลือกเชื่อหรือวิเคราะห์ตีความไปในทิศทางใด ก็ต้องขึ้นอยู่กับประสบการณ์การหาข้อมูล และทัศนคติส่วนบุคคลในการทำความเข้าใจและสื่อสารต่อไป

4. ทฤษฎีการเชื่อมโยง และการเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม

การเชื่อมโยง เป็นวิถีธรรมชาติของมนุษย์ที่มักจะนำเอาประสบการณ์ของตนเองเข้ามาใช้ในการตัดสินเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ด้วยสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน จึงอาจจะทำให้เกิดการเชื่อมโยงที่แตกต่างกัน และสื่อสารความหมายที่แตกต่างกันไปได้เสมอ

หลักการเรียนรู้ของทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยง (Thorndike's Connectionism Theory) ได้กล่าวถึง หลักการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยมีพื้นฐานว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองในรูปแบบต่างๆ หลายรูปแบบที่แตกต่าง ซึ่งธนกร หวังรุ่งโรจน์สกุล (2561) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้จากการเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนรู้ได้ลองผิดลองถูกและเกิดการวิเคราะห์เพื่อเลือกข้อสรุปที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดกับตนเอง ซึ่งหากต่างวัฒนธรรมก็จะนำเอาวัฒนธรรมของตนมาผสมเพื่อตีความหมายแตกต่างกันออกไป

ความคิดสร้างสรรค์ ไม่ได้หมายความถึงการเริ่มต้นคิดหรือสร้างไอเดียจากศูนย์ แต่หมายถึงการผนวกความคิดในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันดีอยู่แล้วเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับที่มานินทร์ เจริญลาภ (2558) ได้นำเสนอหลักการเชื่อมโยงภาพที่เกิดขึ้น จากการนำหลักการเรื่องของ Visual Connection มาใช้ในการสร้างสรรค์ให้เกิดมุมมองใหม่ในสื่อเพื่อการสื่อสาร ซึ่งองค์ประกอบของหลักการ Visual Connection เป็นหนึ่งในกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยองค์ประกอบสำคัญจะมี 3 ประการ ดังนี้ 1) C = Connection การเชื่อมโยงสิ่งหนึ่งเข้ากับอีกสิ่งหนึ่ง 2) D = Deviation การบิดไม่ให้เหมือนใคร และ 3) A = Action การลงมือทำให้เกิดผล โดยมีพื้นฐานทางธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนวัฒนธรรมของตนเองที่สนใจมาผสมรวมด้วยเสมอ

การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่เป็นตัวแปรสำคัญในการพัฒนาตนเองของผู้เรียน ธนกร หวังรุ่งโรจน์สกุล (2561) ได้สรุปไว้ว่า มนุษย์ผู้เรียนรู้จะเรียนรู้ได้ดีจาก 3 กฎ ดังนี้ คือ 1) กฎแห่งความพร้อม (Low of readiness) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมทางร่างกายและจิตใจที่สมบูรณ์ 2) กฎแห่งการฝึกหัด (Low of exercise) การได้ฝึกฝนหรือทำบ่อยๆ ด้วยความเข้าใจ จะทำให้เกิดเป็นความรู้ที่คงทนถาวร ถ้าไม่ได้ฝึกฝนหรือทำซ้ำบ่อยๆ ความรู้นั้นอาจจะไม่อยู่คงทนถาวร ในที่สุดก็อาจจะลืมได้ และ 3) กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Low of effect) เมื่อบุคคลได้เรียนรู้อยู่บนพื้นฐานของความพึงพอใจ การเรียนรู้ก็จะเกิดต่อเนื่องและอยากเรียนเรียนรู้ต่อไปเรื่อยๆ แต่หากได้รับผลที่ไม่พึงพอใจ ก็จะส่งผลทำให้ไม่อยากเรียนรู้ ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจของผู้เรียน จึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาและเรียนรู้ต่อไป

การประยุกต์ทฤษฎีของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory) สามารถแบ่งได้ 4 ประการสำคัญดังนี้ คือ 1) การเรียนรู้ที่ดีของผู้เรียนจะเกิดขึ้นได้ ครูผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ เพราะเมื่อผู้เรียนมีความสนใจในประเด็นการเรียนรู้ การเรียนรู้ก็จะเกิดผลที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ดังนั้นผู้สอนต้องมีวิธีการค้นหาประเด็นความรู้ที่ผู้เรียนสนใจ จะมองเห็นว่ามีความสำคัญต่อตัวของเขา 2) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างเต็มประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องสำรวจความพร้อมของผู้เรียน ผู้เรียนต้องมีความตั้งใจหรือวุฒิภาวะเพียงพอที่จะเรียนรู้ ไม่ตกอยู่ในสภาวะบางอย่างที่อาจทำให้การเรียนรู้ไม่สัมฤทธิ์ผล เช่น หิว ง่วงนอน เหนื่อย และไม่สบาย

เป็นต้น 3) ผู้สอนควรจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เกิดการฝึกฝนและอดทนในการทำสิ่งต่างๆ ซ้ำๆ เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียน ในระยะเวลาที่เหมาะสมและสมควร ไม่ควรเร่งให้ทำหรือมีข้อกำหนดเยอะจนเกินความจำเป็น เพราะอาจจะทำให้ผู้เรียนปิดกันการฝึกฝนและการเรียนรู้ได้ 4) ผู้สอนควรนำผลสำเร็จของการเรียนรู้มาแสดงต่อห้องเรียน เช่น การนำผลงานมาโชว์ให้เพื่อนๆ ร่วมชั้น การชื่มชมว่าทำได้ดีต่อหน้าเพื่อนร่วมชั้น เป็นความพึงพอใจและความรู้สึกเชิงบวก เพื่อให้กำลังใจและสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองของผู้เรียนต่อไป

กิตติพงษ์ พุ่มพวง (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสร้างและการเชื่อมโยงความรู้เพื่อการพัฒนาเป็นเครือข่าย (Network) โดยการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการตัดสินใจของผู้เรียนที่จะเลือกสรรทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งอยู่รอบตัว โดยเฉพาะข้อมูลบนเครือข่าย ออนไลน์ แล้วนำมาคัดกรองจนทำให้ทรัพยากรการเรียนรู้ต่างๆ เหล่านั้นมีความหมายสำหรับ ตัวเอง ซึ่งเกิดจากการเชื่อมโยงกับสังคมรอบตัวและการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และสื่อ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สามารถเชื่อมโยงความ รู้ความคิดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้ที่เรียนรู้ร่วมกันบนสื่อสังคมออนไลน์ จนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จนสามารถนำการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างกัน มาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การทำงานเป็นกลุ่ม การสืบเสาะแสวงหาความรู้ และการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ได้อย่างมี ประสิทธิภาพมากขึ้น

5. การจัดการเรียนการสอน โดยใช้กระแสดรามาใช้ในการจัดการการเรียนรู้

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม ของผู้เรียน โดยใช้กระแสดราม่า : กรณีศึกษามิวสิกวิดีโอเพลง LALISA, ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การค้นหาและศึกษาประเด็นดราม่าในกระแสสังคมออนไลน์ที่กำลังเกิดขึ้น ซึ่งต้องเป็นประเด็นที่เกิดขึ้นไม่เกิน 72 ชั่วโมง เพื่อความสดใหม่ของกระแส ซึ่งในช่วงวันที่ 6 – 10 กันยายน 2564 ผู้สอนได้ศึกษาเลือกประเด็นดราม่าจากการสอบถามผู้เรียน ซึ่งได้เป็นประเด็นดกระแสดราม่าเกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอเพลงใหม่ LALISA ของ ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ ที่เพิ่งเปิดตัวและออกเผยแพร่ไปเมื่อวันที่ 10 กันยายน 2564 ที่ผ่านมา

ขั้นที่ 2 การจัดลำดับของประเด็นดราม่า โดยศึกษาจากเทรนด์ความนิยมที่คนในโลกออนไลน์กำลังให้ความสนใจ โดยสามารถศึกษาได้จากเทรนด์ของทวิตเตอร์ที่มีการจัดอันดับไว้อย่างชัดเจน สามารถอ้างอิงได้ สืบค้นได้ตลอดเวลา ทำให้พบคำสำคัญที่เกี่ยวกับประเด็นดกระแสดราม่าเกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอเพลงใหม่ของลิซ่า วงแบล็กพิงก์ ที่คนให้ความสนใจจำนวนมาก จึงได้คัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษาในการ โยงเข้าสู่บทเรียนในช่วงสัปดาห์ดังกล่าวกับผู้เรียนในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง จำนวน 4 กลุ่มเรียน โดยเลือกเนื้อหาในหัวข้อ Visual Connection มาเป็นเนื้อหาในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากกระแสดราม่ามิวสิกวิดีโอเพลงใหม่ LALISA ของ ลิซ่า วงแบล็กพิงก์

ขั้นที่ 3 การเลือกประเด็นดราม่าที่มีความสนใจสูงสุด โดยการตั้งเป็นประเด็นคำถามในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ตอบว่ามีประเด็นดราม่าอะไรบ้าง เกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอเพลงใหม่ของ ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ ที่กำลังได้รับความสนใจสูงสุด ซึ่งจากการให้ทำแบบสอบถามผ่าน Google form ทำให้ทราบประเด็นสำคัญที่ผู้เรียนให้ความสนใจ 2 เรื่อง คือ 1) ด้านศิลปวัฒนธรรมไทย และ 2) ด้านสังคม การเมือง ที่ผู้เรียนตอบมากที่สุด

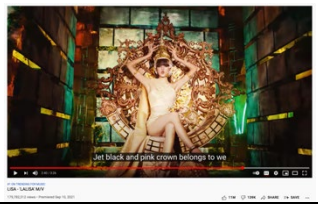
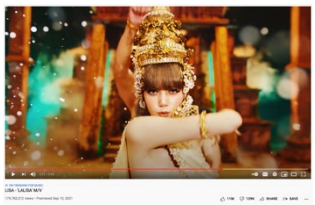
ขั้นที่ 4 ตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นดราม่าที่เลือกแล้ว ว่าผู้เรียนมีความสนใจในประเด็นใดเกี่ยวกับกระแสดราม่านั้น เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อทำความเข้าใจที่ตรงกันในชั้นเรียนว่าวันนี้ จะเป็นกรณีศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง มิวสิกวิดีโอเพลงใหม่ LALISA ของลิซ่า วงแบล็กพิงก์ ซึ่งผู้เรียนทุกคนรู้จักและทราบข่าวประเด็นดราม่านี้

ขั้นที่ 5 ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยให้ทำแบบสอบถาม ในการจับประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ อาจมีการวางกรอบแนวคิดคร่าวๆ แบบไม่เป็นทางการ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีแนวทางในการคิดและให้ข้อมูล เกี่ยวกับประเด็นดราม่าที่ตนสนใจ ซึ่งในครั้งนี้ ผู้สอนยกตัวอย่างเรื่อง ลิซ่ากับศิลปวัฒนธรรมไทย ทำให้ผู้เรียนเห็นภาพและมีความสนใจ ที่จะร่วมแสดงความคิดเห็นจำนวนมาก อาจจะด้วยเป็นประเด็นดราม่าที่มีคนสนใจสูงสุดในวงการสื่อด้วย ดังนั้นจึงทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างดุเดือด แต่ยังอยู่ภายใต้การใช้เหตุผลสนับสนุนที่อ้างอิงและเชื่อถือได้

ขั้นที่ 6 สุ่มรายละเอียดย่อยของประเด็นดราม่าที่ผู้เรียนมีความสนใจจากการตอบแบบสอบถามอีกครั้ง โดยครั้งนี้ให้ใส่รายละเอียดของประเด็นที่สนใจด้วย เพื่อนำไปสู่การตีความเรื่องของการเชื่อมโยงภาพด้านพหุวัฒนธรรม แล้วเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยผู้สอนคอยสรุปประเด็น และกระชับแนวความคิดของผู้เรียนให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนเข้าใจในคำตอบของการแสดงความคิดเห็น

ขั้นที่ 7 นำบทเรียนที่ต้องการให้ผู้เรียนศึกษา มาเป็นโจทย์ในการบูรณาการความคิดร่วมกัน เพื่อหาข้อสรุป และหาภาพประกอบพร้อมเหตุผลสนับสนุนจากประเด็นดราม่า โดยให้คิดถึงการเชื่อมโยงภาพที่แสดงออกให้เห็นถึงพหุวัฒนธรรมระหว่างไทยและเกาหลีที่ถ่ายทอดผ่านมิวสิกวิดีโอเพลง LALISA ตลอดจนเชื่อมโยงสู่แบบฝึกหัดให้การออกแบบโปสเตอร์ Visual Connection ให้มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่

จากกระแสดราม่าในสังคมออนไลน์ เมื่อวงแบล็กพิงก์เปิดตัวเพลง ลลิษา ในวันที่ 10 กันยายน 2564 ทำให้เกิดประเด็นดราม่าที่ผู้เรียนมีความสนใจเป็นอันดับหนึ่ง โดยผู้สอนให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถาม และวิเคราะห์กระแสดราม่าจากการชมมิวสิกวิดีโอร่วมกัน เมื่อวิเคราะห์คำตอบของผู้เรียน 192 คนแล้ว สรุปผลได้ดังนี้

ประเด็น	คำสำคัญจากประเด็นดราม่า	จำนวนผู้เรียนที่เชื่อมโยงภาพ	ผลการวิเคราะห์การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม
1. ด้านวัฒนธรรม	1. แฟชั่นชุดผ้าไหมไทย 	107 คน (N=192)	1. การนำเสนอถึงศิลปวัฒนธรรมไทยในรูปแบบพหุวัฒนธรรมของเกาหลีใต้และประเทศไทยเข้าด้วยกันอย่างสวยงามลงตัว 2. มีการผสมผสานเครื่องแต่งกายของการเซิ้งในภาคอีสานของไทย จากพิธีบูชาบวงสรวงพญานาค ในเขตพื้นที่ภาคอีสานของประเทศไทย
	2. การใส่เครื่องประดับรัดเกล้ายอด 	53 คน (N=192)	1. การผสมผสานเครื่องประดับศีรษะที่ถ่ายทอดออกมาเป็นรัดเกล้ายอดสีทอง ประดับด้วยดอกโป๊ยเซียน ตามความเชื่อของคนไทย ว่าเป็นดอกไม้แห่งการเจริญงอกงาม 2. การใส่รัดเกล้ายอด นั่งบนบัลลังก์ทองอย่างสง่างาม ไม่มีการเต้น หรือรำที่อาจเป็นการสื่อสารที่ผิดของผู้ชม มิวสิกวิดีโอที่ตีความที่ผิดพลาด
	3. ปราสาทพนมรุ้ง เขาพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์	23 คน (N=192)	1. ปราสาทพนมรุ้งเป็นวัฒนธรรมร่วมไทย-กัมพูชาตามแบบศิลปวัฒนธรรมของขอม ที่มีการเผยแพร่ไปหลายพื้นที่ ซึ่งพบเห็นได้ในเขตพื้นที่ภาคอีสานของประเทศไทย 2. เกิดท่าเต้นและการร่ายรำโดยการประยุกต์เอาท่าร่ายรำบูชาพญานาคตามความเชื่อของคนในภาคอีสานมาประยุกต์ สังเกตได้จากท่าทางของมือของแดนซ์เซอร์ และการวางไลน์ในการเต้นเป็นแนวยาวในพิธี

2. ด้านสังคมการเมือง	1. ภาพตำรวจในชุด POLISA และการพูดผ่านโทรโข่งคล้าย CALL OUT	9 คน (N=192)	1. ภาพของแดนซ์เซอร์ชุดดำที่เขียนว่า POLISA ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงภาพของตำรวจ หรือการ์ดรักษาความปลอดภัยในต่างประเทศ ซึ่งพบเห็นได้ในหลายประเทศ 2. การถือโทรโข่งของลิซ่า ที่สื่อสารให้เข้าใจถึงการพูดเสียงที่ดัง หรือการแสดงออกถึงสิทธิ์ในการออกเสียงทางประชาธิปไตย เชื่อมโยงบริบทของสถานการณ์การเมืองไทย ที่กำลังเกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน

6. สรุป

1. ผลการวิเคราะห์ เรื่อง การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม ของผู้เรียน ในรายวิชาความคิดสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง โดยใช้กระแสดราม่า : กรณีศึกษามิวสิกวิดีโอเพลง LALISA, ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ พบว่า เกิดการเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม 2 ประเด็น คือ ด้านศิลปวัฒนธรรมไทย และด้านสังคมการเมือง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ 1) การนำเสนอถึงศิลปวัฒนธรรมไทย ในรูปแบบพหุวัฒนธรรมของเกาหลีใต้และประเทศไทยเข้าด้วยกันอย่างสวยงามลงตัว 2) มีการผสมผสานเครื่องแต่งกายของการเซิ้งในภาคอีสานของไทย จากพิธีบูชาบวงสรวงพญานาค ในเขตพื้นที่ภาคอีสานของประเทศไทย 3) การผสมผสานเครื่องประดับศีรษะที่ถ่ายทอดออกมาเป็นรัดเกล้ายอดสีทอง ประดับด้วยดอกโป๊ยเซียน ตามความเชื่อของคนไทย ว่าเป็นดอกไม้แห่งการเจริญงอกงาม 4) การใส่รัดเกล้ายอด นั่งบนบัลลังก์ทองอย่างสง่างาม ไม่มีการเต้น หรือรำที่อาจเป็นการสื่อสารที่ผิดของผู้ชมมิวสิกวิดีโอที่ตีความที่ผิดพลาด 5) ปราสาทพนมรุ้งเป็นวัฒนธรรมร่วมไทย-กัมพูชา ตามแบบศิลปวัฒนธรรมของขอม ที่มีการเผยแพร่ไปหลายพื้นที่ ซึ่งพบเห็นได้ในเขตพื้นที่ภาคอีสานของประเทศไทย 6) เกิดท่าเต้นและการร่ายรำโดยการประยุกต์เอาท่าร่ายรำบูชาพญานาค ตามความเชื่อของคนในภาคอีสานมาประยุกต์ สังเกตได้จากท่าทางของมือของแดนซ์เซอร์ และการวางไลน์ในการเต้นเป็นแนวยาวในพิธี 7) ภาพของแดนซ์เซอร์ชุดดำที่เขียนว่า POLISA ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงภาพของตำรวจ หรือการ์ดรักษาความปลอดภัยในต่างประเทศ ซึ่งพบเห็นได้ในหลายประเทศ และ 8) การถือโทรโข่งของลิซ่า ที่สื่อสารให้เข้าใจถึงการพูดเสียงที่ดัง เชื่อมโยงบริบทของสถานการณ์การเมืองไทย ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน

2. ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน รายวิชาความคิดสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง เรื่อง การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรมของผู้เรียน โดยใช้กระแสดราม่า : กรณีศึกษามิวสิกวิดีโอเพลง LALISA, ลิซ่า วงแบล็กพิงก์ มีขั้นตอน 7 ขั้นตอน คือ 1) การค้นหาและศึกษาประเด็นดราม่าที่เกิดขึ้นไม่เกิน 72 ชั่วโมง 2) การจัดลำดับของประเด็นดราม่า 3) การเลือกประเด็นดราม่าที่มีความสนใจสูงสุด 2 เรื่อง คือ ด้านศิลปวัฒนธรรมไทย และด้านสังคม การเมือง 4) ตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นดราม่า เป็นคำถามปลายเปิด เกี่ยวกับเรื่อง มิวสิกวิดีโอเพลงใหม่ LALISA ของลิซ่า วงแบล็กพิงก์ 5) ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยให้ทำแบบสอบถาม 6) สุ่มประเด็นดราม่าที่ผู้เรียนมีความสนใจ พร้อมเหตุผลสนับสนุน และ 7) นำบทเรียนที่ต้องการให้ผู้เรียนศึกษา มาเป็นโจทย์การเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรม ผ่านมิวสิกวิดีโอเพลง LALISA ที่มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่

7. ข้อเสนอแนะ

(1) การเพิ่มหรือเปิดอิสระในเรื่องกรอบการวิเคราะห์ที่นอกเหนือประเด็นดราม่าที่ศึกษามาจากข่าว จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเชื่อมโยงภาพได้มากขึ้น เกิดการเรียนรู้ที่เปิดกว้างขึ้นของผู้เรียน ในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ในการเชื่อมโยงภาพเชิงพหุวัฒนธรรมมากขึ้น เช่น เรื่องต้นไม้ไทย เรื่องใส่หน้ากากอนามัยช่วงโควิดระบาดของแดนซเซอร์ เรื่องจังหวะดนตรีแบบไทย แบบอียิปต์ และท่าเต้นที่ต่างวัฒนธรรม เป็นต้น

(2) การนำกรณีศึกษาของต่างประเทศทั้งในเอเชีย ตะวันออก และตะวันตก มาผสมผสานในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์การเชื่อมโยงภาพมากขึ้น มีการผสมผสานที่เป็นการเชื่อมโยงภาพพหุวัฒนธรรมที่กว้างมากขึ้น ซึ่งอาจะได้การเชื่อมโยงด้วยภาพเชิงพหุวัฒนธรรมระดับสากลมากขึ้น

8. เอกสารอ้างอิง

กิตติพงษ์ พุ่มพวง. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์.*วารสารศิลปศาสตร์ปริทัศน์*, *10*(19), 1-13.

เดลินิวส์ออนไลน์. (2564). *รวบให้หมด! สรุปกระแสถก-ดราม่าโซโล่เดี่ยว 'ลิซ่า' วิจารณ์สนั่นสวม 'ชฎา' เหมาะสมมั้ย?*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กันยายน 2564, จาก:https://www.dailynews.co.th/news/259938/.

ไทยรัฐออนไลน์. (2564). *ครูไก่แจงดราม่ามิวสิกฯ LALISA เผย "ลิซ่า" ไม่ได้สวมชฎา ชูเป็นงานสร้างสรรค์ศิลป์.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 11 กันยายน 2564, จาก: https://www.thairath.co.th/news/society/2191150.

ธนกร หวังรุ่งโรจน์สกุล. (2561). *การจัดการเรียนการสอนเชิงบูรณาการ*. กรุงเทพฯ: วัฒนาการพิมพ์.

นิวัติ รอดช่วง. (2563). *การเขียนข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์*. กรุงเทพฯ: รุ่งเจริญการพิมพ์.

มานินทร์ เจริญลาภ. (2558). *ความคิดสร้างสรรค์สำหรับการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

อาคม เพชรฤทธิรงค์. (2563). *สังคมออนไลน์กับการวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: ดิจิทัลแอนด์อาร์ตพริ้นท์.

แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์ สำหรับธุรกิจกรีนคาเฟ่โดยเฉพาะ

CERAMIC DESIGN BY GREEN PRODUCT CONCEPT DESIGN GUIDELINES ESPECIALLY FOR THE GREEN CAFÉ BUSINESS

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นฤดล จิตสกูล
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
E-mail: narudon.ji@spu.ac.th

บทคัดย่อ

กรีนคาเฟ่ (Green Café) เป็นรูปแบบหนึ่งของการทำธุรกิจร้านกาแฟที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ด้วยเทรนด์กระแสเรื่องของรักษ์โลกกำลังเป็นที่นิยมในยุคปัจจุบัน แนวคิดของการทำธุรกิจกรีนคาเฟ่ในประเทศไทย จึงเป็นการทำธุรกิจขายกาแฟผสมรวมกับการขายอาหารและเครื่องดื่มประเภทอื่นๆ โดยนำแนวคิดเรื่องของธรรมชาติมาใช้ในระบบการจัดการร้าน ตั้งแต่เรื่องของการตกแต่งร้านไปตลอดจนภาชนะที่มีความเป็นธรรมชาติ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม แต่ปัจจุบันยังขาดภาชนะหรือผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์กับกรีนดีไซน์ที่แท้จริง อีกทั้งยังเกิดต้นทุนและวัสดุเหลือใช้ จากการประดับตกแต่งเมนูโดยไม่จำเป็น แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์ สำหรับธุรกิจกรีนคาเฟ่โดยเฉพาะ เพื่อแก้ปัญหาด้านต้นทุน มีแนวทางทำได้ 4 รูปแบบ คือ 1) การออกแบบรูปร่างรูปทรงที่อิงจากธรรมชาติ 2) การเขียนลวดลายประดับตกแต่งเป็นสีใต้เคลือบ 3) การออกแบบและผลิตด้วยระบบลีน (Lean System) ในการลดปริมาณพลังงานและทรัพยากรธรรมชาติ และ 4) การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกโดยมีวัสดุอื่นๆ มาตกแต่งเพิ่มเติม เช่น ไม้ ผ้า และวัสดุอื่น เป็นต้น

คำสำคัญ: ออกแบบผลิตภัณฑ์, เซรามิก, แนวคิดกรีนดีไซน์, โมเดลธุรกิจ, กรีนคาเฟ่

ABSTRACT

Green Café is a model of coffee shop business that is very popular. At present, the trend of saving the earth is becoming popular. The concept of running a Green Café business in Thailand is the selling of coffee together with other kinds of food and beverage. The shop management is operated by adopting the concept of nature from the shop decoration until using the natural containers that are matched with the environmentally friendly concepts. But at present, there is lacking containers or products that are really meet the green design. There is also the increased cost and waste material from unnecessary menu decoration. For the ceramic products design guidelines under the Green Design concept, especially, for the Green Café business. There are 4 methods as followed: 1) designing shapes based on nature 2) drawing decorative patterns with underglaze painting 3) designing and producing with a Lean System to reduce the amount of energy and natural resources

consumption and 4) designing ceramic products with additional decorative materials such as wood, fabric, other materials, etc.

Keywords: Product Design, Ceramics, Green Design Concept, Business Model, Green Café

1. บทนำ

ในสถานการณ์สิ่งแวดล้อมโลกปัจจุบัน สังคมได้มุ่งเน้นและเห็นความสำคัญของคำว่า "รักษ์โลก" มากยิ่งขึ้น ในหลากหลายมุมมองของนักวิชาการที่ได้ออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดการตระหนักที่จะกลับมาดูแลรักษาโลกให้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด การให้ความสำคัญและมองเห็นปัญหาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมโลกไม่ได้เป็นเรื่องใหม่ ณ เวลาปัจจุบัน เพราะนโยบายนี้เป็นนโนบายโลกที่หลายประเทศได้มีวิธีการและแนวทางในการกำหนดข้อปฏิบัติ ให้กับคนในประเทศของตน ดำเนินชีวิตอย่างเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

หากจะค้นหาคำสำคัญเกี่ยวกับเรื่องของสิ่งแวดล้อม หรือ Green Society จะพบข้อมูลที่มีอยู่ในระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ตจำนวนมาก ด้วยที่เป็นเรื่องสำคัญระดับโลก ทุกหน่วยงานทั่วโลก จึงตระหนักเห็นถึงความสำคัญในเรื่องนี้ และอยากพลักดันให้เกิดการปฏิบัติจริงที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น จึงเกิดเป็นกิจกรรมต่างๆ ที่เห็นได้ทั่วไป เช่น การแยกขยะ การนำของกลับมาใช้ใหม่ และการลดการใช้พลังงานต่างๆ เป็นต้น ซึ่งจากกิจกรรมที่กล่าวมา ก็ไม่ได้ถือเป็นเรื่องใหม่ของสังคมปัจจุบันมากนัก

สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นผลมาจากการเพิ่มจำนวนของประชากรโลกที่มากขึ้น แม้สถิติการเกิดจะลดน้อยลงในบางประเทศ แต่ปริมาณของการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ ก็ยังคงเพิ่มขึ้นอยู่อย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ระบบการผลิตต่าง ๆ ที่ต้องการตอบสนองการบริโภคและอุปโภคก็ยังคงเพิ่มขึ้น ภาคอุตสาหกรรมก็มีการขยายตัวมากขึ้น ระบบเศรษฐกิจเติบโตขึ้นตามนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจ ส่งผลให้เกิดการเร่งรัดให้นำเอาทรัพยากรธรรมชาติมาใช้ในกระบวนการพัฒนาประเทศให้เกิดประโยชน์อย่างรวดเร็ว โดยที่ไม่ได้คำนึงถึงการรักษาหรือทดแทนสิ่งที่ถูกใช้หมดไป ซึ่งอาจส่งผลในเรื่องของการเปลี่ยนแปลงโลกอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างชัดเจน

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาแนวคิดของการทำธุรกิจกรีนคาเฟ่ในประเทศไทย

(2) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์ สำหรับธุรกิจกรีนคาเฟ่โดยเฉพาะ

3. แผนจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อม พ.ศ. 2560 – 2564

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ให้ความสำคัญกับปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงได้มีการกำหนดนโยบายในการบริหารประเทศที่มุ่งเน้นในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง เรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นปัญหาระดับโลก ที่ไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่เป็นปัญหาที่หลายประเทศพยายามให้แนวทางในการกำหนดนโยบายที่ให้ความสำคัญกับระบบพัฒนาเศรษฐกิจ ภายใต้ฐานของการใช้ทรัพยากร

ธรรมชาติเป็นปัจจัยสำคัญ โดยประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีพื้นฐานในการพัฒนาขับเคลื่อนประเทศโดยใช้ทรัพยากรธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้เกิดการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ให้มีประสิทธิภาพทัดเทียมกับนานาประเทศ เกิดการกระตุ้นการสร้างมูลค่าของผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติของประเทศให้อยู่ในเกณฑ์ที่ดี และด้วยผลจากการพัฒนาดังกล่าว ทำให้ระบบสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติเกิดความเสียหายและทรุดโทรม ส่งผลเสียต่อสภาพแวดล้อมทั้งในส่วนของระบบนิเวศและการดำรงชีวิตของประชาชน ที่ต้องประสบกับปัญหาสภาพแวดล้อมหลากหลายประการ ประกอบกับความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีและนวัตกรรมแบบก้าวกระโดด ยิ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคมและสิ่งแวดล้อม

กระบวนการการจัดทำแผนจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อม พ.ศ. 2560 – 2564 ได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง โดยมีการระดมความคิดที่หลากหลายจากหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทั้งในภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรพัฒนาเอกชน และภาคประชาชน ทั้งในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ เพื่อให้ได้แผนจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อม พ.ศ. 2560 – 2564 ที่สามารถนำไปขับเคลื่อนและใช้ปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิผล ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรม (สำนักนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2560)

นโยบายสิ่งแวดล้อม (Environmental Policy) เป็นแถลงการณ์ของหลายองค์กร ที่แสดงออกถึงความตั้งใจและมุ่งมั่นในการที่จะใช้หลักการการทำงาน ด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมโดยรวม เพื่อสภาพแวดล้อมที่ดีของสังคม นโยบายหลายนโยบายที่เกิดขึ้นจึงถูกกำหนดเป็นกรอบในการดำเนินงานขององค์กรในปัจจุบัน เพื่อให้สอดรับกับแผนการพัฒนาประเทศที่เกิดขึ้น ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับที่ ชาติชาย โชติสกุล (2563) ได้กล่าวถึง Green Society ว่าเป็นหนึ่งในนโยบายหลักในการพัฒนาประเทศอย่างต่อเนื่องมาหลายปี ที่เน้นเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ให้สอดรับกับแผนแม่บทของการพัฒนาประเทศไทยเกี่ยวกับสังคมสีเขียว และนอกเหนือจากเรื่องสิ่งแวดล้อมแล้ว ยังมีการส่งเสริมในเรื่องการเลือกใช้พลังงานทางเลือกที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม มาใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม มีการนำกระบวนการเรื่อง Green Process, Green Management และ Green Procurement มาใช้ร่วมด้วย เช่น การเลือกใช้สินค้าที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ด้วยกระบวนการรีไซเคิล การใช้สินค้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เลือกใช้สินค้าที่ผลิตจากวัสดุธรรมชาติ และการเลือกใช้สินค้าที่มีฉลากเขียวช่วยประหยัดพลังงาน เป็นต้น

4. กรีนคาเฟ่ (Green Café)

กรีนคาเฟ่ (Green Café) เป็นอีกหนึ่งธุรกิจที่กำลังมาแรงในยุคปัจจุบัน ซึ่งนอกจากจะเป็นธุรกิจที่ผู้ประกอบการให้ความสนใจในการลงทุนกันมากแล้ว ธุรกิจกรีนคาเฟ่ก็ยังตอบรับนโยบายของแผนการพัฒนาประเทศเรื่องสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี จากสถิติของการเติบโตในภาคธุรกิจของร้านกาแฟในประเทศไทย ช่วงปี 2560 – 2564 พบว่า อาชีพอิสระที่นักลงทุนให้ความสนใจและมีอัตราการเติบโตรวดเร็วอย่างเห็นได้ชัดมาก คือ ธุรกิจร้านกาแฟ

ด้วยสาเหตุที่ธุรกิจร้านกาแฟรายใหญ่จากต่างประเทศเข้ามาลงทุนในธุรกิจนี้ การลงทุนของนักลงทุนดังกล่าว ส่งผลทำให้เกิดความคึกคักและตื่นตัวให้กับวงการธุรกิจส่วนตัวร้านกาแฟเป็นอย่างมาก โดยในขณะเดียวกัน กระแสความนิยมของการดื่มกาแฟของคนไทยก็มีเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน คือ จากเดิมที่คนไทยชอบเดิมกาแฟสำเร็จรูป เพราะง่าย สะดวก และรวดเร็วในการดื่มตอนเช้าก่อนออกไปทำงาน แต่ในยุคปัจจุบันพฤติกรรมผู้บริโภคกาแฟที่เป็นคนไทย เปลี่ยนมานิยมดื่มกาแฟสดคั่วบดกันมากขึ้น ซึ่งนอกจากรสชาติ

ของกาแฟจะสดใหม่แล้ว พฤติกรรมความชื่นชอบในสไตล์ของร้านกาแฟที่มีการตกแต่งร้านอย่างสวยงาม ก็ชวนให้ผู้บริโภคเกิดสุนทรียในการดื่มกาแฟกับบรรยากาศของร้านอีกด้วย โดยสถิติที่ได้มีการสำรวจของศูนย์วิจัยกสิกรไทย ในช่วง 5 ปี (2559 – 2563) พบว่าจำนวนตัวเลขการบริโภคกาแฟของคนไทย เพิ่มขึ้นเฉลี่ยเท่ากับ 300 แก้ว/คน/ปี ซึ่งถือเป็นการเติบโตของธุรกิจร้านกาแฟเป็นอย่างมาก (ชาติชาย โชติสกุล, 2563)

ปัจจุบันคนไทยดื่มกาแฟปีละประมาณ 300 แก้วต่อคนต่อปี ขณะที่คนญี่ปุ่นจะดื่มเฉลี่ยประมาณ 400 แก้วต่อคนต่อปี ส่วนในยุโรปที่ตลาดพัฒนามานานแล้วมีการดื่มเฉลี่ยถึง 600 แก้วต่อคนต่อปี ซึ่งจุดนี้ถือเป็นโอกาสในการสร้างการเติบโตในวงการธุรกิจร้านกาแฟไทยอย่างเห็นได้ชัด จึงทำให้มีนักลงทุนจำนวนมาก สนใจที่จะลงทุนกับธุรกิจร้านกาแฟเพิ่มขึ้นในทุกปีที่ผ่านมา

ภาพที่ 1 มูลค่าการเติบโตของการดื่มกาแฟของคนไทย ญี่ปุ่น และคนยุโรป
ที่มา: https://positioningmag.com/1177082 สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2564

จากการศึกษาวิจัยของบุญสม รัศมีโชติ (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยแห่งความสำเร็จของธุรกิจร้านกาแฟอินดี้ในเขตภาคกลางตอนล่างของประเทศไทย โดยพบว่า 1) วิเคราะห์ส่วนประสม ทางการตลาดทั้งภาพรวมและรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากด้านผลิตภัณฑ์ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด2) วิเคราะห์ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ความเชื่อมโยงของประสบการณ์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3) วิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จที่ส่งผลต่อความสำเร็จของภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ด้านความน่าเชื่อถือมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดและ 4) การวิเคราะห์การถดถอยเชิง พหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อปัจจัยแห่งความสำเร็จของธุรกิจ พิจารณาจากน้ำหนักของผลกระทบของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อปัจจัย ความสำเร็จ พบว่ามีปัจจัย 7 ด้าน ได้แก่ ด้านบุคลากร มีผลต่อความสำเร็จสูงมากเป็นอันดับแรก ($\beta = 0.193$) รองลงมา คือ ด้าน ผลิตภัณฑ์ ($\beta = 0.186$) ด้านราคา ($\beta = 0.112$) ด้านความเชื่อมโยงของประสบการณ์ ($\beta = 0.094$) ด้านลักษณะทางกายภาพ ($\beta = 0.086$) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ($\beta = 0.073$) และด้านการส่งเสริมการตลาด ($\beta = 0.050$) ตามลำดับ การแบ่งประเภทของธุรกิจร้านกาแฟในยุคปัจจุบัน ตามลักษณะของการทำธุรกิจร้านกาแฟ สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทหลัก คือ ร้านกาแฟแบบ Chain และร้านกาแฟแบบ Indy โดยความแตกต่างของร้านกาแฟทั้ง 2 ประเภทนั้น จะมีความแตกต่างกันในด้านธุรกิจดังต่อไปนี้ คือ

1. ร้านกาแฟรูปแบบ Chain เป็นร้านกาแฟในระบบธุรกิจที่สามารถขยายสาขาต่อไปเรื่อยๆ ได้ เพื่อให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง ตลอดจนให้ความสำคัญในเรื่องของผลประโยชน์ทางด้านธุรกิจเป็นสำคัญ ฐานลูกค้าส่วนใหญ่ก็จะเป็นบุคคลทั่วไป ลักษณะของร้านกาแฟในรูปแบบของ Chain ได้แก่ Starbuck, Coffee bean and tea, Café Amazon และ True Coffee เป็นต้น

2. ร้านกาแฟในรูปแบบของ Indy จะเป็นธุรกิจร้านกาแฟแบบสาขาเดียว ไม่เน้นการขยายสาขา ผู้ประกอบการส่วนใหญ่เปิดขึ้นด้วยความรักและชอบในกาแฟ ซึ่งเป็นผู้ที่มีองค์ความรู้เกี่ยวกับกาแฟเป็นอย่างมาก

ใส่ใจในทุกรายละเอียดของความเป็นกาแฟ ตั้งแต่สูตรในการชงกาแฟ การตกแต่งร้าน ตลอดจนการเลือกใช้ภาชนะที่เข้ากับรูปแบบของร้าน เพื่อให้ร้านมีบรรยากาศที่อบอุ่น สร้างสุนทรียศาสตร์ให้กับลูกค้าที่มาใช้บริการ โดยกลุ่มลูกค่าส่วนใหญ่จะเป็นคนที่ให้ความสนใจในเรื่องกาแฟเหมือนกัน ชอบบรรยากาศการนั่งจิบกาแฟทานขนมในร้านเหมือนกันกับผู้ประกอบการ โดยหากร้านกาแฟมีชื่อเสียงโด่งดัง และได้รับความนิยมจากลูกค้าในปริมาณที่มาก ผู้ประกอบการก็อาจมีการขยายสาขาเพียงไม่กี่สาขา เพื่อให้สามารถควบคุมความเป็นเอกลักษณ์ของร้านไว้ให้คงอยู่ หรืออาจจะปรับเปลี่ยนไปเป็นร้านกาแฟรูปแบบ Chain ต่อไป ตัวอย่างลักษณะร้านกาแฟในรูปแบบของ Indy ได้แก่ Roast Coffee & Eatery, Roots Coffee Roster, Quest, Ink & Lion Café เป็นต้น

ธุรกิจร้านกาแฟ (Coffee shop) หรือร้านคาเฟ่ (Café) มีความเหมือนกันตรงที่เป็นธุรกิจขายกาแฟ แต่ความเป็นคาเฟ่จะมีความแตกต่างพิเศษขึ้นกว่าร้านกาแฟทั่วไป คือ จะมีอาหารอื่นๆ จำหน่ายภายในร้านด้วย นอกเหนือจากขนมและเบเกอรี่ โดยคำว่าคาเฟ่ (Café) เป็นคำศัพท์ที่ใช้เรียกกาแฟในภาษาฝรั่งเศส แต่ถูกนำมาใช้ในภาษาอังกฤษ ที่หมายถึง ร้านกาแฟ (Coffee shop) หรือร้านที่จำหน่ายเครื่องดื่ม โดยลักษณะของร้านกาแฟแบบคาเฟ่นั้น จะเป็นการผสมผสานระหว่างร้านกาแฟ (Coffee shop) ภัตตาคาร (Restaurant) และบาร์ (Bar) เข้าด้วยกัน ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว ร้านคาเฟ่จะไม่จำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ แต่จะเน้นจำหน่ายเป็นเครื่องดื่มประเภท กาแฟ ชา หรือ ช็อกโกแลต รวมไปถึงเครื่องดื่มอื่น ๆ ที่ใช้ดื่มได้ในเวลาพักผ่อน และนอกเหนือจากเครื่องดื่มประเภทต่างๆ แล้ว ร้านคาเฟ่ก็จะยังมีอาหารว่างในประเภทขนม ซุป แซนวิช ไอศกรีม และขนมหวาน ที่เสิร์ฟคู่กับเครื่องดื่มของคาเฟ่นั้นๆ เช่น เค้ก คุกกี้ และบราวนี่ เป็นต้น

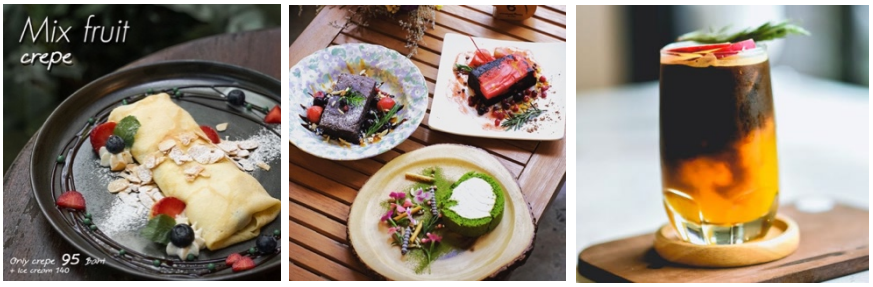
กรีนคาเฟ่ (Green Café) เป็นรูปแบบหนึ่งของการทำธุรกิจร้านกาแฟที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ด้วยเทรนด์กระแสเรื่องของรักษ์โลกกำลังมาแรงในยุคปัจจุบัน จึงทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจร้านกาแฟ มีไอเดียในเรื่องของการนำเอาธรรมชาติมาผสมผสานในการตกแต่งร้านคาเฟ่ ให้มีความร่มรื่น เป็นธรรมชาติ เหมาะแก่การพักผ่อนหย่อนใจในเวลาวันหยุดที่แสนพิเศษ (นพดล ศรีบุญชาติ, 2562)

ภาพที่ 2 บรรยากาศร้านกาแฟ Green Café

ที่มา: https://unsplash.com/s/photos/green-cafe สืบค้นเมื่อ 21 กันยายน 2564

ความหมายของคำว่า กรีนคาเฟ่ (Green Café) มีความหมายตรงตัวที่มาจากคำว่า Green ซึ่งแปลว่า สีเขียว ที่หมายถึง สีเขียวของความเป็นธรรมชาติ ร่มรื่น สดชื่นด้วยต้นไม้นานาชนิด ธุรกิจกรีนคาเฟ่ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการและเอาใจกลุ่มลูกค้าที่มีความชื่นชอบในรสชาติของกาแฟ และชื่นชอบในความรักธรรมชาติ เรียกว่า เป็นคาเฟ่ธรรมชาติที่สามารถทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายด้วยสีเขียวของต้นไม้ใบหญ้า รวมไปถึงการเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ตามเทรนด์และกระแสโลกที่กำลังมาแรงในช่วงปีนี้

นอกเหนือการตกแต่งร้านในธีมของธรรมชาติแล้ว ในหลายคาเฟ่ก็ให้ความสำคัญกับอาหารและเครื่องดื่มภายในร้าน ที่จะต้องคงแนวคิดในเรื่องของความเป็นธรรมชาติ ทั้งในส่วนของรูปแบบการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย ไม่ว่าจะเป็นถ้วย ชาม แก้ว หรือภาชนะต่างๆ ในการใส่อาหารและเครื่องดื่ม ก็ต้องมีการกำหนดให้เข้ากับรูปแบบของร้านตามแนวคิดกรีนคาเฟ่ด้วย โดยขวัญลดา ท่าฉลอม (2564) ได้กล่าวว่า สภาพปัญหาที่พบในยุคปัจจุบันของกรีนคาเฟ่ คือ ภาชนะสำหรับใส่อาหารและเครื่องดื่ม ยังไม่ตอบโจทย์กับรูปแบบของกรีนคาเฟ่ ด้วยลักษณะยังไม่เป็นเอกลักษณ์ ตลอดจนยังคงใช้ภาชนะที่เป็นภาชนะรูปแบบของโรงงานอุตสาหกรรม จึงทำให้ขาดความโดดเด่นของธุรกิจกรีนคาเฟ่เป็นอย่างมาก ผู้ประกอบการธุรกิจร้านคาเฟ่ส่วนใหญ่จึงแก้ไขปัญหาดังกล่าว ด้วยการเพิ่มการตกแต่งหน้าตาของเมนูอาหารในจานพิเศษเพื่อให้ตอบโจทย์กับความเป็นกรีนคาเฟ่ ด้วยวัสดุอื่น ๆ เพิ่มเติม ได้แก่ ดอกไม้ตกแต่งอาหาร เมล็ดพืช และกิ่งไม้ใบไม้ เป็นต้น แต่ท้ายที่สุดแล้วสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ก็กลายเป็นขยะ เพราะไม่สามารถรับประทานได้ มีประโยชน์เพียงช่วยเพิ่มความสวยงามเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มต้นทุนเรื่องของวัสดุตกแต่งอาหารและเครื่องดื่มให้กับผู้ประกอบการ ทำให้เกิดเป็นของเหลือหรือขยะที่ไม่จำเป็นในการทำธุรกิจอีกด้วย



ภาพที่ 3 - 5 การตกแต่งหน้าตาของอาหารในจานด้วยวัสดุอื่นๆ เพื่อเพิ่มความสวยงาม ดึงดูดใจลูกค้า
ที่มา: https://greenwave.atimeonline.com/healthylifestyle/detail/1337 สืบค้นเมื่อ 21 กันยายน 2564

การเพิ่มมูลค่าสินค้าในธุรกิจคาเฟ่ นอกเหนือจากการตกแต่งอาหารและเครื่องดื่มให้สวยงามแล้ว ภาชนะที่เป็นเซรามิก ก็เป็นอีกช่องทางเลือกหนึ่งที่ผู้ประกอบการ จะเลือกสรรเป็นพิเศษ เพราะเป็นวัสดุมีความแข็งแกร่งทนทาน สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ซ้ำได้ ให้ตอบโจทย์ในเรื่องของการลดปริมาณขยะและลดต้นทุนของร้านคาเฟ่ได้เป็นอย่างดี แต่ผู้ประกอบการก็ยังคงมีความต้องการที่จะเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าภายในร้านของตนเอง ด้วยการเพิ่มความสวยงามในการนำเสนออาหารและเครื่องดื่ม โดยการเลือกใช้ภาชนะที่สวยงาม มีการตกแต่งที่เป็นสไตล์ของร้านคาเฟ่ในแต่ละรูปแบบ เช่น ผู้ประกอบการธุรกิจกรีนคาเฟ่ ก็พยายามที่จะเลือกใช้ภาชนะที่เป็นการตกแต่งลวดลายเป็นธรรมชาติ รูปทรงที่มีการเลียนแบบรูปทรงตามธรรมชาติ หรือมีสีสันเป็นธรรมชาติ แต่ในยุคปัจจุบันรูปแบบของภาชนะต่าง ๆ สำหรับการใส่อาหารและเครื่องดื่ม ก็ยังไม่ได้มีการออกแบบมารองรับธุรกิจกรีนคาเฟ่โดยเฉพาะให้มากเท่าที่ควร หรือถ้ามี ก็ยังมีปริมาณน้อยในการเป็นช่องทางเลือกให้ผู้ประกอบการ

กรีนคาเฟ่ (Green Café) เป็นธุรกิจร้านกาแฟประเภทหนึ่ง ที่มีการนำเอาแนวคิดเรื่องของธรรมชาติมาใช้ในระบบการจัดการร้าน ตั้งแต่เรื่องของการตกแต่งร้าน ไปตลอดจนภาชนะที่มีความเป็นธรรมชาติ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ดังนั้น ในเทรนด์ของตลาดที่กำลังนิยมเรื่องรักษ์โลก ปัจจุบันคาเฟ่ในลักษณะของกรีนคาเฟ่จึงเกิดเป็นธุรกิจที่เติบโตขึ้นในประเทศไทยเป็นอย่างมาก แต่ปัญหาการออกแบบภาชนะของกรีนคาเฟ่ที่ยังไม่หลากหลายรูปแบบเดิมๆ ไม่เป็นเอกลักษณ์ ยังขาดการตอบสนองความต้องการของผู้ประกอบการ และลูกค้าเท่าที่ควร

โดย ณัฐฐา รัตนแก้ว (2560) กล่าวว่า รูปแบบของภาชนะเซรามิกที่มีในตลาดของกรีนคาเฟ่ในยุคปัจจุบัน ยังเป็นรูปแบบเดิม ๆ ยังไม่มีการออกแบบเพื่อการใช้งานโดยเฉพาะกับกรีนคาเฟ่ มีลักษณะรูปลักษณ์ที่ไม่ตอบโจทย์กับการใช้งานของผู้ประกอบการ นอกเหนือจากนี้เทรนด์นิยมการมาพักผ่อนในร้านกรีนคาเฟ่ในปัจจุบันก็กำลังมาแรง พฤติกรรมการมาพักผ่อนของลูกค้า ก็จะชอบการถ่ายภาพสวย ๆ ภายในบรรยากาศของกรีนคาเฟ่ เผยแพร่ผ่านสังคมโซเชี่ยลมีเดีย ทำให้ผู้ประกอบการเล็งเห็นความสำคัญในการใช้เป็นช่องทางสื่อออนไลน์ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ร้านคาเฟ่ของตน ผ่านโซเชี่ยลมีเดียของลูกค้า ทำให้เกิดการแชร์ต่อ บอกต่อ และติดตามมาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง ถือเป็นการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ไม่ต้องลงทุนเพิ่มของผู้ประกอบการ

5. การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์

กรีนดีไซน์ (Green design) เป็นไอเดียหนึ่งที่ผู้ประกอบการธุรกิจกรีนคาเฟ่หันมาเลือกใช้ เพื่อให้กรีนคาเฟ่ของตนตอบโจทย์ตรงกับความเป็น Green concept ให้ได้มากที่สุด นอกเหนือจากการแต่งร้านให้มีลักษณะของความเป็นธรรมชาติที่ตอบโจทย์ของความเป็นกรีนคาเฟ่แล้ว การเลือกใช้ภาชนะ จาน ชาม หรือแก้วในร้าน ก็เป็นสิ่งสำคัญมากๆ ในการนำเสนอภาพลักษณ์ของร้านให้มีความเป็น Green concept ที่แท้จริง แต่หากจะใช้วัสดุจานกระดาษ แก้ววัสดุเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ผู้ประกอบการก็จะมองว่า เป็นการเพิ่มต้นทุนให้กับธุรกิจ เพราะแม้ว่าภาชนะจากกระดาษหรือแก้ววัสดุเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจะตอบโจทย์ Green concept มากก็ตาม ผลกำไรจากธุรกิจก็ยังคงเป็นประเด็นสำคัญที่ผู้ประกอบการธุรกิจมองเป็นประเด็นสำคัญเสมอที่จะให้เกิดต้นทุนให้น้อยที่สุด

หากจะไม่ให้เกิดความสิ้นเปลืองกับภาชนะที่ใช้แล้วทิ้ง อีกหนทางหนึ่งที่ผู้ประกอบการเล็งเห็น ก็คือการใช้ภาชนะเซรามิก หรือพลาสติก ที่มีความคงทน ซึ่งสามารถใช้ซ้ำหลายรอบได้แบบไม่สิ้นเปลืองต้นทุนในการนำเสนอเมนูอาหารหรือเครื่องดื่มให้มีความพิเศษสำหรับลูกค้า โดยเฉพาะการนำเสนอการจัดจานที่มีความโดดเด่น สวยงาม ชวนรับประทาน ก็เป็นอีกกลยุทธ์หนึ่ง ที่ผู้ประกอบการกรีนคาเฟ่มองว่า เป็นโอกาสในการดึงดูดใจกลุ่มลูกค้าสายถ่ายภาพให้เข้ามาใช้บริการในธุรกิจ นอกจากจะเป็นการสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าแล้ว ผู้ประกอบการก็ยังมองเป็นโอกาสทางการตลาด เมื่อกลุ่มลูกค้าถ่ายภาพแล้วโพสต์เผยแพร่ภาพบรรยากาศและความสวยงามของเมนูอาหารและเครื่องดื่มต่าง ๆ เหล่านั้นลงไปบนโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นการโฆษณาร้านไปในตัว แต่ถ้าหากจะใช้ภาชนะรูปแบบภาชนะที่ผลิตมากจากโรงงานอุตสาหกรรม ผู้ประกอบการก็ต้องใช้วัสดุอื่นๆ ในการแต่งเมนูอาหารและเครื่องดื่มเพิ่มเติม ขวัญลดา ท่าฉลอม (2564) ได้กล่าวไว้ว่า การแต่งเมนูอาหารและเครื่องดื่มของกรีนคาเฟ่ อาจจะเป็นวิธีที่ทำให้ลูกค้าเกิดความประทับใจ แต่ทุกอย่างคือการลงทุนให้กับผู้ประกอบการโดยทั้งสิ้น อาจจะดีไม่น้อย หากจะมีการออกแบบภาชนะที่สามารถเป็นทั้งดีไซน์และประโยชน์ใช้สอยที่ตอบโจทย์กับธุรกิจกรีนคาเฟ่ที่แท้จริงโดยเฉพาะ

คราฟท์เซรามิก (Craft ceramic)

ในกระบวนการการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกสำหรับการใส่อาหาร มีกระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบที่หลากหลายวิธี ซึ่งนอกเหนือจากระบบของโรงงานอุตสาหกรรมที่รู้จักกันทั่วไปแล้ว ก็ยังมีการออกแบบและผลิตในลักษณะของงานคราฟท์เซรามิก (Craft ceramic) ด้วย เป็นผลิตภัณฑ์เซรามิกที่ออกแบบด้วยกระบวนการแบบ Handmade หรืองานฝีมือ ก่อนนำไปสู่การผลิตในรูปแบบของโรงงานอุตสาหกรรมให้มีปริมาณที่เพียงพอกับความต้องการของตลาด ซึ่งปัจจุบันก็มีโรงงานในลักษณะของสตูดิโอเกิดขึ้นมากมายด้วยเพื่อตอบโจทย์เฉพาะด้านกับพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ชอบความจำเจหรือรูปแบบเดิมๆ ของรูปแบบ

โรงงาน ซึ่งสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์เซรามิกในรูปแบบของโรงงานได้มากกว่าเดิม โดย อนันต์ ชาติสุวรรณ (2562) ได้กล่าวถึงคราฟท์เซรามิกไว้ว่า กำลังเป็นที่ต้องการของตลาดเป็นอย่างมาก เพราะช่วยตอบโจทย์เฉพาะด้านให้กับธุรกิจกรีนคาเฟ่ที่ต้องการรายละเอียดและงานฝีมือของผลิตภัณฑ์เซรามิกที่ไม่จำเจกับรูปแบบของโรงงานทั่วไป

ภาพที่ 6 – 8 งานคราฟท์เซรามิก (Craft ceramic)

ที่มา: https://beverlypress.com/2020/06/craft-in-america-center-honors-leach-pottery-with-exhibits/

สืบค้นเมื่อ 21 กันยายน 2564

หลักการในการการออกแบบภาชนะเซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์

ในการออกแบบภาชนะเซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์ ที่สร้างรูปแบบความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยให้กับธุรกิจกรีนคาเฟ่โดยเฉพาะ นักออกแบบอาจจะต้องมีการศึกษาถึงประโยชน์ใช้สอยแต่ละภาชนะอย่างละเอียดถี่ถ้วน ก่อนจะนำเรื่องความสวยงามเพิ่มเติมลงไปในผลิตภัณฑ์เซรามิก เพื่อให้ภาชนะเซารมิกดังกล่าวนั้นมีความสวยงามควบคู่กับการใช้งานที่แท้จริง และตอบโจทย์กับความต้องการของผู้ประกอบการธุรกิจกรีนคาเฟ่

ด้วยสภาพปัญหาที่เกิดของของภาชนะเซรามิกที่ใช้งานจริงของกรีนคาเฟ่ในปัจจุบัน เป็นรูปแบบที่ผลิตมาจากโรงงาน ซึ่งผลิตมาเพื่อการใช้งานเป็นวัตถุประสงค์หลัก อาจทำให้รูปลักษณ์ของความสวยงามจะยังไม่ตอบสนองความต้องการในการนำเสนอเมนูอาหารหรือเครื่องดื่มในโมเดลธุรกิจกรีนคาเฟ่เท่าที่ควร วัฒนา โชติช่วงรัตน์ (2562) ได้กว่าว่า รูปแบบของภาชนะในการใส่อาหารของกรีนคาเฟ่ในปัจจุบัน ยังไม่ค่อยมีการออกแบบให้ตอบโจทย์กับกรีนคอนเซ็ปโดยแท้จริง ยังเป็นเพียงภาชนะที่มีส่วนประดับตกแต่งอื่นๆ ซึ่งจะเป็นต้นทุนของผู้ประกอบการ ดังนั้นจึงควรมีการออกแบบความสวยงามของภาชนะเซรามิกที่สามารถใช้งานได้เต็มประสิทธิภาพมากขึ้น โดยที่ไม่ต้องใช้การตกแต่งเพิ่มเติมจากวัสดุอื่นๆ ที่จะเป็นการสร้างต้นทุนให้กับผู้ประกอบการ

การออกแบบภาชนะเซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์ สามารถทำได้หลากหลายวิธี แต่วิธีที่จะช่วยให้สามารถนำแนวคิดกรีนดีไซน์ มาใช้ในการออกแบบได้ในเทคนิคเชิงของการตกแต่งเพื่อความสวยงามของงานเซรามิกสามารถทำได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1. การออกแบบรูปร่างรูปทรงที่อิงจากธรรมชาติ ซึ่งเป็นแนวคิดทางด้านความงามที่ตอบโจทย์กับการอ้างอิงถึงแนวคิดแบบกรีนดีไซน์ได้เป็นอย่างดี โดยกรวิทย์ วงศาโรจน์ (2561) ได้กล่าวถึงเรื่อง การเลือกแรงบันดาลในการออกแบบที่ดี จะต้องหาจุดเชื่อมโยงของสิ่งที่ต้องการจะออกแบบ แรงบันดาลใจจะเป็นตัวช่วยให้ตรวจสอบได้ถึงความเหมาะสมของการนำมาใช้ในการออกแบบอย่างลงตัว เช่น หากต้องการความเป็นธรรมชาติ ในการออกแบบ การเลือกแรงบันดาลใจก็ควรจะอิงเอาธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมโดยรอบมาใช้ใน

ผลงาน เช่น ท้องฟ้า น้ำตก ทะเล ทุ่งหญ้า ดอกไม้ และสัตว์ประเภทต่าง ๆ เป็นต้น อาจจะนำแนวคิดศิลปะมาใช้ในการออกแบบภาชนะเซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์ก็ได้ ตัวอย่างเช่น เลือกศิลปะแนวอาร์ตนูโว (Art Nuevo) ที่ถ่ายทอดผ่านดอกไม้ ลายเถาวัลย์ ไม้เลื้อย เป็นต้น มาเป็นแรงบันดาลใจการออกแบบความสวยงาม ตอบโจทย์กับแนวคิดกรีนดีไซน์

ภาพที่ 9 – 11 ผลิตภัณฑ์เซรามิกศิลปะอาร์ตนูโว (Art Nuevo ceramics)
ที่มา: https://www.pamono.eu/art-nouveau-ceramic-jug-by-charolles สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2564

2. การเขียนลวดลายประดับตกแต่งเป็นสีใต้เคลือบ ซึ่งทำให้ความหลากหลายมากกว่าการเคลือบสีแบบเดิมในงานเซรามิก โดยณัฐฐา รัตนแก้ว (2560) กล่าวว่า เทคนิคการเขียนสีใต้เคลือบในการตกแต่งเซรามิกที่ช่วยทำให้ผลิตภัณฑ์เซรามิกมีความพิเศษกว่าเซรามิกโรงงานทั่วไป เพราะสามารถวาด ขีด เขียน ได้ตามใจนักออกแบบ แล้วใช้วิธีการเคลือบใสทับและเผาเคลือบเซรามิกปิดท้าย กรวิทย์ วงศาโรจน์ (2561) กล่าวเพิ่มว่า เทคนิคการใช้สีใต้เคลือบในงานเซรามิก อาจจะไม่เหมาะกับรูปแบบงานที่ต้องการทาสีเนียนๆ หรือรูปแบบโรงงาน แต่เหมาะสำหรับการลงเป็นลายเส้นเล็กๆ มากกว่า จุดเด่นของเทคนิคนี้ คือ ทำให้เกิดสไตล์เฉพาะตัวของการตกแต่งเซรามิก ที่ให้ความรู้สึกเป็นงานคราฟท์เซรามิกมากขึ้น มีความสวยงามโดดเด่นที่แตกต่างรูปแบบเซรามิกโรงงานทั่วไป ซึ่งอาจจะเป็นการช่วยเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์เซรามิกได้อีกวิธี ในการออกแบบตกแต่งเซรามิก

ภาพที่ 12 – 14 การเขียนลวดลายประดับตกแต่งเซรามิกด้วยสีใต้เคลือบ เพิ่มความสวยงามโดดเด่น
ที่มา: http://www.pladaodesign.com/product/8963/pre-order สืบค้นเมื่อ 21 กันยายน 2564

3. การออกแบบและผลิตด้วยระบบลีน (Lean System) ซึ่งสามารถทำได้หลากหลายวิธี โดยที่นฤมล พิพัฒนวัฒน์ (2563) ได้กล่าวว่า ระบบลีนนิยมนำเข้ามาใช้ในระบบโรงงานอุตสาหกรรมเซรามิก ด้วยเป็นระบบที่เน้นในเรื่องการประหยัดพลังงานและทรัพยากรธรรมชาติในการกระบวนการผลิต ตลอดจนการนำของเสียจากกระบวนการผลิตนำกลับมาใช้ใหม่ เช่น การนำผลิตภัณฑ์เซรามิกที่ชำรุด แตก เสียหาย ไม่ได้มาตรฐานของโรงงาน นำกลับมาย่อยสลายให้เป็นชิ้นส่วนเล็ก ๆ มาผสมลงไปในเนื้อดินปั้น เพื่อลดปริมาณการใช้เนื้อดิน

รวมถึงช่วยในเรื่องการเสริมความแข็งแรงของรูปทรง โครงสร้างเซรามิกในกระบวนการเดียวกัน อีกทั้งยังตอบโจทย์เรื่อง Zero waste ที่สังคมโลกกำลังให้ความสำคัญอีกด้วย

ภาพที่ 15 กระบวนการขึ้นรูปเซรามิก ที่ใช้เนื้อดินมีการผสมวัสดุเสริมความแข็งแรงในการขึ้นรูป
ที่มา: https://home.kapook.com/view229109.html สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2564

4. การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกโดยมีวัสดุอื่นๆ มาตกแต่งเพิ่มเติม เพื่อให้มีความน่ารัก โดดเด่น น่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย เช่น การต่อประกอบด้วยไม้ การนำผ้ามาประดับตกแต่งเพิ่มเติม การทำลูกเล่นต่างๆ มาแขวนหรือประดับเพิ่มเติมกับผลิตภัณฑ์เซรามิก เป็นต้น ชนพล ชื่นจิตร (2563) นักออกแบบเซรามิกให้ความคิดเห็นไว้ว่า การออกแบบลูกเล่น หรือการเพิ่มวัสดุอื่นๆ เข้าไปในงานออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิก จะทำให้ผลงานน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังช่วยทำให้ผลงานมีความสนุกในการเล่าเรื่อง (Story telling) ซึ่งตอบโจทย์กับพฤติกรรมของคนยุคใหม่ ที่ชอบถ่ายทอดเรื่องราวของตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน อาจนำวัสดุธรรมชาติมาใช้ ให้ตอบโจทย์กับแนวคิดกรีนดีไซน์อย่างแท้จริง

ภาพที่ 16 – 18 การต่อประกอบด้วยไม้ให้กับผลิตภัณฑ์เซรามิก
ที่มา: https://www.soimilk.com/news/art-nouveau-something-nouveau สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2564

7. สรุป

(1) แนวคิดของการทำธุรกิจกรีนคาเฟ่ในประเทศไทย เป็นการทำธุรกิจขายกาแฟผสมรวมกับการขายอาหารและเครื่องดื่มประเภทอื่น ๆ ด้วยในร้านเดียวกัน เน้นการตกแต่งร้านแบบธรรมชาติมาเป็นจุดขายสำคัญ นำแนวคิดเรื่องของธรรมชาติมาใช้ในระบบการจัดการร้าน ตั้งแต่บรรยากาศร้าน ไปตลอดจนภาชนะใส่อาหารและเครื่องดื่ม แต่ปัจจุบันยังขาดภาชนะหรือผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์กับกรีนดีไซน์ในด้านของความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย ทำให้เกิดต้นทุนและวัสดุเหลือใช้จากการประดับตกแต่งเมนูอาหารและเครื่องดื่มโดยไม่จำเป็น

(2) แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกแนวคิดกรีนดีไซน์ สำหรับธุรกิจกรีนคาเฟ่โดยเฉพาะ มีแนวทางทำได้ 4 รูปแบบ คือ 1) การออกแบบรูปร่างรูปทรงที่อิงจากธรรมชาติ อาจนำแนวคิดศิลปะมาใช้ในการออกแบบให้เกิดความสวยงาม เช่น อาร์ตนูโว เป็นต้น 2) การเขียนลวดลายประดับตกแต่งเป็นสีใต้เคลือบ และเคลือบใสทับปิดท้าย 3) การออกแบบและผลิตด้วยระบบลีน (Lean System) ในการลดปริมาณพลังงานและทรัพยากรธรรมชาติในการผลิต และ 4) การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกโดยมีวัสดุอื่นๆ มาประกอบเพิ่มลูกเล่นและความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์เซรามิก เพิ่มมูลค่าและการเล่าเรื่องให้กับผลิตภัณฑ์เซรามิก

6. ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษารูปแบบธุรกิจร้านกาแฟสไตล์อื่น ๆ เพื่อนำไปปรับใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกกับสไตล์นั้นๆ โดยเฉพาะ จะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับเมนูอาหารและเครื่องดื่มของร้านกาแฟ สร้างความประทับใจให้กับลูกค้า และเกิดประโยชน์ในด้านของการโฆษณาประชาสัมพันธ์ร้านผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เกิดการบอกต่อหรือแชร์ต่อให้ลูกค้าติดตามมาเพื่อใช้บริการ จนทำให้ให้เกิดความเติบโตให้กับธุรกิจในยุคดิจิทัล

2. การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เป็นลูกค้าที่แท้จริง จะช่วยให้การออกแบบและผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกที่ตรงโจทย์กับไลฟ์สไตล์ของลูกค้า ทั้งในแง่ของการใช้งานและความสวยงามของผลิตภัณฑ์

7. เอกสารอ้างอิง

กรวิทย์ วงศาโรจน์. (2561). *แรงบันดาลใจและการออกแบบ*. พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ขวัญลดา ท่าฉลอม. (2564). *เทรนด์ธุรกิจมาแรง : กรีนค่าเฟ่*. กรุงเทพฯ: กรีนการพิมพ์.

ชนพล ชื่นจิตร. (2563). *หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: เวิล์ดพับลิชชิ่ง.

ชาติชาย โชติสกุล. (2563). *สังคมสีเขียวและการพัฒนาชีวิต*. ปทุมธานี: โกโบลพริ้นท์.

ณัฐฐา รัตนแก้ว. (2560). *นวัตกรรมการออกแบ*บ. กรุงเทพฯ: กรีนแอนด์พีการพิมพ์.

นฤมล พิพัฒนวัฒน์. (2563). *ระบบลีนในอุตสาหกรรมการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: โซเชี่ยลแอนด์เทคโนโลยี.

นพดล ศรีบุญชาติ. (2562). *การบริหารจัดการธุรกิจขนาดเล็ก*. กรุงเทพฯ: ไรเตอร์โซล.

บุญสม รัศมีโชติ. (2563). ปัจจัยแห่งความส าเร็จของธุรกิจร้านกาแฟ อินดี้ในเขตภาคกลางตอนล่างของประเทศไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี*, *15*(2), 137-149.

วัฒนา โชติช่วงรัตน์. (2562). *กรีนดีไซน์และการออกแบบที่ยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: อักษรพริ้นท์แอนด์ควอลิตี้.

วรวัฒน์ นิวัติสกุล. (2563). *ผู้ประกอบการยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: วัฒนาอักษรการพิมพ์.

สำนักนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2560). *แผนจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อม พ.ศ. 2560 – 2564*. [Online]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2564, จาก: http://www.eppo.go.th/index.

อนันต์ ชาติสุวรรณ. (2562). *คราฟท์เซรามิก (Craft ceramic)*. [Online]. ค้นเมื่อ 17 กันยายน 2564, จาก: https://www.iconsiam.com/th/shopping/thai-craft/iconcraft-product

การสร้างตัวละครในหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง "ดาบพิฆาตอสูร"

THE ARTS OF CHARACTERIZATION FOR COMIC BOOK AND ANIME "DEMON SLAYER"

นับทอง ทองใบ

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: nubthong.th@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างตัวละคร เรื่องดาบพิฆาตอสูร ทางหนังสือการ์ตูน แอนิเมชันทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ที่มีความแตกต่างจากเรื่องแนวเดียวกันและมีความเป็นสากล ซึ่งพบว่ามีประเด็นน่าสนใจ คือ 1. ตัวละครเอกแตกต่างไปจากตัวเอกแนวเรื่องแบบต่อสู้ และเน้นสร้างฮีโร่แบบเดียวกันที่มักสร้างตัวเอกให้มีด้านลบในตัว โดยตัวเอกอย่างทันจิโร่มีความเป็นฮีโร่ในอุดมคติที่จิตใจดี อ่อนโยน ไม่หวั่นไหวต่อความชั่วร้าย 2. ความเป็นฮีโร่ที่เป็นสากลต้องมาจากความพยายามของตนเองไม่ใช่โชคช่วย สิ่งของหรือพลังวิเศษ 3. ตัวละครเติมคุณค่ามนุษย์ตามอุดมคติสากล โดยออกแบบตัวละครที่มีความเป็นชายและหญิงในคนเดียวกัน และสร้างตัวละครที่มีความเท่าเทียมและหลากหลายทางเพศ 4. การสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่คนส่วนใหญ่รู้จักในระดับสากลแฝงลงไปในตัวละครที่สะท้อนปัจเจกบุคคลตามบริบทปัจจุบันจะช่วยให้เรื่องมีเอกลักษณ์และเข้าถึงผู้บริโภคในระดับสากลได้

คำสำคัญ: การสร้างตัวละคร, การ์ตูน, อนิเมะ, การเล่าเรื่อง

ABSTRACT

This article is aimed to study the characterization in 'Demon Slayer': the comic book, animated series and movie, which is universal and also distinctive from the other stories using similar genre. The study found interesting points as follows: 1. The main character is different from the other fighting hero stories that mostly create the dark side story of the main character, but Tanjiro is created to be the ideal hero who has good heart, gentle and fearless of evil. 2. Being universal hero has to be put by his own effort, not by a chance of luck, any magic tool or supernatural power. 3. The characters in Demon Slayer fulfill human value according to internationally ideal as regards to building the gender binary character within the same person, as well as creating the sexual equality and diversity of many characters. 4. To create identity by adding the well-known universal culture into each of characters, can reflect individual characteristics according to the current context. This helps creating more accessible uniqueness to universal consumers.

Keywords: Characterization, Manga, Anime, Narrative

1. บทนำ

ในขณะที่หลายประเทศทั่วโลกเจอกับพิษเศรษฐกิจตกต่ำจากสถานการณ์โควิด-19 แต่ในรอบปี 2563 ที่ผ่านมาญี่ปุ่นกลับมีอุตสาหกรรมสื่อการ์ตูน แอนิเมชัน และภาพยนตร์มาช่วยผ่อนคลายภาวะเศรษฐกิจลงได้ เมื่อผลงานเรื่องดาบพิฆาตอสูร (Demon Slayer) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ แนวต่อสู้ ผจญภัย แฟนตาซี ซึ่งตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2559 และนำไปสู่การสร้างแอนิเมชันทางโทรทัศน์ หรือ ซีรีส์อนิเมะ ในปี 2563 ชื่อ Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba หรือ ดาบพิฆาตอสูร มีจำนวนทั้งหมด 26 ตอนจบใน 1 ฤดูกาล ทำรายได้ในญี่ปุ่นสูงถึง 2,600 ล้านดอลลาร์สหรัฐ กลายเป็นอนิเมะที่ได้รับความนิยมไปทั่วเอเชีย (ไทยรัฐออนไลน์, 2564) และส่งต่อให้เกิดภาพยนตร์ ดาบพิฆาตอสูร เดอะมูฟวี่: ศึกรถไฟสู่นิรันดร์ ที่เข้าฉายในเดือนตุลาคม 2563 สร้างตำนานภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลในญี่ปุ่น และยังสร้างปรากฏการณ์เป็นภาพยนตร์อนิเมะที่ทำรายได้เหนือกว่าภาพยนตร์คนแสดง (Live action) เพราะเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงที่สุดของโลกเมื่อสิ้นปีที่ผ่านมาคือ 474.6 ล้านเหรียญสหรัฐ (เมเจอร์ กรุ๊ป, 2564) แม้กระทั่งสื่อในสหรัฐอเมริกาเองยังยกย่องให้ดาบพิฆาตอสูรเป็นแอนิเมชันที่มีงานผลิตด้านภาพ เพลง ความเคลื่อนไหว และฉากต่อสู้ได้อย่างน่าทึ่ง และส่วนสำคัญที่สุด คือ การสร้างตัวละครที่มีความโดดเด่น โดยเฉพาะตัวละครเอกของเรื่องอย่าง คามาโดะ ทันจิโร่ ที่สามารถสร้างภาพแทนของคนที่ต้องพบกับความสูญเสียในชีวิตแต่มีแรงใจในการต่อสู้กับชีวิต (Brown, 2021) เช่นเดียวกับในประเทศไทยที่ให้การต้อนรับดาบพิฆาตอสูรเช่นกัน เพราะดาบพิฆาตอสูรในภาคภาพยนตร์ทำสถิติสร้างรายได้เป็นภาพยนตร์ต่างประเทศที่ทำเงินสูงที่สุดในไทยประจำปี 2563 อีกด้วย

การเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างทำให้สื่อญี่ปุ่นจำนวนหนึ่งยกให้ดาบพิฆาตอสูรเป็นการ์ตูนแห่งทศวรรษ 2020 เพราะจากการสำรวจโดย Oricon Monitor Research พบว่าการ์ตูนเรื่องดาบพิฆาตอสูรสามารถครองใจคนทุกเพศวัยตั้งแต่เด็กประถมไปจนถึงวัยเกษียณ นอกจากนี้ตัวละครในเรื่องยังมีอิทธิพลไม่แพ้ศิลปิน หรือ ไอดอล (Idol) โดยมีผลการสำรวจเด็กนักเรียนญี่ปุ่น 7,600 คนในระดับชั้นประถมปลายพบว่า บุคคลที่เด็กๆ ชื่นชอบและเห็นเป็นแบบอย่างมากที่สุดคือ ทันจิโร่ ตัวเอกของเรื่องดาบพิฆาตอสูร มากกว่าแม่ของตนเองที่เลือกตอบว่าชอบเป็นอันดับ 2 ด้วยซ้ำ (The Opener, 2564) เมื่อหันมามองในประเทศไทยเองก็เกิดกระแสดาบพิฆาตอสูรนอกจอตามมาเช่นกัน เพราะมีสินค้าคาแรกเตอร์วางขายอย่างแพร่หลายจนเป็นข่าวดังในโลกออนไลน์ เมื่อโรงเรียนแห่งหนึ่งต้องถึงกับออกคำสั่งห้ามไม่ให้เด็กๆ สวมเสื้อคลุมตามตัวละครในดาบพิฆาตอสูร (ข่าวสดออนไลน์, 2564)

ปรากฏการณ์ทั้งแง่รายได้และพลังของตัวละครที่ได้รับการยอมรับของผู้ชมทั่วโลกไม่เว้นแม้แต่ประเทศไทยจากเรื่องดาบพิฆาตอสูร จึงเป็นที่มาของบทความเรื่องนี้ที่ต้องการวิเคราะห์แง่มุมของการสร้างตัวละคร (Characterization) เรื่องดาบพิฆาตอสูร ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องโดยใช้กรอบแนวคิดการสร้างตัวละครในหลายมิติทั้งด้านสรีระ จิตวิทยา ภูมิหลัง พัฒนาการ เพื่อให้นักสร้างสรรค์เรื่องเล่าและผู้ผลิตสื่อของไทยเห็นแนวทางการพัฒนาและสร้างสรรค์ตัวละครที่สามารถครองใจผู้ชมได้ในระดับสากล

2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาการสร้างตัวละคร เรื่องดาบพิฆาตอสูร ทางสื่อหนังสือการ์ตูน แอนิเมชันทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์

(2) เพื่อศึกษาลักษณะการสร้างตัวละครที่มีความเป็นสากล ในเรื่องดาบพิฆาตอสูร

3. ดาบพิฆาตอสูร : ผู้แต่งหญิงแต่เล่าเรื่องแนวการ์ตูนผู้ชาย

ดาบพิฆาตอสูร เล่าเรื่องราวในยุคไทโช (1912-1926) ของญี่ปุ่น โลกที่เต็มไปด้วยอสูรกินคน ศูนย์กลางของเรื่องเริ่มจากเด็กหนุ่มที่ชื่อ ทันจิโร่ ลูกชายคนโตที่มีอาชีพเผาถ่านขาย ผู้เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงของครอบครัวที่คอยเลี้ยงดูแม่และน้องๆ แต่แล้วจู่ๆ ก็มีอสูรบุกเข้ามาฆ่าคนในครอบครัว เหลือเพียงน้องสาวคือ เนซึโกะ ผู้รอดชีวิตเพียงหนึ่งเดียวแต่ก็ต้องกลายสภาพไปเป็นอสูร ทันจิโร่จึงตัดสินใจฝึกฝนตนเองให้เป็นนักดาบที่เก่งกาจแห่งหน่วยพิฆาตอสูร เพื่อปราบอสูรไปพลาง พร้อมกับหาหนทางให้น้องสาวกลับมาเป็นมนุษย์เหมือนเดิม

ดาบพิฆาตอสูร มีจุดเริ่มจากการตีพิมพ์ลงในนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ที่ขายดีที่สุดในญี่ปุ่นอย่างโชเน็งจัมป์ (Shonen Jump) ซึ่งยึดครองกลุ่มผู้อ่านเด็กผู้ชายอายุไม่เกิน 18 ปี มาหลายทศวรรษ ได้รับคำชมในด้านการเล่าเรื่อง และการสร้างตัวละครว่ามีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยเฉพาะตัวละครเอกซึ่งอ่อนโยน แตกต่างจากการ์ตูนแนวโชเน็ง หรือการ์ตูนที่เน้นผู้อ่านเป็นเด็กผู้ชายแบบเดียวกัน ซึ่งทั้งนักอ่านและสื่อด้านบันเทิงต่างวิเคราะห์ว่าเป็นเพราะผู้แต่งเรื่องและภาพเป็นผู้หญิง คือ โคโยฮารุ โกโตเกะ (Koyoharu Gotouge) ทำให้แตกต่างจากการ์ตูนแนวเดียวกันที่ผ่านมาที่มีแต่ผู้แต่ง และกองบรรณาธิการหลักเป็นผู้ชายมาโดยตลอด (โดยเพิ่งเปิดโอกาสให้มีกองบรรณาธิการผู้หญิงเข้ามาทำงานได้เมื่อปี 2019) ส่งผลให้ทั้งลายเส้น และเนื้อเรื่องมีความละเอียดอ่อนมากกว่าแนวทางเดิมๆ ของการ์ตูนโชเน็งด้วยกัน (Alt, 2021) แต่สาเหตุข้างต้นไม่ใช่จุดสำคัญเพียงสิ่งเดียวที่ช่วยให้ ดาบพิฆาตอสูร ได้รับความนิยมไปทั่วโลก เพราะต้องเกิดจากกลวิธีการสร้างตัวละครเอกและการวางบทบาทของตัวละครอื่นๆ ให้สัมพันธ์กันด้วย ซึ่งหากพิจารณาจากกรอบการสร้างตัวละครให้มีมิติ ทั้งการสร้างตัวละครแบบภาพยนตร์ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558: 200-232) และการจำแนกประเภทตัวละคร (ชุติมา มณีวัฒนา, 2558 : 80-81) สรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

3.1 การสร้างตัวละครหลัก

ตัวละครเอก (Protagonist) หรือตัวละครศูนย์กลางของเรื่องอย่างทันจิโร่ เขามีจุดเด่นหลายด้าน คือ

ลักษณะทางกายภาพ

1. อ่อนโยนแต่เข้มแข็ง : หญิงและชายในร่างเดียว

การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครหากเทียบกับตัวละครชายในเรื่อง เห็นได้ชัดว่าดวงตาของทันจิโร่กลมโตกว่า ให้ความรู้สึกน่ารักเหมือนตัวละครหญิง แถมยังใส่ต่างหูห้อยยาว รูปร่างเป็นไฟ่ดอกไม้ที่ชื่อ ฮานะฟุดะ ซึ่งสอดคล้องกับนิสัยในคอของเขาที่อ่อนโยนกับทุกคน เป็นคนละเอียดอ่อน เข้าใจผู้อื่น แต่ขณะเดียวกันความอ่อนโยนซึ่งเป็นลักษณะนิสัยที่ถูกแปะป้าย (stereotype) ว่ามีความเป็นเพศหญิง ก็ถูกเบรกด้วยรอยแผลเป็นบนใบหน้า และผมเปิดหน้าผากสั้นสีเข้ม อีกทั้งชุดเสื้อคลุมลายตารางหมากรุก พร้อมพกดาบเป็นอาวุธ ประกอบกับนิสัยที่มุ่งมั่น ไม่ยอมแพ้ง่ายๆ ทำให้ทันจิโร่มีส่วนผสมของความเป็นเพศทั้งชายและหญิงตามแนวคิดแบบเพศทวิลักษณ์ (gender binary) ที่แต่เดิมโลกกำหนดว่าเพศชายจริงต้องเข้มแข็ง หญิงแท้ ต้องอ่อนโยน รวมเข้าไว้ด้วยกัน (ปิยะมาศ ใจไฝ่, 2560) ความ “อ่อนโยนแต่เข้มแข็ง” ของตัวละครเอกในดาบพิฆาตอสูรจึงเป็นตัวเอกที่ทลายเส้นแบ่งผู้อ่านที่เคยถูกขีดกรอบความเป็นชาย-หญิงตามแบบการ์ตูนโชเน็งที่เราเคยเห็นมาตลอด

2. คอสตูม (costume): ญี่ปุ่นดั้งเดิมผสานโลกตะวันตกสมัยใหม่

การออกแบบคาแรกเตอร์ทันจิโร่ รวมทั้งตัวละครอื่นๆ ล้วนผสมผสานวัฒนธรรมญี่ปุ่นดั้งเดิมเข้ากับวัฒนธรรมสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบนำลายบนไฟ่ดอกไม้ที่เคยฮิตในอดีตช่วงปี ค.ศ.1889 มากลายเป็นต่างหูให้ตัวเอก (Daco, 2564) ที่มองเผินๆ ลวดลายดูเหมือนธงชาติญี่ปุ่นอย่างมากแล้ว ตัวละครนักล่า

อสูรในเรื่องส่วนใหญ่ยังใส่เสื้อคลุมฮาโอริที่เป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิมของชาวอุทิศอุทัย แต่ดัดแปลงให้ผสมผสานลวดลายแบบตะวันตกสมัยใหม่อย่างตารางหมากรุก หรือลายเส้นกราฟิกลงไป อีกทั้งการออกแบบตัวละครก็มีลายเส้นแบบอนิเมะยุคใหม่ที่ไม่ซับซ้อน และไม่มีรายละเอียดจนดูสมจริงมากนัก ทำให้เกิดความผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมญี่ปุ่นดั้งเดิมลงไปในการออกแบบคาแรกเตอร์ภายนอก และช่วยเสริมความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครที่ยังมีเสน่ห์ความเป็นญี่ปุ่นแบบเก่าแต่ก็สากลพอจะเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้เช่นกัน

ภาพที่ 1 (ซ้าย) ตัวละครในเรื่องดาบพิฆาตอสูร (ทันจิโร่คนกลางล่างเสื้อเขียว) (Pimchanok, 2020)
ที่มา: https://topserieshit.com/demon-slayer/
ภาพที่ 2 (ขวา) ต่างหูของตัวละครเอก (Daco, 2564)
ที่มา: https://www.daco-thai.com/hanafuda-flower-cards/

ลักษณะทางจิตวิทยา

1. ความปรารถนาขั้นสูงสุด (Dramatic Need) : ไม่ต้องเป็นที่ 1 เสมอไป

หากมองความปรารถนาขั้นสูงสุด (Dramatic Need) ของตัวละครเอกอย่างทันจิโร่ ที่ต้องการแก้ไขชะตากรรมที่คนรอบข้างมองว่าไม่มีทางเป็นไปได้ในการหาทางให้น้องสาวที่แปรสภาพเป็นอสูรอย่างเนซึโกะกลับมาเป็นมนุษย์ดังเดิมนั้น มีความแตกต่างและเข้าถึงได้ง่ายกว่าตัวละครแนวโชเน็งแบบเดียวกัน ซึ่งมักมีเป้าหมายคือต้องการเป็นผู้ยิ่งใหญ่และทำตามฝัน เหมือนเช่นลูฟี่ในวันพีซ (One Piece) มังงะที่ครองอันดับ 1 ของญี่ปุ่นมาอย่างยาวนานก็มีความปรารถนาจะเป็นราชาโจรสลัด หรือนารูโตะ ในนินจาคาถา โอ้โฮเฮะ (Naruto) อนิเมะที่โด่งดังในยุโรปและอเมริกา ก็ต้องการการยอมรับจากคนอื่นด้วยการเป็นผู้ปกครองสูงสุดของหมู่บ้านนินจา ตัวละครเอกแนวฮีโร่แบบโชเน็งโดยส่วนใหญ่ที่มักพร่ำบอกว่าชีวิตต้องคว้าฝัน ต้องเป็นหนึ่ง อาจเข้าไม่ถึงทุกคน เพราะไม่ใช่ทุกคนจะมีความฝันยิ่งใหญ่แบบนั้น ความปรารถนาสูงสุดของทันจิโร่ที่มีเพียงการมองไปข้างหน้าเพื่อ “แก้ไข” เปลี่ยนแปลงสิ่งที่ผิดพลาด เลวร้ายในอดีตที่เกิดกับน้องสาวจึงมีความเป็นสากลและสร้างอารมณ์ร่วมได้ง่ายกว่า เพราะใครๆ ต่างก็เคยเจอเรื่องร้ายๆ หรืออุปสรรคที่เข้ามาในชีวิตและหวังว่าซักวันจะแก้ไขให้ดีขึ้นกันทั้งนั้น

2. แรงผลักหรือแรงขับ (Motivation) : ความแค้น (ไม่) ต้องชำระ

นอกจากความปรารถนาของตัวละครแล้ว แรงผลักดันของตัวละครเอกในดาบพิฆาตอสูรยังเป็นแรงขับเคลื่อนที่ไม่ค่อยเห็นในตัวละครเอกแนวโชเน็งด้วยกัน แม้จุดเริ่มการออกเดินทางของทันจิโร่จะเกิดจากการถูกอสูรฆ่าคนในครอบครัวอย่างไม่เป็นธรรมไม่ต่างจากตัวละครแนวฮีโร่เรื่องอื่น เหมือนเช่นนารูโตะ หรือกระทั่งฮีโร่จากโลกตะวันตก เช่นสไปเดอร์แมน ซึ่งตัวละครเอกโดยส่วนใหญ่มักใช้แรงขับจากการแก้แค้นไปสู่

เป้าหมาย แต่ทันจิโร่ที่แม้จะรู้ว่าอสูรที่ฆ่าครอบครัวของเขาเป็นใคร ทิศทางของเรื่องกลับไม่พัฒนามุ่งสู่การ "ชำระแค้น" อย่างเลือดเย็น แต่กลับเลือกจะใช้แรงขับเรื่อง "ความรัก" ต่อครอบครัวคือน้องสาวในการพัฒนาเรื่องไปสู่การช่วยเหลือน้องให้กลับเป็นมนุษย์อีกครั้ง แรงผลักดันตัวละครที่เกิดจากการให้คุณค่าของความรัก โดยเฉพาะความรักของคนในครอบครัวที่ใครๆ ก็สัมผัสได้ โดยให้ค่าว่าความรักเป็นสิ่งหล่อเลี้ยงชีวิตและจิตใจเพราะทันจิโร่อยู่กับปัจจุบันมากกว่าจะจมอยู่กับความโกรธแค้นและผลักไปสู่การชำระแค้นที่เกิดขึ้นในอดีตเช่นนี้ย่อมสร้างความประทับใจได้ไม่ยาก อีกทั้งยังช่วยเสริมลักษณะนิสัยใจคอของตัวละครที่มีความอ่อนโยน รักครอบครัว ตอกย้ำภาพความเป็นตัวเอกที่จิตใจดีและอบอุ่นได้ชัดเจนอีกด้วย

จุดเด่น และความพิเศษของตัวละคร (Hero Point หรือ Strong Point)

ในเรื่องเล่าแนวต่อสู้ ผจญภัย และจินตนาการ มักขาดตัวช่วยเสริมความเป็นฮีโร่ของตัวละครเอกไปไม่ได้ ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นอาวุธ หรือ พลังพิเศษของตัวละคร จึงเป็นจุดขายสำคัญไม่แพ้รูปลักษณ์ภายนอกหรือนิสัยใจคอ

1. การออกแบบพลังพิเศษ : พลังปราณ ภาพแทนวิชาความรู้ยุคใหม่

พลังพิเศษในเรื่องดาบพิฆาตอสูรถ่ายทอดผ่าน "พลังปราณ" ซึ่งเป็นการออกแบบให้ที่มาของพลังวิเศษไม่ได้เกิดจากอุบัติเหตุ เทพเจ้า สิ่งลี้ลับ หรือของวิเศษ เหมือนเช่นลูฟี่ในวันพีซที่เผลอไปกินผลไม้ปีศาจผลยางยืดจนร่างกายยืดหยุ่นได้ และไม่เป็นแบบซุน โงคู ในดราก้อนบอลที่มีเทพเจ้ามังกรคอยให้พร ในเรื่องมีการออกแบบระดับพลังของนักล่าอสูรไว้โดยแบ่งเป็นพลังปราณ หรือเคล็ดวิชาการใช้ลมหายใจในการปราบเหล่าอสูรที่มีถึง 14 แบบ (ไม่รวมระบำเทพอัคคี) ซึ่งการพัฒนาพลังปราณ ขึ้นอยู่กับ "การฝึกฝน" เป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนี้การออกแบบพลังปราณก็ไม่ไปตามหมวดหมู่เดียวกัน เช่นปราณวารี ปราณแมลง ปราณหินผา หรือปราณเสียง ทำให้หากดูผิวเผินพลังปราณในดาบพิฆาตอสูรเหมือนถูกแบ่งประเภทแบบสะเปะสะปะเพื่อสร้างสีสันให้กับเรื่องเท่านั้น แต่หากมองอีกด้าน การออกแบบพลังปราณที่แตกต่างหลากหลายกลับเชื่อมโยงกับตัวตนของคนเจเนอเรชันใหม่ที่พยายามแสวงหาความสามารถหรือจุดเด่นที่มีอัตลักษณ์ เป็นของตัวเองที่ต่างกัน เพราะในเรื่องไม่ได้ชี้ชัดลงไปว่าปราณสายไหนดีที่สุด แต่ย้ำเสมอว่าขึ้นอยู่กับผู้ใช้ปราณที่จะสามารถฝึกฝน พัฒนา หรือประยุกต์ให้เข้ากับตนเองได้มากแค่ไหน ในเรื่องเลยมีปราณใหม่ๆ ที่นักล่าอสูรคิดค้นให้เหมาะกับตนเอง เหมือนเช่น โคโช ชิโนบุ ที่พัฒนาปราณแมลงโดยใช้พิษที่ร้ายกาจขึ้นมาสำหรับตัวเธอเองเพื่อทดแทนจุดอ่อนของร่างกายที่บอบบางจนไม่สามารถตัดคออสูรได้ หรือ ตัวเอกอย่างทันจิโร่ ที่มีพื้นฐานดั้งเดิมคือปราณวารีที่ฝึกฝนนานเกือบ 2 ปี แต่กลับไม่สัมพันธ์กับร่างกายจึงหันไปฝึกปราณตะวันและนำเอาเทคนิคการหายใจของพ่อมาผนวกเข้าเป็นปราณผสมผสานจนเพิ่มประสิทธิภาพในการไล่ล่าอสูร ในเรื่องยังใช้ปราณบ่งบอกถึงคนที่เก่งเพียงด้านเดียวอย่างเซนอิทซึ ที่พยายามอย่างหนักแต่ก็เรียนรู้ได้แค่กระบวนท่าเดียว แต่เขาก็เก่งกาจในกระบวนท่าเดียวนั้นอย่างลึกซึ้งและนำมาพลิกแพลงใช้ในการต่อสู้ได้เช่นกัน พลังปราณในดาบพิฆาตอสูรจึงให้ความสำคัญกับ พลังพิเศษที่แฝงในตัวมนุษย์ มากกว่าพลังวิเศษที่มาจากเทพเจ้าหรือสิ่งลี้ลับเหมือนการ์ตูนแนวเดียวกันที่ผ่านมา โดยย้ำว่าความเก่งกาจย่อมต้องเกิดจากความมุมานะของตนเองเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นภาพแทนของวิชาความรู้สมัยใหม่ที่บอกทั้งเด็ก ผู้ปกครอง และครูอาจารย์ทั้งหลายว่า การศึกษาควรมีทั้งรู้ลึก และรู้รอบ อีกทั้งเด็กๆ ไม่ควรถูกนิยามความเก่งอย่างจำกัดเหมารวมอยู่แค่เพียง เก่งเลข หรือเก่งภาษา เพียงไม่กี่แบบ ทุกๆ คนยังมีทักษะ ความสามารถเฉพาะตัวที่ซ่อนอยู่รอวันให้เราทำความรู้จัก และไม่ย่อท้อต่อการตัดแต่ง ผสมผสาน และพัฒนาให้เป็นของตัวเอง พลังปราณ ในดาบพิฆาตอสูร จึงเป็นการออกแบบพลังที่ไม่วิเศษ แต่พิเศษตรงที่สามารถให้กำลังใจคนวัยเรียน

หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ทุกคนที่เคยท้อแท้ว่าเราไม่เก่งอะไรเลยตามวาทกรรม "คนเก่ง" ของสังคมที่ครอบเราอยู่ ได้ลองย้อนกลับมาสำรวจตัวตนความสามารถเนื้อแท้ของเราเพื่อต่อยอดพลังที่ซุกซ่อนอยู่ในตัวให้ตื่นขึ้นมาอีกครั้ง

2. ความอ่อนโยน คือทางเยียวยาและแก้ปัญหาที่แสนทรงพลัง

จุดเด่นทางสภาพร่างกายของทันจิโร่ ที่มีศีรษะแข็งกว่าหิน และมีประสาทสัมผัสการดมกลิ่นดีจนรับรู้และแยกแยะความรู้สึกของทั้งมนุษย์และอสูรได้นั้น ไม่ได้เป็นจุดแข็งที่โดดเด่นมากนัก เพราะหากพิจารณาจากวิธีคลี่คลายอุปสรรคของตัวละครในยามคับขันจะพบว่าจุดเด่นที่แท้จริงที่เป็นแก่นแกนสำคัญในการ "เอาชนะ" เหล่าอสูรและคนรอบข้างได้เสมอคือจุดเด่นทางนิสัยใจคอของตัวละคร *"อ่อนโยนแต่ไม่อ่อนแอ ใจดีแต่เด็ดเดี่ยว"* จึงเป็นนิยามสั้นๆ สำหรับตัวทันจิโร่ ความเป็นคนอ่อนโยน ความเชื่อมั่นในมนุษย์ถูกถ่ายทอดตลอดทั้งเรื่องด้วยวิธีการที่ต่างจากฮีโร่ในการ์ตูนผู้ชายเรื่องอื่นๆ เพราะทันจิโร่ไม่ได้แสดงความเป็นคนจิตใจดีผ่านการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์โดยตรง แต่กลับหยิบยื่นความใจดีให้กับตัวละครฝ่ายขั้วตรงข้ามหรือฝ่ายร้าย (protagonist) ด้วยซ้ำ โดยตัวละครเอกถ่ายทอดจุดเด่นนิสัยความอ่อนโยนใน 2 รูปแบบคือ

1. ความอ่อนโยนผ่านการกระทำที่มอบให้แก่อสูรฝั่งตรงกันข้าม ตลอดภารกิจการเดินทางปราบอสูรของทันจิโร่ เขาแสดงความรู้สึกชื่นชมมนตร์อสูรโลหิตของอสูรที่ต่อสู้ด้วยใจจริง และมอบกระบวนท่าสังหารด้วยความเมตตาให้แก่อสูรในครอบครัวของรุย อสูรจันทราผู้โหยหาสายสัมพันธ์ของครอบครัว อีกทั้งไม่เดินเหยียบย่ำศพของอสูรเหมือนนักล่าอสูรคนอื่นๆ เพื่อให้เกียรติอสูรหลายตนที่ไม่ได้ต้องการลงมือต่อมนุษย์อย่างเหี้ยมโหดเพราะอยากทำ แต่ทำด้วยภาวะจำยอมทั้งจากแรงผลักเรื่องความกลัว หรือความอ่อนแอของร่างกาย การกระทำแห่งความอ่อนโยน เมตตามักแสดงออกในช่วงเวลาที่ทันจิโร่หยุดคิดหลังลงมือฆ่าอสูรเพื่อแสดงความเห็นใจในชะตากรรมของอสูรหลายตนที่ถูกเขาปลิดชีพ ฉากการลงมือสังหารอสูรด้วยดาบที่ดูเหมือนรุนแรงนั้นจึงดูจะกลายเป็นความชอบธรรมขึ้นมาทันที เมื่อทันจิโร่ได้แปรเปลี่ยนจากการฆ่าฟันที่ดูความโหดร้าย ไปเป็น "การปลดปล่อย" อสูรแทน เพราะก่อนตายอสูรทั้งหลายต่างรับรู้ถึงความอ่อนโยน และอบอุ่นที่ทันจิโร่มีให้จนทำให้ปลดล็อกเรื่องราวในอดีตเมื่อครั้งยังเป็นมนุษย์ และลาจากโลกไปอย่างสงบ

2. ความอ่อนโยนผ่านคำพูด *"ขอบคุณ"* เป็นคำที่ได้ยินแทบตลอดเวลาจากปากของทันจิโร่ แม้ว่าจะเป็นช่วงหน้าสิ่วหน้าขวาน ที่กำลังจะปฏิบัติภารกิจปราบอสูรตรงหน้าก็ตาม ทันจิโร่ขอบคุณเพื่อนร่วมทางคนแรกอย่างอางาซึมะ เซนอิทซึ ที่ยอมแบ่งข้าวปั้นให้เขา ทั้งๆ ที่ทันจิโร่เป็นฝ่ายมอบข้าวปั้นที่เหลือเพียงก้อนเดียวนี้ให้เซนอิทซึกินก่อน หรือ อาชิบิระ อิโนะสุเกะ นักล่าอสูรรุ่นเดียวกันผู้สวมหัวหมูป่าที่แสนเป็นคนหยาบกร้านก็ยังอดซึ้งใจไปกับคำพูดของทันจิโร่ ที่หยุดขอบคุณอิโนสุเกะเรื่องช่วยสร้างความอุ่นใจที่เป็นเพื่อนเดินทางทำภารกิจปราบอสูรร้ายด้วยกัน กระทั่งในฝันทันจิโร่ยังไม่วายเอ่ยทั้งคำขอบคุณ และขอโทษแก่ครอบครัวที่เสียชีวิตไปแล้วของเขาที่ไม่อาจช่วยชีวิตไว้ได้ ซึ่งการแสดงออกด้วยคำพูดง่ายๆ ว่า "ขอบคุณ" อย่างจริงใจ แต่แสดงความเข้มแข็งและเชื่อมั่นต่อศักยภาพของคนรอบข้างของทันจิโร่นี่เองที่เป็นพลังบวกเปลี่ยนแปลงคนรอบตัวให้กลายเป็นคนอบอุ่น อ่อนโยน และมั่นใจในตัวเองมากขึ้นด้วย เหมือนเช่น อิโนะสุเกะที่ได้แรงใจฮึดสู้ในยามคับขันจากความเชื่อมั่นของทันจิโร่ การแสดงความอ่อนโยนต่อคนรอบข้างอย่างจริงใจจึงเป็นกุญแจสำคัญมากกว่าจุดเด่นทางกาย ซึ่งช่วยให้เขาข้ามผ่านอุปสรรคในยามวิกฤติและได้รับการยอมรับจากคนรอบข้างอย่างแท้จริง การกระทำอันอ่อนโยนของทันจิโร่ที่ถูกแสดงออกตลอดทั้งเรื่องจึงช่วยสะท้อนถึงแก่นความคิดหลัก (theme) ของเรื่องให้หนักแน่นขึ้นว่า ไม่ว่าเราจะทุกข์แค่ไหนก็อย่าลืมการแสดงความอ่อนโยนต่อคนรอบข้าง เพราะเรื่องเล็กน้อยเหล่านี้อาจแปรเปลี่ยนเป็นพลังใจที่ยิ่งใหญ่ให้คนรอบข้างได้เช่นกัน

3.2 การออกแบบตัวละครอื่นๆ

- สร้างภูมิหลังเพิ่มมติให้ตัวละครทุกฝ่าย อาจไม่ใช่เรื่องใหม่ในการ์ตูนแนวโชเน็งที่จะสร้างเรื่องราวชีวิตเบื้องหลัง (back story) ให้กับตัวละครเพื่อสร้างความรักและผูกพันกับตัวละคร เห็นได้จากในวันพีซที่สร้างตัวละครฝั่งตัวเอกเพื่อนร่วมการเดินทางแต่ละคนล้วนมีเรื่องราวชีวิตเบื้องหลังที่แสดงความเป็นกลุ่มขบถของสังคม หรือในนารูโตะก็นำอดีตอันน่าเศร้ามาสร้างที่มาความเป็นตัวร้ายจนตัวละครฝั่งร้ายจนครองใจนักอ่านยิ่งกว่าตัวเอก แต่ในดาบพิฆาตอสูร เลือกทั้งสองแนวทาง เราได้เห็นเรื่องในอดีตของครอบครัวทันจิโร่ ทั้งพ่อ หรือวิญญาณแม่และน้องๆ ที่คอยโผล่มาเป็นพลังใจอยู่หลายครั้งเพื่อแสดงความสำคัญของครอบครัว ขณะเดียวกันในฝั่งตัวละครฝ่ายขั้วตรงข้าม (Antagonist) ที่เป็นอสูรทั้งลูกกะจ๊อก หรือระดับหัวหน้าทุกตัว รวมทั้งตัวละครรองแนวร่วมพวกพ้องฝั่งตัวเอกล้วนมีเรื่องราวเป็นของตัวเองในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน แต่แม้จะมีการหยุดเล่าเรื่องย้อนอดีต (flashback) เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตเบื้องหลัง ให้กับตัวละครรอบข้างอยู่ตลอด แต่จังหวะการเล่าเรื่องก็ยังเดินไปข้างหน้าอย่างกระชับฉับไว เพราะการเติมเรื่องราวชีวิตเบื้องหลังของตัวละครอื่นๆ ถูกสอดแทรกเข้ามาในระหว่างที่เรื่องกำลังเดินหน้าอย่างเข้มข้นในฉากต่อสู้ ซึ่งนอกจากจะช่วยทอดช่วงอารมณ์ผู้ชมที่กำลังลุ้นให้อยากติดตามผลการต่อสู้มากขึ้นแล้ว ยังผ่อนความตึงเครียดของการฆ่าฟันโดยสอดแทรกให้ผู้ชมเข้าใจที่มาแห่งความเป็นตัวร้ายอย่างมีสาเหตุ เช่นที่มาของรุย อสูรจันทรา ที่กลายมาเป็นอสูรโหดร้ายเพราะฝังใจที่ถูกพ่อพยายามฆ่าเขาในวัยเด็ก หรือเซนอิทซึ ที่ดูเป็นคนขี้ขลาด ชอบโวยวายไม่กล้าสู้คน เมื่อย้อนอดีตให้เห็นคำสอนของอาจารย์ก็เผยให้เห็นมุมที่เป็นคนจริงจังเพราะก่อนจะวิ่งหนีด้วยความกลัวนั้นเขาได้พยายามฝึกตนเองอย่างหนักที่สุดแล้วแม้สุดท้ายจะฝึกได้แค่กระบวนท่าเดียวก็ตาม การหยุดเรื่องไม่เน้นต่อสู้ (action) ด้านเดียวแต่ค่อยๆ หยอดเรื่องราวชีวิต (drama) ที่ง่ายต่อการเรียกอารมณ์ร่วมเป็นระยะ จึงช่วยให้ผู้ชมมีเวลาได้สนิทสนม สร้างความผูกพันกับตัวละครได้เป็นอย่างดี

และหากนำกรอบแนวคิดการสร้างตัวละครให้มีชีวิต และการเติมความน่าสนใจให้ตัวละคร (จรูญพร ปรปักษ์ประลัย, 2560: 96-113) รวมทั้งแนวทางการสร้างตัวละครในแบบการ์ตูนญี่ปุ่น (นับทอง ทองใบ, 2555:151-266) มาพิจารณาประกอบกันก็พบว่าตัวละครในดาบพิฆาตอสูรมีความโดดเด่นและแตกต่างดังนี้

- ทันจิโร่-เนซึโกะ: ตัวละครคู่หูพี่-น้อง สูตรของการสร้างตัวละครคู่หู (Modifier หรือ Sidekick) ที่มักมาเติมแต่งอารมณ์ขำขัน ผ่องถ่ายความรู้สึกหรือช่วยเหลือตัวเอกในยามคับขันที่เราคุ้นเคยกัน เช่นแบทแมนกับ โรบิน เชร็ค ยักษ์เขียว กับ เจ้าลา ดองกี้ สังเกตว่ามักจะออกแบบให้อยู่ในรูปความสัมพันธ์แบบเพื่อน หรือลูกน้อง ผ่านคน สัตว์ หรือสิ่งประดิษฐ์ แต่ในดาบพิฆาตอสูรออกแบบให้ทันจิโร่ เดินทางพร้อมคู่หูไปกับเนซึโกะน้องสาวผู้เป็นอสูรพูดไม่ได้ที่ต้องหักห้ามใจไม่ให้กินเลือดมนุษย์จนต้องคาบไม้ไผ่ไว้ตลอดเรื่อง เนซึโกะจึงเป็นการออกแบบที่โดดเด่น ดึงความสนใจได้ตั้งแต่แรกเห็น เพราะรูปลักษณ์ชวนสงสัยให้ตามไปหาข้อมูลที่มาของการคาบกระบอกไม้ไผ่ แถมยังเป็นตัวละครที่ช่วยผ่อนโทนเรื่องให้ไม่หนักเกินไป อีกทั้งยังมีบทบาทเป็นผู้ช่วยเหลือพี่ชายในยามต่อสู้ได้ตลอดทั้งเรื่องอีกด้วย

- ตัวละครรูปลักษณ์ภายนอกขัดแย้งกับนิสัยใจคอภายใน การสร้างให้รูปลักษณ์ภายนอกขัดแย้งกับนิสัยภายใน หรือขัดแย้งกับบริบทสังคมเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครน่าสนใจได้เสมอ เหมือนเช่น อิโนสึเกะ จอมพลังเลือดร้อนผู้สวมหมวกหนังหมูป่าเพราะอยากปิดบังใบหน้าสวยหวานข้างใน อุบุยาชิกิ คางายะ ผู้นำองค์กรนักล่าอสูรภายนอกเหมือนตัวร้ายเพราะ มีรอยแผลเป็นครึ่งหน้า แต่กลับเป็นผู้นำที่สุขุม เยือกเย็น จิตใจดี ซึ่งตรงกันข้ามกับผู้นำฝั่งอสูร อย่างมุซัน ที่ภายนอกดูหล่อเท่ แต่กลับเลือดเย็น ฆ่ามนุษย์แบบไม่มีเหตุผลได้ในพริบตา หรือเซนอิทซึที่ผิวเผินดูขี้ขลาด วิ่งหนีอสูรเสมอ แต่ยามหลับกลับไม่รู้ตัวเองว่าเก่งกาจปราบอสูรได้เด็ดขาดไม่แพ้ใคร

- ตัวละครหญิงไม่ได้เป็นแค่ตัวประกอบ การออกแบบตัวละครฝ่ายหน่วยพิฆาตอสูรของตัวเอกยังแสดงถึงความเท่าเทียมทางเพศผ่านเสาหลัก หรือหัวหน้าปราณทั้ง 9 สาย ที่ไม่แบ่งแยกเพศชาย หญิง ในองค์กรจึงวัดกันที่ความสามารถ และทำให้มีเสาหลักทุกเพศ เหมือนเช่น คันโรจิ มิซึริ เสาหลักความรัก ที่มีเพศสภาพ (sexuality) เป็นหญิงมีกำลังมหาศาล ขัดกับภาพลักษณ์ภายนอกที่ดูเป็นสาวสวย เซ็กซี่ ที่แต่งตัวเน้นทรวดทรงแบบไม่สนใจใคร ในมังงะบอกว่าเธอมีความหนาแน่นของกล้ามเนื้อมากกว่าคนทั่วไปถึง 8 เท่า มีปลายผมสีเขียวซึ่งทำให้เธอแปลกแยกจากนิยามความสวยของคนในยุคนั้นจนต้องย้อมผมดำ อดอาหาร และแกล้งอ่อนแอให้เหมือนผู้หญิงส่วนใหญ่ การให้ค่าความงามของสังคมที่ทำให้เธอไม่กล้าเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงทำให้เธอรู้สึกไร้ค่าจนตัดสินใจเข้าหน่วยพิฆาตอสูร เพื่อต้องการตามหารักแท้ไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็ตาม (เธอแสดงออกว่าพร้อมสนใจทุกเพศ) มิซึริซึ่งมีเพศวิถี (sexual orientation) ขัดกับเพศสภาพจึงเป็นเหมือนตัวแทนของความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) ที่ในสังคมเหมือนจะยอมรับ แต่กลับไม่ค่อยได้รับโอกาสสำคัญหลายๆ เรื่อง ตัวละครเช่นนี้นับว่ามีความแตกต่างจากการออกแบบตัวละครหญิงในการ์ตูน หรือ อนิเมะแนวต่อสู้ซึ่งมีผู้ชายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักเหมือนที่ผ่านมา

ตัวละครฝ่ายธรรมะก็เจ็บได้-ตายเป็น ในฉบับมังงะที่มีความยาว 23 เล่มจบและเนื้อหานำหน้าส่วนแอนิเมชันไปนั้น แสดงให้เห็นถึงเนื้อเรื่องที่สมจริงมากกว่าเรื่องแนวโชเน็งด้วยกัน เพราะตั้งแต่ช่วงกลางเรื่องมีตัวละครฝ่ายตัวเอกหน่วยพิฆาตอสูรที่เป็นเสาหลักสำคัญถูกอสูรสังหารจนเสียชีวิตไป 4 คนจากเสาหลักทั้งหมด 9 คน ฉากการต่อสู้ในเรื่องนี้จึงสมจริงกว่าตัวละครแนวโชเน็งที่ผ่านมา นอกจากนี้ความตายก็นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญให้ตัวละครเอกอย่างทันจิโร่ผู้มองโลกอย่างสดใส เติบโต กล้าแกร่งขึ้น มีพลังใจเร่งพัฒนาตัวเองให้เก่งเพื่อไล่ล่าปราบอสูรอย่างเด็ดขาดมากขึ้นด้วย ซึ่งบทเรียนจากความตายของเพื่อนพ้องที่แลกมาซึ่งความสงบสุขของโลกจึงเป็นเหมือนการเสียสละเพื่อส่งต่อกำลังใจให้ทุกคนที่เคยผ่านความสูญเสียเห็นคุณค่าในการมีชีวิตอยู่เหมือนเช่นคำกล่าวในตอนส่งท้ายฉบับมังงะของทันจิโร่ที่บอกว่าการตายของทุกคนไม่ได้สูญเปล่าเพราะ *"ความมุ่งมั่นที่กล้าแข็งจำนวนมาก แปรเปลี่ยนเป็นดาบที่ยิ่งใหญ่เข้าฟาดฟันศัตรู...การมีชีวิตอยู่ถือเป็นปาฏิหาริย์ ได้โปรดใช้ชีวิตอย่างเต็มที่"*

5. สรุป

จากการวิเคราะห์หาแนวทางการสร้างตัวละครเรื่องดาบพิฆาตอสูรที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้เห็นแนวทางการสร้างตัวละครที่แตกต่างไปจากตัวละครเอกจากแนวเรื่องแบบต่อสู้ และเน้นสร้างฮีโร่แบบเดียวกันดังนี้

1. ฮีโร่ในอุดมคติ ทันจิโร่ซึ่งจิตใจดี อ่อนโยนให้พลังบวกแก่คนรอบข้างเรียกว่าเป็นฮีโร่ในอุดมคติที่ต่างจากภาพแทนคนในสังคมจริงเหมือนฮีโร่ตามวัฒนธรรมอเมริกัน เช่น ไอรอนแมน ที่ภาคิน มาลัยวงศ์ (2556) ศึกษาพบว่าผู้ชมอเมริกันเชื่อว่าไม่มีใครปิดทองหลังพระ ดังนั้นฮีโร่ที่ทำดีเพราะหวังผลตอบแทน เช่น การหาชื่อเสียงจึงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ หรือตัวละครเอกแนวฮีโร่ในซีรีส์ส่วนใหญ่ของเน็ตฟลิกซ์ก็เน้นสร้างตัวละครมีด้านมืดในตัวเพื่อให้ตัวละครมีความเป็นมนุษย์จับต้องได้เช่นกัน (นับทอง ทองใบ, 2561) ตัวละครฮีโร่แบบทันจิโร่ที่ไม่หวั่นไหวต่อฝั่งอธรรมจึงแตกต่างออกมาจากลักษณะของฮีโร่ โดยส่วนใหญ่ในปัจจุบัน และอาจเป็นการสะท้อนไปถึงความต้องการของผู้ชมที่อยากเห็นฮีโร่รูปแบบใหม่ ที่มุ่งมั่นไม่ย่อท้อต่ออุดมการณ์ และยึดมั่นในความดีแบบไม่ไหวเอนแทนที่ตัวละครเอกสีเทาซึ่งมักเผชิญความขัดแย้งด้านมืดและสว่างในตัวเหมือนที่ผ่านมา

2. ตัวละครเข้าถึงคนวงกว้างต้องเติมคุณค่ามนุษย์ตามอุดมคติสากล

จากการวิเคราะห์ลักษณะของเรื่องเล่าสู่สากล (ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ และกฤษบดินทร์ วงค์คำ, 2562) พบว่าเรื่องที่ได้รับความนิยมเป็นสากล มักเติมอุดมคติสากลลงไปในตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับตัวละครในดาบพิฆาตอสูรใน 2 ประเด็น

- **ตัวละครทลายกรอบแนวคิดเพศทวิลักษณ์ (Gender Binary)** หรือการกำหนดว่าโลกนี้มีเพศเพียงสองเพศ คือชายจริง หญิงแท้ การออกแบบตัวละครเรื่องนี้มีแนวคิดแบบ Non-Binary หรือ อทวิลักษณ์ ที่ละทิ้งบรรทัดฐานทางเพศของสังคม เหมือนเช่นการออกแบบตัวละครเอกอย่างทันจิโร่ที่มีลักษณะทั้งรูปลักษณ์ภายนอกใส่ต่างหูห้อยยาว และอ่อนโยนเหมือนเพศหญิง แต่ก็ดูมีความเป็นชายจากรอยแผลเป็นบนหน้าและความเด็ดเดี่ยวในตัว ทันจิโร่จึงเป็นตัวละครที่ทลายเส้นแบ่งระหว่างเพศชาย-หญิงของผู้อ่านแนวต่อสู้ผจญภัย นอกจากนี้ในเรื่องยังสร้างความเท่าเทียมทางเพศผ่านการให้ผู้นำฝั่งหน่วยพิฆาตอสูรมีทุกเพศวิถี เหมือนเช่นตัวละคร มิซึริ เสาหลักความรักที่เป็นตัวแทนความหลากหลายทางเพศผู้มุ่งมั่นหาความรักที่แท้จริงไม่ว่าจะเป็นเพศสภาพแบบใดก็ตาม ดาบพิฆาตอสูรจึงมีความสดใหม่ และเข้าถึงผู้อ่านและผู้ชมในวงกว้างมากกว่าการ์ตูนแนวต่อสู้แบบเด็กผู้ชายหรือโชเน็งแบบเดียวกัน เห็นได้จากผลสำรวจของ Animate Times เว็บไซต์ข้อมูลข่าวสารของร้านค้าอนิเมะดังในญี่ปุ่นที่พบว่ากลุ่มผู้หญิง อายุ 10 40 และ 30 ปี เป็นสาวก 3 อันดับแรกที่ชื่นชอบอนิเมะเรื่องดาบพิฆาตอสูรมากที่สุด (Sushi, 2563)

- **ความเป็นฮีโร่ที่เป็นสากลต้องเกิดจากความพยายาม** “ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน” ไม่ใช่หวังพึ่งโชคชะตา หรืออำนาจวิเศษ จึงจะเป็นตัวละครตามอุดมคติสากล ในดาบพิฆาตอสูรที่แม้จะมีพลังปราณเป็นเหมือนตัวช่วยของตัวละคร แต่แท้จริงปราณคือการฝึกฝนลมหายใจ ที่ต้องผ่านการเคี่ยวกรำฝึกฝนอย่างหนักหน่วงเท่านั้นจึงจะพัฒนาได้ทั้งแบบรู้สึก และรู้รอบจนผสมผสานเป็นความพิเศษเฉพาะตัวได้ ดังนั้นทั้งพลังใจในความมุ่งมั่นของตัวละคร และการออกแบบพลังพิเศษอย่างวิชาปราณ ซึ่งเปรียบเหมือนแนวทางการหาความรู้ที่สอดคล้องกับบริบทสังคมปัจจุบันยิ่งทำให้ดาบพิฆาตอสูรมีความทันสมัยและเป็นสากล

3. วัฒนธรรมเก่า-ใหม่สอดประสาน ส่งต่ออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมสู่สากล

การสร้างฉากสถานการณ์ในดาบพิฆาตอสูรที่หยิบฉากหลังเป็นญี่ปุ่นยุคไทโชเมื่อช่วงราว 100 ปีก่อน แต่กลับออกแบบตัวละครให้ไม่ถูกต้องตรงตามยุคสมัยแต่ดัดแปลงให้เข้ากับคนรุ่นใหม่ เช่นการสวมเสื้อคลุมฮาโอริแบบเก่าแต่ผสมผสานลวดลายกราฟิกตะวันตกยุคใหม่ รวมทั้งการสร้างตัวละครที่ให้ความสำคัญกับความหลากหลายทางเพศตามที่กล่าวมาแล้วนั้นนับเป็นการตัดทอน (reduction) และดัดแปลงแบบผสมผสาน (hybridization) ให้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นดั้งเดิมสามารถสอดรับถึงตัวคนรุ่นใหม่ตามบริบทสังคมโลกและเป็นแนวทางส่งต่ออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากเรื่องเล่าสู่ความเป็นสากลได้

การสร้างตัวละครเรื่องดาบพิฆาตอสูรที่กล่าวมานี้ คงพอจะทำให้นักสร้างสรรค์เรื่องเล่าของไทยเห็นแนวทางการสร้างตัวละครที่มีชีวิต แต่ที่จะพร้อมก้าวออกไปสู่ระดับสากลได้นั้นต้องไม่ลืมการถ่ายทอดรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนที่พร้อมต่อรองฟังเสียงสะท้อนความเป็นปัจเจกบุคคลที่แตกต่างหลากหลายของคนเจเนอเรชันใหม่ๆ ที่พร้อมลื่นไหลปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา

6. ข้อเสนอแนะ

1. บทความเรื่องนี้เน้นศึกษาในด้านการสร้างตัวละครซึ่งเป็นจุดเด่นสำคัญของเรื่องดาบพิฆาตอสูร หากมีการศึกษาถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่องให้รอบด้าน รวมทั้งโครงสร้าง ลำดับการเล่าเรื่องก็จะช่วยให้เห็นภาพรวมของกลวิธีเล่าเรื่องที่น่าสนใจของเรื่องได้ชัดเจนขึ้น

2. ในบ้านเรายังไม่ค่อยมีการศึกษาแนวทางการสร้างตัวละครอย่างจริงจัง ซึ่งหากมีการศึกษาอย่างเป็นระบบก็น่าจะเป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อนักสร้างสรรค์สื่อ และนักวิชาการด้านการเล่าเรื่องที่ต้องการศึกษาหรือสำเนอเรื่องขนาดยาวแบบต่อเนื่องหรือซีรีส์ที่ต้องอาศัยการสร้างตัวละครที่มีมิติ และพัฒนาการได้

7. เอกสารอ้างอิง

ข่าวสดออนไลน์. (2564). *ดราม่าสนั่น ฝ่ายปกครองห้ามนักเรียน ใส่เสื้อคลุม 'ดาบพิฆาตอสูร' หากเจอโดนยึด* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 17 กันยายน 2564, จาก: https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_6179661

จรูญพร ปรปักษ์ประลัย. (2560). *คู่มือนักเขียน*. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

ชุติมา มณีวัฒนา. (2558). *หลักการวิเคราะห์และตีความบทละคร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

นับทอง ทองใบ. (2555). *กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น*. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

นับทอง ทองใบ. (2561). การสร้างคอนเทนต์ใน “เน็ตฟลิกซ์” ตามแนวคิดการเล่าเรื่อง. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครั้งที่ 13 ประจำปี 2561*, วันที่ 20 ธันวาคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 1094-1103.

ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ และกฤษบดินทร์ วงค์คำ. (2562). *สรรค์สร้างเรื่องเล่าสู่สากล: ละคร ซีรีส์ทีวีดราม่า*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไทยรัฐออนไลน์. (2564). *“ดาบพิฆาตอสูร” อนิเมะรายได้สูงสุด กู้วิกฤติเศรษฐกิจญี่ปุ่นช่วงโควิด-19* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 กันยายน 2564, จาก: https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2005997.

ปิยะมาศ ใจไฝ่. (2560). แนวคิดอทวิลักษณ์ของสตรีนิยมเชิงนิเวศในล้านนา. *วารสารปณิธาน, 13*(2), 212-226.

ภาวิน มาลัยวงศ์. (2556). การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่และความเป็นวีรบุรุษในวัฒนธรรมอเมริกัน. *วารสารมนุษยศาสตร์, 20*(2), 90-110.

เมเจอร์ กรุ๊ป. (2564). *สรุปรายได้หนังต่างประเทศที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย ประจำปี 2020* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 13 กันยายน 2564, จาก: https://www.majorcineplex.com/news/top-gross-2020-thailand

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Alt, M. (2021). *Demon Slayer: The Viral Blockbuster from Japan* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2564, จาก: https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/demon-slayer-the-viral-blockbuster-from-japan.

Brown, T. (2021). *Why the ‘Demon Slayer’ movie is such a unique anime success story* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 กันยายน 2564, จาก: https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-04-23/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-movie-mugen-train-anime-success-story.

Daco. (2564). *Hanafuda (花札) – ไพ่ดอกไม้ เกมการ์ด และการ์ตูนญี่ปุ่น* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2564, จาก: https://www.daco-thai.com/hanafuda-flower-cards/.

Pimchanok. (2020). *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba การ์ตูนยอดฮิตของยุคนี้* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 22 กันยายน 2564, จาก: https://topserieshit.com/demon-slayer/.

Sushi. (2563). *Animate Times เผยผลสำรวจแบบจัดเต็มกับหัวข้อ ทำไม Kimetsu no Yaiba ถึงดัง?* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 กันยายน 2564, จาก: https://www.online-station.net/anime/313296/.

The Opener. (2564). *เด็กญี่ปุ่นชอบตัวละคร 'ดาบพิฆาตอสูร' มากกว่าพ่อแม่ตัวเอง เพราะอะไร?* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 17 กันยายน 2564, จาก: https://theopener.co.th/node/77.

กระบวนการคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ผ่านสื่อออนไลน์

THE PROCESS OF CASTING ON LINE

ดร.สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว

อาจารย์สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: suchanwud.ki@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง กระบวนการคัดเลือกนักแสดงผ่านสื่อออนไลน์ พบว่า กระบวนการคัดเลือกนักแสดงแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นเตรียมงานก่อนการคัดเลือกนักแสดง 2. การคัดเลือกนักแสดง 3. ขั้นสรุปและนำเสนอผลการคัดเลือกนักแสดง พบว่า ทีมงานดำเนินการคัดเลือกนักแสดงประกอบด้วย 1. ผู้รับลงทะเบียน 2. ผู้ประสานงาน 3. ผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง 4. ผู้ช่วยผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง 5. ผู้บันทึกภาพนิ่ง 6. ผู้บันทึกวิดีโอ 7. ผู้ตัดต่อวิดีโอ พบว่า กลุ่มบุคคลที่มีอำนาจในการคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ คือ ผู้ผลิตละครโทรทัศน์และผู้มีอำนาจในการวางตัวแสดงของสถานีโทรทัศน์ ภายใต้เงื่อนไขทางการตลาดเพื่อตอบสนองผู้ชมละครโทรทัศน์ นอกจากนี้ ยังมี ผู้สนับสนุน ผู้ชม ผู้ติดตามนักแสดง ที่เป็นปัจจัยในการคัดเลือกนักแสดง พบว่า การคัดเลือกนักแสดงผ่านช่องทางออนไลน์สามารถดำเนินงานได้ 2 วิธี ได้แก่ การคัดเลือกนักแสดงโดยพิจารณาจากเทปการแสดง 2. การคัดเลือกนักแสดงแบบสด ผ่านโปรแกรมการประชุม เช่น Zoom หรือ Google meet.

คำสำคัญ: การคัดเลือกนักแสดง, นักแสดง

ABSTRACT

This paper is aimed to study the Thai television casting on line. The result shows that there are 3 stages of casting process on line: 1.Pre-Casting 2.Casting 3.Post-Casting. The casting team consists of 1.Register 2.Coordinator 3.Casting director 4.Co-director 5.Camera man 6.Video man 7.Video editor. Process of Casting usually depends on the producers and the authoritative personnel of each television station. These people make a decision using personal point of views and preferences on the basis of the marketing suitability to the audience's gratification. There are factors affecting the casting. The sponsorships / the audiences/ Follower's actor and actress. Casting online can be divided two ways: 1.Casting by performance tapes; 2. casting by meeting programs such as Zoom or Google meet.

Keywords: Casting, Actor and Actress, Online

1. บทนำ

ปัจจุบันการผลิตละครโทรทัศน์กลายเป็นธุรกิจบันเทิงที่มีการแข่งขันสูงในกลุ่มผู้ผลิตละครโทรทัศน์ด้วยกัน ได้รับความสนใจ และได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก สามารถทำรายได้จำนวนมหาศาลให้กับผู้ผลิตและสถานีโทรทัศน์ ซึ่งการที่จะต่อสู้กับสภาวะการแข่งขันทางการตลาดได้ ผู้ผลิตละครโทรทัศน์แต่ละบริษัทต่างพยายามหากลยุทธ์และวิธีการดำเนินงานในด้านต่างๆ ที่สามารถสร้างความแตกต่างและความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม โดยในส่วนเทคโนโลยี และเครื่องมืออุปกรณ์การผลิตละครโทรทัศน์ อาจไม่มีความแตกต่างกันมากนัก แต่กลยุทธ์หนึ่งในการแข่งขันเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชม และเป็นวิธีการนำเสนอที่ผู้ผลิตนิยมปฏิบัติกันตลอดมา คือ การคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถและ มีชื่อเลียงจากวงการต่างๆ เช่น วงการภาพยนตร์ วงการนักร้อง หรือวงการโฆษณา มาแสดงในละครโทรทัศน์ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจและเพิ่มคุณภาพให้กับละคร (ปาริฉัตร เศวตเศรนี, 2541 : 1)

กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ มีความแตกต่างจากการผลิตงานศิลปะประเภทอื่นๆ อาทิ งานจิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม เพราะการผลิตละครโทรทัศน์เกิดจากการประสานความร่วมมือของคณะผู้สร้างอันประกอบด้วยบุคคลหลายฝ่าย จึงกล่าวได้ว่างานละครโทรทัศน์เป็นลักษณะการทำงานร่วมกัน (collaborative) ที่เกิดจากการร่วมมือกันของฝ่ายต่างๆ ทั้งงานเบื้องหน้าและงานเบื้องหลัง ผลงานจะประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับการประสานการทำงานของบุคลากรในแต่ละฝ่าย นับตั้งแต่ผู้กำกับการแสดง นักแสดง นักออกแบบ ฯลฯ ทุกฝ่ายจะต้องมีความเข้าใจในความคิดและทิศทางที่จะผลิตงานละคร เพื่อการดำเนินการผลิตจะได้ดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน (พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, 2544 : 1) ดังนั้น บุคลากรทุกส่วนงานเปรียบเสมือนฟันเฟืองสำคัญที่มีหน้าที่ในการขับเคลื่อนให้งานให้สำเร็จดังเป้าประสงค์

กระบวนการคัดเลือกนักแสดงถือเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และ โฆษณา ดังนั้น การคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ (casting) จึงได้กลายเป็นกลยุทธ์และขั้นตอนสำคัญในการผลิตละคร ที่ผู้ผลิตหลายบริษัทและหลายสถานีโทรทัศน์ ต่างพยายามใช้ในการช่วงชิงตลาดผู้บริโภคและกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการพิจารณา วางแผน และสร้างสรรค์กระบวนการต่างๆ ในแต่ละขั้นตอน เพื่อจะได้ประสบความสำเร็จในการตอบสนองความต้องการ และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม ที่สำคัญ การที่ละครจะได้รับความนิยมจากผู้ชมหรือไม่ นักแสดงถือเป็นแม่เหล็กสำคัญ ทีใช้ในการดึงดูดผู้ชม เพราะผู้ชมส่วนใหญ่มักตัดสินใจเลือกชมละครโทรทัศน์จากการดูจากผู้แสดงหรือดาราที่ตนชื่นชอบก่อน ดังนั้น ในการคัดเลือกนักแสดงแต่ละคนเข้ามารับบทบาทของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง (จิตรลดา ดิษยนนท์, 2538 : 477)

แต่จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส โควิด 19 ส่งผลกระทบโดยตรงกับกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ บริษัทผลิตละครโทรทัศน์ ทำให้เกิดการเลื่อนถ่ายทำละคร พร้อมให้ทีมงานไปตรวจหาเชื้อและกักตัวให้ครบจำนวนวันก่อนการถ่ายทำ แต่การดำเนินงานก่อนการผลิต (Pre-Production) ผ่านออนไลน์ สามารถดำเนินการได้ อาทิ การประชุมงาน การเขียนบท รวมถึงการคัดเลือกนักแสดงที่จำเป็นต้องดำเนินการผ่านออนไลน์เพื่อความปลอดภัยของทีมงาน (สำนักข่าวทีเอ็นเอ็น, 2564)

จากความสำคัญข้างต้น ผู้ศึกษาจึงมุ่งมั่นที่จะแสวงหาคำตอบว่า กระบวนการคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ออนไลน์ในประเทศไทย มีกระบวนการอย่างไร โดยการเรียบเรียงและอาศัยหลักฐานทางวิชาการและประสบการณ์ตรงของผู้ศึกษา ในการหาคำตอบในหัวข้อ “กระบวนการคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ออนไลน์ในประเทศไทย” ซึ่งจะเป็นประโยชน์และเสริมต่อการเรียนการสอนและการวิจัยในสาขาสื่อสารการแสดงต่อไป

2. วัตถุประสงค์บทความ

เพื่อศึกษากระบวนการคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ออนไลน์ในประเทศไทย

3. วิธีการดำเนินงาน

ผู้ศึกษารวบรวมข้อมูลจากตำรา และทำการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแสดง 5 ท่าน ได้แก่

1. มารุต สาโรวาท ผู้กำกับการแสดงละครโทรทัศน์และภาพยนตร์
2. นันทพร แก้วอัมพร ผู้กำกับการแสดงและผู้คัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์และภาพยนตร์
3. ณมน ฮีตั้น ผู้กำกับการแสดงละครโทรทัศน์และภาพยนตร์
4. วรายุทธ มิลินทจินดา ผู้บริหารและผู้ทำการคัดเลือกนักแสดง ไทยทีวีสีช่อง 3
5. สิริวิทย์ อุปการ ผู้คัดเลือกนักแสดง บริษัทเอ็กแซ็กท์ จำกัด
6. วัลลบ ประสบผล ผู้คัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ อิสระ

เพื่อนำมารวบรวม สรุป และใช้ในการเขียนเนื้อหาในบทความฉบับนี้

4. แนวคิด ความสำคัญในการคัดเลือกนักแสดง (Casting)

หากพิจารณาถึงนักแสดงละครโทรทัศน์ ณมน ฮีตั้น (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวในประเด็นนี้ว่า “นักแสดงละครโทรทัศน์มีความสำคัญมากในฐานะนำพาเรื่องราวในบทละครไปสู่เหตุการณ์ต่างๆ ที่พึงประสงค์ได้ นักแสดงเป็นหนึ่งในปัจจัยนำเข้า (Inputs) สำคัญอย่างมากในการผลิตละครโทรทัศน์ ดังนั้น นักแสดงต้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครออกมาสื่อสารกับผู้ชมได้ มารุต สาโรวาท (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “บทละครโทรทัศน์สำคัญมากกว่านักแสดงละครโทรทัศน์ แต่นั่นคือคำกล่าวในแง่มุมของละครโทรทัศน์ทางฝรั่งอเมริกา แต่ปัจจุบันในสังคมไทยนั้นละครโทรทัศน์ไทยกับมีมุมมองที่ต่างกัน สิ่งที่มีอิทธิพลต่อละครโทรทัศน์มากที่สุดคือนักแสดง” นอกจากนี้ นันทพร แก้วอัมพร (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า นักแสดงหรือดาราเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดทิศทางของละครโทรทัศน์ไทย จากความเห็นของผู้ผลิตละคร ผู้ชมและโฆษณาที่มีความเห็นสอดคล้องกันว่าดารานักแสดงเป็นอันดับแรกที่เป็นโจทย์ของการทำการผลิตละครโทรทัศน์ เพราะทางสถานีโทรทัศน์เวลาเลือกผู้ผลิตละครให้ทำงานนั้นก็จะมองดารานักแสดงของผู้ผลิตละครก่อนเรื่องที่จะผลิตแล้วไปหาเรื่องมาใส่เอาเรื่องสนุกเหมาะสม เพราะทางสถานีโทรทัศน์เชื่อว่านักแสดงน่าจะเป็นแม่เหล็กที่ดี”

ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า นักแสดงละครโทรทัศน์ มีความสำคัญมากในการผลิตละครโทรทัศน์ไทย เพราะนักแสดงละครโทรทัศน์ทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร เพื่อดำเนินเรื่องราวในบทละครโทรทัศน์ ที่สำคัญนักแสดงละครโทรทัศน์ไทยเป็นปัจจัยสำคัญอันดับแรกในการกำหนดทิศทางการผลิต และอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การผลิตละครโทรทัศน์ประสบความสำเร็จ ดังนั้น กระบวนการคัดเลือกนักแสดงจึงมีความสำคัญยิ่งในกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์

5. แนวคิด ทีมงานคัดเลือกนักแสดง (Casting Team)

จากแนวคิดข้างต้น กระบวนการคัดเลือกนักแสดงเป็นกระบวนการที่มีหลายขั้นตอน ดังนั้น การดำเนินการคัดเลือกนักแสดง จึงต้องมีทีมงานในการดำเนินงานเพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทีมงานในการคัดเลือกนักแสดง มี 7 หน้าที่ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้ 1. Register จะรับการลงทะเบียนผู้มาคัดเลือกนักแสดง 2. Coordinator ประสานงานกับนักแสดง และทีมงาน เพื่อช่วยดำเนินงานใน

ส่วนต่างๆ 3. Casting Director วิเคราะห์บท วิเคราะห์การแสดงของนักแสดง ควบคุม และตัดสินใจในการคัดเลือกนักแสดง 4. Co-Director ช่วยผู้กำกับในการดำเนินการคัดเลือกนักแสดง 5. Camera man ถ่ายภาพนิ่งผู้เข้าคัดเลือกนักแสดง 6. Video man ถ่ายวิดีโอขณะทำการคัดเลือกนักแสดง จดลำดับนักแสดงที่ผู้กำกับสนใจ 7. Video editor ตัดต่อวิดีโอเพื่อนำเสนอวิดีโอต่อทีมงาน (Larry Moss, 2018 : 72) ในขณะที่ นันทพร แก้วอัมพร (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า "งานคัดเลือกนักแสดง ประกอบด้วย การวิเคราะห์บท สรุปบุคลิกตัวละคร การทำ Casting Call การประกาศหานักแสดง การคัดเลือกนักแสดง การถ่ายภาพนิ่ง การถ่ายวิดีโอ การสรุปผลการคัดเลือก และนำเสนอต่อผู้กำกับทั้งหมด คือ หน้าที่ของทีมคัดเลือกนักแสดง" เช่นเดียวกับ ณมน ฮีตั้น (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวไว้ว่า

"หน้าที่และทีมงานคัดเลือกนักแสดง ประกอบด้วย 1. ฝ่ายลงทะเบียน เป็นผู้รับลงทะเบียนและจัดลำดับผู้มาคัดเลือกนักแสดง 2. ฝ่ายประสานงานกับไปยังส่วนต่างๆ 3. ผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง มีหน้าที่ รับโจทย์จากนายจ้าง วิเคราะห์บท เลือกบทเพื่อให้นักแสดงใช้ในการคัดเลือกนักแสดง ควบคุม ตัดสินใจ วิเคราะห์การคัดเลือกนักแสดง 4. ผู้ช่วยผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง มีหน้าที่ช่วยดำเนินการคัดเลือกนักแสดง ช่วยต่อบทให้กับนักแสดง จดบันทึกรายละเอียดเพื่อสรุปในระหว่างการคัดเลือกนักแสดง 5. ช่างถ่ายภาพนิ่ง มีหน้าที่ ถ่ายภาพนิ่งผู้เข้าคัดเลือกนักแสดง 6. ผู้ถ่ายวิดีโอ มีหน้าที่ บันทึกวิดีโอขณะทำการคัดเลือกนักแสดง เพื่อส่งต่อให้ฝ่ายตัดต่อ 7. ผู้ตัดต่อวิดีโอ มีหน้าที่ นำเสนอวิดีโอที่ได้จากการคัดเลือกนักแสดง ตัดต่อเฉพาะผู้ที่ผ่านการคัดเลือก เพื่อนำไปเสนอต่อผู้กำกับหรือผู้ว่าจ้างงาน"

ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า หน้าที่ของทีมผู้คัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ มีดังนี้ 1. ฝ่ายลงทะเบียน (Register) มีหน้าที่ รับลงทะเบียน จัดและแจ้งลำดับผู้มาคัดเลือกนักแสดง และดำเนินการให้คัดเลือกนักแสดงเป็นไปตามลำดับ 2. ฝ่ายประสานงาน (Coordinator) มีหน้าที่ ประสานงานกับนักแสดงที่มาคัดเลือก และทีมงานทุกส่วนเพื่อช่วยดำเนินงาน 3. ผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง (Casting Director) มีหน้าที่ รับโจทย์จากผู้กำกับหรือผู้ว่าจ้าง วิเคราะห์บท เลือกบทเพื่อให้นักแสดงใช้ในการคัดเลือกนักแสดง ควบคุม ตัดสินใจ วิเคราะห์การแสดงของนักแสดง และสรุปผลการคัดเลือกนักแสดง 4. ผู้ช่วยผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง (Co-Casting Director) มีหน้าที่ช่วยผู้กำกับดำเนินการคัดเลือกนักแสดง ต่อบทให้นักแสดง ช่วยวิเคราะห์การแสดงของนักแสดง จดบันทึกรายละเอียดนำไปสู่การสรุปการคัดเลือกนักแสดง 5. ช่างถ่ายภาพนิ่ง (Camera man) มีหน้าที่ ถ่ายภาพนิ่ง ผู้รับการคัดเลือกนักแสดง เพื่อใช้ประกอบการพิจารณาและสรุปการคัดเลือกนักแสดง 6. ผู้ถ่ายวิดีโอ (Video man) มีหน้าที่บันทึกวิดีโอขณะทำการคัดเลือกนักแสดง จดลำดับนักแสดงที่ผู้กำกับสนใจเพื่อส่งต่อให้ฝ่ายตัดต่อ 7. ผู้ตัดต่อวิดีโอ (Video editor) มีหน้าที่ ตัดต่อวิดีโอ ที่ได้จากการคัดเลือกนักแสดง โดยเลือกตัดต่อเฉพาะผู้ที่ผ่านการคัดเลือก เพื่อให้ Casting Director นำเสนอต่อผู้กำกับหรือผู้ว่าจ้างงานต่อไป

6. แนวคิด กระบวนการคัดเลือกนักแสดง (Process of Casting)

อาจกล่าวได้ว่า การคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ ถือเป็นการจัดคนเข้าทำงานรูปแบบหนึ่ง รูปแบบกระบวนวิธีของแต่ละบริษัท ย่อมแตกต่างตามอัตลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิตละคร ซึ่งขึ้นกับนโยบายของแต่ละบริษัทที่สำคัญนโยบายในการคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ มักถูกกำหนดโดยผู้บริหารของแต่ละบริษัท นอกจากนี้การคัดเลือกนักแสดงไม่ใช่ความรับผิดชอบของฝ่ายคัดเลือกนักแสดง หรือ ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเท่านั้น ทว่า เป็นการตัดสินใจของบุคคลในหลายฝ่ายและหลายปัจจัยรวมกัน ดังนั้น การคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ จึงสอดคล้องกับทฤษฎีการจัดคนเข้าทำงาน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญที่สุดประการหนึ่ง โดยองค์กรส่วนใหญ่จะยึดหลัก คือ ก. การวางแผน (manpower planning) ข. การเสาะหา (recruitment) ค. การคัดเลือก (selection) ง. การฝึกฝนและ

พัฒนา (training and development) (ธงชัย ลันติวงค์, 2539) ต่างจาก มารุต สาโรวาท (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า การคัดเลือกนักแสดง มีลักษณะเดียวกับกระบวนการเลือกคนเข้าทำงานในบริษัท ต่างกันที่ มีเพียง 3 ขั้น ได้แก่ ขั้นก่อนการคัดเลือก ขั้นการคัดเลือก และขั้นหลังการคัดเลือกนักแสดง" เช่นเดียวกับ ณมน ฮีตั้น (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า "ขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดง แบ่งออกเป็น 3P คล้ายกับ การผลิตละครโทรทัศน์ ที่แบ่งออกเป็น 3 ขั้น ได้แก่ 1. Pre-Casting คือ การประชุมทีม วางแผน วิเคราะห์บท สรุปบุคลิกตัวละคร, Casting คือ การลงมือคัดเลือกนักแสดงและ 3. Post-Casting คือ การสรุปผลการคัดเลือก เพื่อนำเสนอกับผู้ว่าจ้าง" ทิศทางเดียวกับ วรายุทธ มิลินทจินดา (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า "การคัดเลือกนักแสดง มี 3 ช่วง 1. ช่วงการเตรียมงาน ได้แก่ การวิเคราะห์บท การสรุปลักษณะตัวละคร การทำ Casting Call การประกาศหานักแสดง 2. ช่วงการคัดเลือกนักแสดง ต้องยึดจากข้อมูลที่เกิดจากการเตรียมงาน และ 3. ช่วงการสรุปผลการคัดเลือกนักแสดง และนำเสนอแก่ผู้จัด หรือ สถานี หรือ ผู้มีอำนาจในการตัดสินใจ"

ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า กระบวนการคัดเลือกนักแสดง ละครโทรทัศน์ สามารถแบ่งออกได้ 3 ขั้นตอน 1. ขั้นตอนการเตรียมงานคัดเลือกนักแสดง (Pre-Casting) คือ ขั้นตอนการประชุมทีมงาน วางแผนงาน วิเคราะห์บทละครเพื่อสรุปบุคลิกลักษณะของตัวละคร จัดทำ Casting Call เพื่อใช้ในการประกาศหานักแสดง 2. ขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดง (Casting) คือ ขั้นตอนการดำเนินการคัดเลือกนักแสดง โดยดำเนินการตามข้อมูลที่ได้เตรียมไว้ในขั้นการเตรียมงาน 3. ขั้นตอนการสรุปผลและนำเสนอ (Post-Casting) คือ ขั้นสรุปผลการคัดเลือกนักแสดง เพื่อนำไปสู่การนำเสนอนักแสดงแก่ผู้ว่าจ้าง หรือ มีอำนาจในตัดสินใจในขั้นสุดท้าย

7. แนวคิด ขั้นตอนการเตรียมงานคัดเลือกนักแสดงออนไลน์ (Pre-Casting on line)

7.1 แนวคิดการวิเคราะห์บทเพื่อสรุปบุคลิกตัวละคร

หลังจาก Casting Director ได้รับโจทย์จากผู้กำกับการแสดง หรือ ผู้อำนวยการสร้างละครโทรทัศน์ หรือ ผู้จัดละครโทรทัศน์ ขั้นตอนในการดำเนินการลำดับต่อไป คือ การวิเคราะห์บทละครโทรทัศน์ เพื่อนำไปสู่การสรุปบุคลิกลักษณะของตัวละคร และการเลือกบทละครบางส่วนเพื่อใช้ในการคัดเลือกนักแสดง ทว่า การวิเคราะห์บทละครโทรทัศน์ Casting Director แต่ละคนอาจมีเทคนิควิธีที่แตกต่างกัน แต่จุดหมาย คือ การนำไปสู่ความเข้าใจของบุคลิกของตัวละครในเรื่อง เพื่อใช้ในการคัดเลือกนักแสดงอย่างเป็นระบบ มารุต สาโรวาท (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า "ผู้คัดเลือกนักแสดง ต้องอ่านบทและทำความเข้าใจบทละครอย่างละเอียด เพราะบทละคร คือ หัวใจของการคัดเลือกนักแสดง อาจใช้เทคนิค 5 W 1 H ในการวิเคราะห์บท Who ตัวละครเป็นใคร รูปร่างหน้าตา และการแต่งตัวเป็นอย่างไร What เกิดอะไรขึ้นในเรื่องและตัวละครต้องการทำอะไร When เรื่องเกิดขึ้นเมื่อไหร่ Where เรื่องเกิดขึ้นที่ไหนและตัวละครกำลังอยู่ที่ไหน Why ทำไมตัวละครต้องเชื่อและทำสิ่งนั้น และ How ตัวละครทำอย่างไรเพื่อให้ได้ตามความต้องการของตัวเอง จากนั้น จึงนำไปสู่การสรุปบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว" ในขณะที่ วัลลบ ประสบผล (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า "การอ่านบทอย่างละเอียด เพื่อนำไปสู่การสรุปตัวละคร คือ ขั้นตอนสำคัญ เมื่ออ่านและวิเคราะห์บทแล้ว ผู้คัดเลือกนักแสดง ควรพิจารณาลักษณะของตัวละครในด้านต่างๆ ดังนี้ 1. รูปลักษณ์ภายนอก เช่น รูปร่าง หน้าตา สีผิว เพศ อายุ ความสูง 2. สถานะทางสังคม เช่น อาชีพ ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา 3. จิตวิทยา นิสัยใจคอ ทัศนคติ และ 4. คุณธรรม หมายถึง ความละอายต่อบาป ความยุติธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี" นอกจากนี้ สิริวิทย์ อุปการ (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า

"อีกหนึ่งเทคนิคที่สามารถนำมาวิเคราะห์บท เพื่อสรุปบุคลิกลักษณะตัวละคร คือ วิธีวิเคราะห์บทด้วย Utah Hagen technique มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ตัวละครเป็นใคร?? ตอนนี้สภาพของตัวละครเป็นอย่างไร ทั้งสภาพร่างกายและจิตใจ และตัวละครแต่งตัวอย่างไร 2. สภาพแวดล้อม ข้อจำกัด ของตัวละครเป็นอย่างไร ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในบทละครเป็นช่วงไหน เช่น วัน เดือน ปี ฤดูช่วงเวลาในชีวิตของตัวละครที่กำลังเป็นไปอยู่นี้เป็นอย่างไร ตัวละครอยู่ที่ไหน เมืองไหน ประเทศไหน ย่านไหน อยู่เป็นตึก หรือ บ้าน มีกี่ชั้น ห้องไหนที่ฉันกำลังใช้ชีวิตอยู่ หรือถ้าอยู่ข้างนอกตัวอาคาร สภาพรอบๆ เป็นอย่างไรบ้าง 3. ความสัมพันธ์ของตัวละครเป็นอย่างไร ทั้งความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร ตัวละครกับสภาพแวดล้อมหรือกับสถานที่ 4. ตัวละครต้องการอะไร จุดประสงค์หลักของตัวละครคืออะไร และจุดประสงค์ย่อยที่เกิดในแต่ละช่วงคืออะไร 5. อะไรคือ อุปสรรคและปัญหาของตัวละคร อะไรที่ทำตัวละครไม่ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ 6.อะไรคือสิ่งที่ตัวละคร ต้องลงมือทำ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการต้องเป็น การกระทำที่สามารถทำได้ และมองเห็นได้ด้วยตา แสดงออกมาได้ ไม่ใช่ การนั่งเฉยๆ ใช้ความคิด หรือจินตนาการอยู่ในหัวเพียงคนเดียว"

ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า การวิเคราะห์บทละครโทรทัศน์ มีหลากหลายวิธีการ เช่น การวิเคราะห์ แบบ 5W1H การวิเคราะห์ตัวละคร 4 ด้าน และ Utah Hagen technique หลักสำคัญ คือ ผู้คัดเลือกนักแสดง ต้องสรุปบุคลิกลักษณะของตัวละคร แบ่งเป็นลักษณะภายใน เช่น ความคิด ความเชื่อ ทัศนคติ นิสัย มุมมอง จิตวิทยาของตัวละคร การยอมรับจากสังคม ความต้องการของตัวละคร ความขัดแย้งของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร เป็นต้น และลักษณะภายนอกของตัวละคร ได้แก่ เพศ อายุ ส่วนสูง น้ำหนัก หน้าตา สีผิว สีผม สีตา ลักษณะการแต่งตัว เป็นต้น

การคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ในประเทศไทย ทีมคัดเลือกนักแสดง อาจไม่ต้องดำเนินการคัดเลือกนักแสดงทั้งเรื่อง ผู้ว่าจ้าง จะทำแจ้งรายละเอียดว่าทีมคัดเลือกนักแสดงต้องดำเนินการหานักแสดงในส่วนใดบ้าง ดังที่ วรายุทธ มิลินทจินดา (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า "โดยปกติ สถานีจะกำหนด นักแสดงหลักมาให้ ทีมงานคัดเลือกนักแสดง อาจมีหน้าที่หานักแสดงหลักที่เป็นคู่รอง คู่สอง คู่สาม หรือ นักแสดงนักแสดงสมทบหลัก แล้วแต่ช่องจะกำหนด" ในขณะที่ มารุต สาโรวาท (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวเสริมว่า "ทีมคัดเลือกนักแสดงในประเทศไทย ไม่มีหน้าที่ เลือกพระเอก นางเอก เพราะจะถูกสถานีกำหนดไว้หมดแล้ว โดยผู้ใหญ่ของสถานี หรือบริษัทผลิตละคร ว่าจะให้ใครเล่น ทุกอย่างถูกวางแผนไว้" ในขณะที่ ณมน ฮีตั้น (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า "ทีมคัดเลือกนักแสดง สำคัญมาก หากเลือกนักแสดงผิดพลาดอาจทำให้ละครเกิดความเสียหาย อาจเป็นสาเหตุที่ทำไมสถานนี จึงได้กำหนดพระเอก นางเอกไว้ให้ ทีมคัดเลือกอาจหาแต่ พระรอง นางรอง นักแสดงสมทบหลัก หรือ ตัวละครที่จำเป็นเท่านั้น ส่วนนักแสดงประกอบ จะไม่มีการคัดเลือก ใช้วิธีการเลือกจากรูปหรือวิดีโอเท่านั้น" นอกจากนี้ วัลลบ ประสบผล (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงประเด็น เรื่องการตลาดกับการคัดเลือกนักแสดงในประเทศไทยไว้ว่า

"การคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ในประเทศไทย ต้องพิจารณากลยุทธ์ทางการตลาด บริษัทผู้ผลิตละครและสถานีโทรทัศน์ ต้องมีการวางแผนและการตัดสินใจอย่างรอบคอบ โดยการกำหนดแนวทางจากทั้งบริษัทคู่แข่งขันและการให้ความสำคัญกับผู้ชมเป็นหลัก เพราะความพอใจของผู้ชม หมายถึง ผลกำไรของบริษัทที่จะเกิดขึ้น จุดเริ่มต้นที่การตลาดจะเป็นการสร้างแรงจูงใจ ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม ดังนั้น การคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ จึงจำเป็นต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีชื่อเสียง มีผู้ติดตามหรือที่เรียกว่าแฟนคลับ เพราะเป็นการตอบโจทย์ให้ตรงกับความชอบและความต้องการของผู้ชมเป็นหลัก"

ทิศทางเดียวกับ วรายุทธ มิลินทจินดา (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า “การคัดเลือกนักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม จะมีผลต่อ rating ที่มีต่อละครโทนทัศน์ ผู้ผลิตทุกคนมักคำนึงถึงเป็นสำคัญ เพราะยิ่งละครมีจำนวนคนดูมากเท่าไร sponsor ก็จะมากตามมา เพราะนี่คือรายได้หลักของบริษัทผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย”

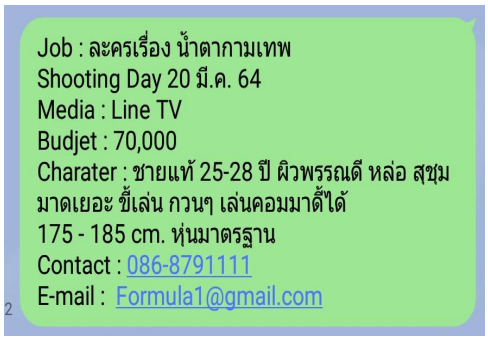
จากแนวคิดข้างต้น ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า นักแสดงหลัก ได้แก่ พระเอก นางเอก ของละครโทรทัศน์ในประเทศไทย ถูกกำหนดจากผู้มีอำนาจในการตัดสินใจจากสถานีหรือผู้ผลิตละครโทรทัศน์ภายใต้เงื่อนไขทางการตลาดเพื่อตอบสนองผู้ชมละครโทรทัศน์ ทำให้เกิดรายได้จากผู้สนับสนุน (sponsor) ดังนั้น ทีมคัดเลือกนักแสดง อาจทำหน้าที่ในการคัดเลือกตามคำสั่งของผู้ว่าจ้าง เช่น การค้นหา พระรอง นางรอง หรือ นักแสดงสมทบหลัก ขึ้นกับข้อตกลงของผู้ว่าจ้าง ส่วนนักแสดงสมทบ หรือ Extra จะใช้การคัดเลือกจากรูปหรือวิดีโอการแสดงของนักแสดง เท่านั้น

เมื่อทีมคัดเลือกกนักแสดงได้สรุปลักษณะทั้งภายในและภายนอกของตัวละครที่ต้องดำเนินการคัดเลือกแล้ว จะนำไปสู่ขั้นต่อไป นั่นคือ ทำแผ่นประกาศค้นหานักแสดง (Casting Call) เพื่อใช้ในการประกาศหานักแสดงต่อไป

7.2 แนวคิดในการทำแผ่นประกาศค้นหานักแสดงผ่านออนไลน์ (Casting Call for on line)

แผ่นประกาศค้นหานักแสดง (Casting Call) เป็นเอกสารสำคัญที่ใช้ในการเผยแพร่เพื่อสื่อสารความต้องการของทีมคัดเลือกนักแสดง ผ่านทาง On line ทีมงานจะส่ง Casting Call ทั้งในกลุ่มนักแสดงอาชีพ บริษัทจัดหานักแสดง (Modeling) หรือ กลุ่มโรงเรียนสอนการแสดง เพื่อประกาศหานักแสดงที่มีคุณสมบัติตรง หรือใกล้เคียงกับตัวละครมากที่สุด ลักษณะของ Casting Call สามารถแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ ดังที่ วัลลบ ประสบผล (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “การประกาศหานักแสดง มี 2 ลักษณะ 1. แบบที่เป็นตัวอักษรทั้งหมด และ 2. แบบที่มีตัวอักษรและรูปประกอบ ทั้งสองแบบสามารถใช้ได้เหมือนกัน แต่แบบที่ 2 จะมีรูปภาพอ้างอิงลักษณะตัวละครจะนิยมใช้มากกว่า” เช่นเดียวกับ นันทพร แก้วอัมพร (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า “Casting Call มี 2 แบบที่ใช้กัน ได้แก่ แบบที่มีรายละเอียด เนื้อหา พร้อมรูป และแบบที่เป็นเนื้อหาเท่านั้น” เหมือนกับ ณมน ฮีตั้น (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “Casting Call ที่ใช้ประกาศในกลุ่มนักแสดง มี 2 ลักษณะ คือ เป็นแผ่นประกาศเหมือนโปสเตอร์ มีรูป รายละเอียดบุคลิกของตัวละคร อีกแบบจะไม่มีรูป แต่จะมีรายละเอียดบุคลิกตัวละครและอื่นๆ”

Casting Call ที่มีภาพบุคลิกนักแสดงอ้างอิง



Casting Call ที่มีแต่รายละเอียด

จากแนวคิดข้างต้น ผู้ศึกษาพบว่า ลักษณะของแผ่นประกาศหานักแสดง หรือ Casting Call แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะได้แก่ แผ่นประกาศที่มีลักษณะเหมือนโปสเตอร์ มีรายละเอียดความต้องการของทีมคัดเลือกนักแสดง โดยมีภาพอ้างอิง (Reference) ตัวละคร ในแผ่นประกาศ ในขณะที่ อีกลักษณะ เป็นแผ่นประกาศหานักแสดงที่ประกอบด้วยรายละเอียดที่ทีมงานคัดเลือกนักแสดงต้องการ แต่ไม่มีภาพอ้างอิง มีเพียงตัวอักษร (Text only) ทั้งนี้

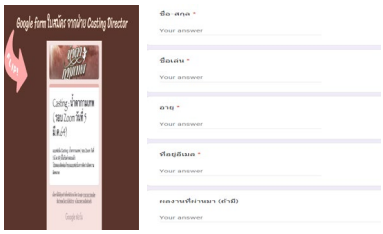
เมื่อพิจารณา Casting Call ทั้งสองลักษณะ ผู้ศึกษาสรุปส่วนประกอบของแผ่นประกาศหานักแสดง หรือ Casting Call ต้องประกอบไปด้วย 1. Job Name คือ ชื่องาน 2. Shooting Day คือ วันถ่ายทำของงาน 3. Media คือ ช่องทางในการออกอากาศ 4. Budget คือ ค่าตอบแทน 5. Character คือ บุคลิกตัวละคร 6. Contact คือ ช่องทางการติดต่อ

8. แนวคิด ขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดงออนไลน์ (Casting On line)

การส่ง Casting Call ทีมผู้คัดเลือกนักแสดงจะดำเนินการส่งผ่านไลน์กลุ่มนักแสดง หรือส่งตรงถึงบริษัทจัดหานักแสดง (Modeling) หรือ โรงเรียนสอนการแสดง นอกจากนี้ ยังสามารถประกาศทาง Facebook, Instagram หรือ Twister เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการประกาศหานักแสดง เมื่อมีผู้สนใจในการเข้ารับการคัดเลือกนักแสดงติดต่อกลับ ทีมงานคัดเลือกนักแสดงจะดำเนินการรวบรวมเอกสาร เพื่อเข้าสู่กระบวนการคัดเลือกนักแสดง On line วัลลบ ประสบผล (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “การคัดเลือกนักแสดง ผ่าน On line มี 2 วิธี คือ การคัดเลือกจาก Tape Cast และ การคัดเลือกผ่านโปรแกรม Zoom หรือ Google Meet” ในขณะที่ สิริวิทย์ อุปการ (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “การคัดเลือกนักแสดงผ่านช่องทาง On line อาจจะให้นักแสดงส่ง Tape Cast แล้วผู้คัดเลือก พิจารณาเลย หรือ อาจพิจารณาจาก Tape cast ก่อน หากสนใจ ค่อยเรียกมาแคสผ่าน Zoom อีกที” และ ฌมน ฮีตั้น (2564 : สัมภาษณ์) ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “การคัดเลือกนักแสดงในช่วงโควิดระบาด On line คือ วิธีที่ดีที่สุด ประกาศผ่าน Line เพราะรวดเร็ว อาจให้นักแสดงส่งรูป เทปแคสมาพิจารณาขั้นต้นก่อน ถ้าสนใจค่อยเรียกนักแสดงมาแคสแบบ real time อาจใช้ Zoom หรือ Google meet หรือ อะไรก็ได้ที่ทีมถนัดเพื่อจะได้พูดคุยและเห็นการแสดงจริง”

จากแนวคิดข้างต้น ผู้ศึกษาพบว่า ขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดง ผ่านช่องทาง On line แบ่งออกเป็น 2 วิธี ได้แก่ 1. การคัดเลือกนักแสดงโดยให้นักแสดง ส่งคลิปการแสดง (Tape Cast) ให้ทีมงานพิจารณา 2. การคัดเลือกนักแสดงแบบสด (Real Time) ผ่านโปรแกรมการประชุม อาทิ Zoom หรือ Google Meet เพื่อพูดคุยและดูทักษะการแสดงของนักแสดง นอกจากนี้ ผู้ศึกษาพบว่า หัวใจสำคัญในคัดเลือกนักแสดงผ่าน On line คือ การกำหนดกระบวนขั้นตอน และรายละเอียดของการคัดเลือกอย่างเป็นระบบ เพื่อสื่อสารกับผู้รับการคัดเลือกนักแสดง ได้แก่ วัน เวลา เอกสารที่ต้องการ อาทิ รูปถ่าย คลิปแนะนำตัว และ คลิปการแสดง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการดำเนินงาน

ภาพตัวอย่าง การกำหนดรายละเอียดการคัดเลือกนักแสดง ผ่าน On line



ภาพตัวอย่างใบสมัคร On line โดยใช้ Google form

ภาพตัวอย่างกติกา การคัดเลือกนักแสดงผ่าน Zoom

เมื่อนักแสดงผ่านกระบวนการคัดเลือกจนกระทั่ง ผ่านเข้าสู่รอบสุดท้าย คือ การพบ Casting Director เพื่อทดสอบความสามารถของนักแสดง นักแสดงจะได้รับบทละครจากทีมงานเพื่อทดสอบทักษะการแสดง หลักสำคัญในการเลือกบทละครเพื่อใช้ในการทดสอบนักแสดง คือ ผู้คัดเลือกนักแสดงต้องเลือกซีนที่จะสามารถทดสอบทักษะการแสดงของนักแสดง ได้แก่ การจำบท การตีความบท การสื่อสาร ความเข้าใจในตัวละคร และทัศนคติที่มีต่อตัวละคร ความยาวไม่จำกัดแต่ไม่ควรยาวมากนัก เมื่อทดสอบบทแล้ว ควรทำสอบทักษะการด้นสดของนักแสดง (Improvisation) รวมถึง การถามทัศนคติในการทำงานของนักแสดง (Larry Moss, 2018 : 80) ทั้งนี้ Casting Director จะเป็นผู้พิจารณาในการตั้งคำถามและให้โจทย์เพิ่มเติมกับนักแสดง ขั้นนี้โปรแกรมการประชุมแบบ Real Time อาทิ Zoom หรือ Google Meet จะถูกนำมาใช้ เพื่อสนับสนุนการทดสอบของนักแสดงตามรายละเอียดข้างต้น เช่น การดึงนักแสดงเข้าตามลำดับ แบ่งห้องในการทดสอบ (Break out room) การกดบันทึก การเปิดปิดเสียง การเปิดเพลงหรือภาพเพื่อใช้ในการทดสอบทักษะการแสดงของนักแสดง เป็นต้น ดังนั้น นอกจากทีมงานจะมีหน้าที่ในการจัดลำดับนักแสดง รวบรวมเอกสารจาก Google form ทีมงานต้องมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมการประชุมเป็นพิเศษเพื่อให้การทดสอบนักแสดงสมฤทธิ์ผล

9. แนวคิด ขั้นสรุปและนำเสนอผลการคัดเลือกนักแสดง (Post-Casting)

เมื่อ Casting Director วิเคราะห์และสรุปผลการคัดเลือกนักแสดงเรียบร้อยแล้ว Casting Director จะทำการแจ้งผลการคัดเลือกนักแสดงให้กับฝ่ายตัดต่อ (Editor) เพื่อทำการตัดต่อวิดีโอการแสดงของนักแสดงที่ถูกคัดเลือก เมื่อวิดีโอเสร็จ Casting Director จะนัดหมายกับผู้ว่าจ้าง อาทิ ผู้จัดละคร หรือ ผู้กำกับการแสดงของละครโทรทัศน์เรื่องนั้นๆ เพื่อนำเสนอนักแสดงที่ผ่านการคัดเลือก วัลลบ ประสบผล (2564 : สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “ในการเตรียมนักแสดงที่จะนำเสนอ Casting Director จะทำการเตรียมนักแสดงสำลองไว้เผื่อ เพราะหากเกิดกรณีนำเสนอไม่ผ่าน Casting Director จะสามารถนำเสนอนักแสดงที่เตรียมสำรองไว้ ทำให้ไม่ต้องเสียเวลากลับไปดำเนินการคัดเลือกนักแสดงอีกครั้ง” เช่นเดียวกับ นันทพร แก้วอัมพร (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวว่า “การเลือกนักแสดงเพื่อนำเสนอ ต้องเตรียมไว้ 2-3 ลำดับ เผื่อสำรอง ในกรณีผู้จัดไม่เลือก ลำดับ 2 และ 3 จะถูกหยิบขึ้นมานำเสนอทันที ดังนั้น ในการคัดเลือกนักแสดง 1 ตัวละคร ควรเลือกไว้ 3 คน” เหมือนกับ วรายุทธ มิลินทจินดา (2564 : สัมภาษณ์) กล่าวเสริมว่า “1 ตัวละคร ต้องเลือกไว้ 2-3 คน ลำดับ 1 2 ไม่ได้ ลำดับ 3 ผู้จัดอาจเลือกก็ได้ อย่าลืมว่า ศิลปะเป็นเรื่องของรสนิยม” จากแนวคิดข้างต้น ผู้ศึกษาสรุปได้ว่า ขั้นตอนสุดท้ายของการคัดเลือกนักแสดง คือ การนำเสนอผลการคัดเลือกนักแสดงต่อผู้ว่าจ้าง ทีมผู้คัดเลือกนักแสดง หรือ Casting Director ควรเลือกนักแสดงไว้ 3 คน ต่อ 1 ตัวละคร เพื่อเตรียมสำรวงในกรณีผู้ว่าจ้างไม่เลือกนักแสดงในลำดับที่ 1 จะทำให้ทีมคัดเลือกนักแสดงไม่ต้องเสียเวลากลับไปดำเนินการคัดเลือกนักแสดงอีกครั้ง

10. สรุปผล

กระบวนการคัดเลือกนักแสดง แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นเตรียมงานก่อนการคัดเลือกนักแสดง 2. การคัดเลือกนักแสดง 3. ขั้นสรุปและนำเสนอผลการคัดเลือกนักแสดง ทีมงานคัดเลือกนักแสดงประกอบด้วย 1. ผู้รับลงทะเบียน 2. ผู้ประสานงาน 3. ผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง 4. ผู้ช่วยผู้กำกับการคัดเลือกนักแสดง 5. ผู้บันทึกภาพนิ่ง 6. ผู้บันทึกวิดีโอ 7. ผู้ตัดต่อวิดีโอ กลุ่มบุคคลที่มีอำนาจในการคัดเลือกนักแสดงละครโทรทัศน์ คือ ผู้ผลิตละครโทรทัศน์และผู้มีอำนาจในการวางตัวแสดงของสถานีโทรทัศน์ ภายใต้เงื่อนไขทางการตลาด

การคัดเลือกนักแสดงผ่านสื่อออนไลน์มี 2 วิธีได้แก่ 1. พิจารณาจากเทปการแสดง 2. แบบสด ผ่านโปรแกรมการประชุม

11. ข้อเสนอแนะ

นอกจากการศึกษาในประเด็นกระบวนการการคัดเลือกนักแสดงผ่านออนไลน์แล้ว อาจนำแนวคิดในการคัดเลือกนักแสดงออนไลน์ ไปประยุกต์สู่การฝึกฝนนักแสดงหรือการกำกับการแสดงผ่านทางออนไลน์

12. เอกสารอ้างอิง

จิตรลดา ดิษยนนท์. (2538). *กลยุทธในในการผลิตรายการละครโทรทัศน์ของบริษัทกันตนา วีดีโอโปรดักชั่น จำกัด.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณมน ฮีตั้น. (1 กันยายน 2564). สัมภาษณ์โดย สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว. ทางโปรแกรม Zoom.

นันทพร แก้วอัมพร. (2 กันยายน 2564). สัมภาษณ์โดย สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว. ทางโปรแกรม Zoom.

ปาริฉัตร เศวตเศรนี. (2541). *กระบวนการและปัจจัยในการคัดเลือกนักแสดงในละครโทรทัศน์ไทย.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2544). *การศึกษาทัศนะต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดงละครโทรทัศน์.* (วิจัยในโครงการงบประมาณเงินรายได้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)

มารุต สาโรวาท. (17 สิงหาคม 2564). สัมภาษณ์โดย สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว. ทางโปรแกรม Zoom.

วรายุทธ มิลินทจินดา. สัมภาษณ์โดย สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว. ทางโปรแกรม Zoom.

วัลลบ ประสบผล. (2 กันยายน 2562). สัมภาษณ์โดย สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว. ห้างสรรพสินค้าเอมควอเธียร์

สิริวิทย์ อุปการ. (18 สิงหาคม 2562). สัมภาษณ์โดย สุชาญวุฒิ กิ่งแก้ว. ทางโปรแกรม Zoom.

สำนักข่าวทีเอ็นเอ็น. (2564). *ผู้จัด-นักแสดง กับผลกระทบโควิด 19.* ค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2564. จาก https://www.tnnthailand.com/news/trueinside/77366/

Larry Moss. (2018). *The Intent to Live : Achieving your true potential as an actor.* Bantam Book. New York: United States of America.

การเรียนรู้พื้นฐานการแสดงเบื้องต้นผ่านกิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง ในรูปแบบการสอนออนไลน์

LEARNING THE BASICS OF ACTING THROUGH THE WORKSHOP ACTIVITIES IN THE FORM OF ONLINE TEACHING

อาจารย์บุณฑริกา มั่งคั่ง

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์

E-mail: boontarika.ma@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่องการศึกษาการเรียนรู้พื้นฐานการแสดงเบื้องต้นผ่านกิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้งในรูปแบบการสอนออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเรียนรู้การเรียนออนไลน์ของนักศึกษา กรณีศึกษากิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง “วัคซีนกาย วัคซีนใจ” เพื่ออธิบายกระบวนการจัดการเรียนออนไลน์จากกิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง “วัคซีนกาย วัคซีนใจ” กิจกรรมจัดให้สำหรับนักศึกษาชั้นปี 1 สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม การศึกษาการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมมีขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นทั้งหมด 3 ช่วงคือ 1. ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production) 2. ช่วงการจัดกิจกรรม (Production) 3. ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post Production) ผลการศึกษาพบว่า 1. กิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง “วัคซีนกาย วัคซีนใจ” ให้ตวามรู้พื้นฐานด้านการสื่อสารกับตัวเองให้นั้นเป็นทั้งเรื่องสุขและเรื่องทุกข์ของตัวเองการด้วยการรู้จักเปิดใจตนเอง 2. การฝึกฝนกำหนดลมหายใจสร้างสมาธิ “วัคซีนกาย วัคซีนใจ” สร้างความเชื่อมั่นความเข้มแข็งในจิตใจ ทำให้เกิดการสื่อสารด้านการแสดงละครในลักษณะแสดงการกระทำ 3. การสร้างความเชื่อ การรู้จักตนเอง ร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) เพื่อสร้างความไว้ใจ เพราะนักแสดงต้องสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงให้แก่ผู้ชม 4. แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารภายในบุคคล(IntrapersonalCommunication)แต่ละบุคคลมีการสื่อสารภายในตนเอง

คำสำคัญ: การแสดง กิจกรม การเรียนออนไลน์

ABSTRACT

Educational articles to learn the basics of acting through an action workshop in an online teaching format. The objective is to study the learning of online learning of students. A case study of the action workshop activity “Body Vaccines, Mind Vaccines” to explain the process of organizing online classes from the acting workshop activity “Body Vaccines, Mind Vaccines”, an activity organized for first-year students in the acting communication field. Faculty of Communication Arts Sripatum University The study of learning through activities is divided into 3 phases: 1. Pre-production, 2. Activity, 3. Post-production, results. The study found 1. Acting workshop activity “ Physical Vaccines, Mind Vaccines” provides knowledge of the basics of communicating with oneself to be both happiness and unhappiness of oneself. By knowing and opening yourself

up 2. Breathing exercises that create concentration, "Body Vaccines, Mind Vaccines" build confidence and strength in the mind. cause theatrical communication in an action 3. Building beliefs self-awareness body and mind to build trust Because actors have to build confidence in creating performances for the audience. 4. Intrapersonal communication theory that each person communicates within himself.

1. บทนำ

สถานการณ์การระบาดของโควิด-19 อย่างต่อเนื่อง อันส่งผลกระทบให้สถานศึกษายังคงไม่สามารถเปิดการเรียนการสอนได้ มิใช่แค่ประเทศไทยเท่านั้น แต่ละประเทศจึงต่างต้องหาแนวทางให้การเรียนการสอนยังคงเดินหน้าต่อไป เหตุเพราะยังเปิดการเรียนการสอนแบบปรกติไม่ได้ โดยสถานศึกษาจะกลับมาเปิดการเรียนการสอนได้เมื่อการระบาดโควิด19 เริ่มซาลง ทั้งนี้กระทรวงศึกษาธิการได้ถอดบทเรียนการจัดการศึกษาเพื่อรับมือสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ระลอกที่ผ่านมา ทำให้ต้องคิดหารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับแต่ละสถานศึกษา เพราะในแต่ละพื้นที่มีการแพร่ระบาดของโรคที่แตกต่างกันตามที่ศูนย์บริหารสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ศบค.) กำหนด ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการ จะไม่กำหนดรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อให้ทุกสถานศึกษาจัดการเรียนการสอนเหมือนกันทั้งหมด โดยได้ต่อยอดรูปแบบ การจัดการเรียนการสอนเป็น 5 รูปแบบ เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการรับมือกับการแพร่ระบาดระลอกใหม่นี้ คือ 1. On-site เรียนที่สถานศึกษา โดยมีมาตรการเฝ้าระวังตามประกาศของศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ศบค.) 2. On-air เรียนผ่านมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์ หรือ DLTV 3. On-demand เรียนผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ 4. On-line เรียนผ่านอินเตอร์เน็ต และ 5. On-hand เรียนที่บ้านด้วยเอกสาร เช่น หนังสือ แบบฝึกหัดใบงานในรูปแบบผสมผสาน หรืออาจใช้วิธีอื่นๆ เช่น วิทยุ เป็นต้น (ที่มา: www.thairath.co.th/25 พ.ค.2564)

ดังนั้นวงการการศึกษา ทั้งในไทยและต่างประเทศ มีการนำระบบการเรียนการสอนออนไลน์ เข้ามาปรับใช้ (Gun Aieminthra, 2020) ผ่านทางออนไลน์ด้วยเครื่องมือทันสมัยต่างๆ เช่น 1. ผู้สอนสามารถบันทึกวิดีโอการสอนของตนแล้วแจกจ่ายให้ผู้เรียนผ่านระบบจัดเก็บข้อมูลแบบคลาวด์ (Cloud Storage) ด้วย Google Drive หรือ Microsoft One Drive หรือ Microsoft Stream แล้วจำกัดสิทธิการเข้าถึงของผู้เรียน 2. ผู้สอนสามารถถ่ายทอดสดการสอนผ่านระบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (Video Conference) ด้วย Microsoft Teams หรือ Google Meet 3. ผู้สอนสามารถสร้างและใช้งานห้องเรียนออนไลน์ (E-Classroom) ด้วย Microsoft Teams หรือ Google Classroom ซึ่งเครื่องมือทั้งคู่มีคุณลักษณะที่มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน เช่น การแจกจ่ายเอกสารประกอบการสอน การสนทนา การสร้างกระดานถามตอบ การมอบหมายงานหรือสั่งการบ้าน การตรวจงาน การสร้างแบบทดสอบ และการให้คะแนน เป็นต้น 4. ผู้สอนสามารถสร้างและทำเอกสารการสอน เอกสารต่างๆ รวมไปถึงการจัดเก็บข้อมูลและแลกเปลี่ยนไฟล์ข้อมูลกันด้วย Microsoft Office 365 หรือ Google Drive 5. ผู้สอนสามารถใช้ Microsoft Teams ซึ่งเครื่องมือที่มีคุณลักษณะสำหรับสื่อสารระดับองค์กร เช่น การสร้างกลุ่มงาน การสนทนากลุ่ม วางแผนงาน ติดตาม ความคืบหน้า และการนัดหมาย เป็นต้น 6. ผู้สอนสามารถสอนสดออนไลน์ผ่านระบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (Video Conference) ด้วย Microsoft Teams หรือ Google Meet เป็นต้น (Office of Computer Services (KMITL), 2020) ทั้งนี้ยัง มีเครื่องมือและโปรแกรมต่าง ๆ อีกมากมายที่ถูกพัฒนาขึ้นและได้รับ ความนิยมในการใช้งานสำหรับการเรียนการ สอนการประชุมต่าง อาทิเช่น 1) โปรแกรม Cisco Webex Meeting 2) โปรแกรม Google Hangout 3) Facebook Live 4) โปรแกรม Zoom เป็นต้น

Zoom Meeting คือ แพลตฟอร์มการประชุมออนไลน์ (Video Conference Platform) ที่ได้รับความนิยมหลังจากที่เกิดการระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 โดย Zoom Meeting นั้นมีฟังก์ชันการใช้งานทั้งการประชุมออนไลน์ แชทผ่านข้อความ และยังมีลูกเล่นอื่น ๆ อย่างเช่น การแชร์หน้าจอจากอุปกรณ์นั้น ๆ (Share Screen), การเปลี่ยนภาพพื้นหลังขณะประชุมได้ (Change Background), การอัดวิดีโอขณะประชุมได้ (Record Video) ฯลฯ โดย Zoom Meeting ใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการ Windows OS, macOS, สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต iOS และ Android ส่วนการใช้งานแอป Zoom แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ 1.Zoom Basic รองรับการใช้งานสูงสุด 100 คน ใช้งานได้ 40 นาทีต่อการประชุม 1 รอบ เหมาะสำหรับการประชุมขนาดเล็ก ประชุมกลุ่มย่อยที่ใช้งานไม่นานนัก 2.Zoom Pro รองรับการใช้งานสูงสุด 300 คน ใช้งานได้ 24 ชั่วโมงต่อการประชุม 1 รอบ เหมาะสำหรับการจัดประชุมขนาดใหญ่ ประชุมระดับบริษัทองค์กร หรือกิจกรรมออนไลน์อื่นๆ เช่น คอนเสิร์ตออนไลน์, Live Stream ที่มีความยาวเกิน 1 ชั่วโมง (www.thaiware.com/9 ต.ค.2564) โดยเฉพาะการเรียนออนไลน์ โปรแกรม Zoom Meeting เป็นที่ยอมรับของสถาบันการศึกษา และองค์กรทั่วโลก รวมถึงใช้เรียนออนไลน์ได้ไม่สะดุด วิธีการเข้าใช้งาน Zoom Meeting ทำได้ง่าย ทั้งจากในมือถือ และคอมพิวเตอร์

ดังนั้น สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม จึงได้จัดให้มีการจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เวิร์คช็อปแอคติ้ง “วัคซีนกาย วัคซีนใจ” ในรูปแบบการสอนออนไลน์โปรแกรม Zoom สำหรับนักศึกษาชั้นปี 1 ซึ่งเป็นการเรียนความรู้พื้นฐานด้านการแสดง ในการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษาตามแผนการเรียน เพื่อจะเป็นแนวทางในการ จัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และลดความ แตกต่างระหว่างผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมีโอกาส พัฒนาตนเอง ได้อย่างเต็มศักยภาพ ตลอดการศึกษาจนครบหลักสูตร

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเรียนรู้การเรียนออนไลน์ของนักศึกษา กรณีศึกษากิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง “วัคซีนกาย วัคซีนใจ”

2. เพื่ออธิบายกระบวนการจัดการเรียนออนไลน์จากกิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง “วัคซีนกาย วัคซีนใจ”

3. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนการสอนออนไลน์

กฤษณา สิกขมาน (2554) กล่าวว่า การเรียนการสอนออนไลน์ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการออกแบบ การเรียนการสอนไว้อย่างเป็นระบบ มีการกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการจัดการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน จัดการเรียน การสอนตามหลักทฤษฎีทางการศึกษา หลักการเรียนการรู้และจิตวิทยาการศึกษา การถ่ายทอดความรู้ การนำเสนอเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และถ่ายทอดกลยุทธ์การสอนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือ ซึ่งในปัจจุบันเน้นไปที่การใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เนื้อหาบทเรียนของอีเลิร์นนิ่งจะอยู่ในรูปแบบสื่อผสมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Multimedia) ซึ่งออกแบบไว้ในลักษณะ ซอฟต์แวร์รายวิชา (Courseware) ประกอบด้วยสื่อผสม ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และที่สำคัญ คือ ผู้เรียน สามารถโต้ตอบกับบทเรียนและผู้สอนได้ การบริหารจัดการอีเลิร์นนิ่งใช้ซอฟต์แวร์ประเภทบริหารจัดการการเรียนรู้

(Learning Management System : LMS) ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการอย่างอัตโนมัติเกือบทุกขั้นตอนแทนการปฏิบัติด้วยมือ ตั้งแต่ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียนจนถึงขั้นตอนการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน

ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าการโต้ตอบกันได้ของการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์นี้เป็นสิ่งที่ตอบสนองกิจกรรมครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี เพราะรูปแบบกิจกรรมต้องการการตอบรับอย่างทันท่วงที แต่ข้อควรระวัง คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตของผู้เรียน และสถานที่ที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ซึ่งอาจจะกลายเป็นอุปสรรคของการเรียนการสอนได้

สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึง คือโครงเรื่องจะอยู่ห่างจากตัวละครไม่ได้ เพราะโครงเรื่องที่ดีควรสร้างขึ้นมาจากการกระทำและลักษณะนิสัยของตัวละคร และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง ขณะที่ตัวละครก็จะไม่มีความหมายอะไรเลยหากไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของโครงเรื่อง บทละครที่ดีนั้นจึงจำเป็นจะต้องมีทั้งโครงเรื่องที่ดี และการวางตัวละครที่เหมาะสม นพมาส แววหงส์ อธิบายว่าเราสามารถวิเคราะห์ตัวละครได้โดยพิจารณาลักษณะของตัวละครจากด้านต่างๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ภายนอก ซึ่งหมายถึงรูปร่างหน้าตา เพศ อายุ ความสูงต่ำดำขาว กิริยาอาการ

2. สถานะทางสังคม ซึ่งหมายถึงอาชีพ ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา ความเกี่ยวพันในครอบครัว และสังคมแวดล้อม

3. จิตวิทยา ซึ่งรวมถึงภูมิหลังที่มีส่วนกำหนดนิสัยใจคอ ทัศนคติ ความปรารถนาในส่วนลึก ความชอบ ความเกลียด

4. คุณธรรม ซึ่งหมายถึงสำนึก และความละอายต่อบาป ความยุติธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี

การวิเคราะห์ตัวละครจะทำให้นักแสดงได้รู้จักตัวละครในทุกๆแง่มุมและสามารถเป็นแสดงตัวละครเหล่านั้นได้ และกิจกรรมในครั้งนี้ก็มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนได้รู้จักวิเคราะห์ตนเองและวิเคราะห์เพื่อนเช่นกัน

ละครประยุกต์ หรือ Applied Theatre

คำว่า “ละครประยุกต์” กลายเป็นคำศัพท์เกิดใหม่และเริ่มมีนักวิชาการด้านศิลปะการละครใช้คำคำนี้เพิ่มมากขึ้น ผู้ที่ผลักดันและพยายามสร้างคำนิยาม คำจำกัดความ และพยายามสร้างพื้นที่ในทางวิชาการสำหรับ Applied Theatre หรือแปลเป็นไทยว่าแบบตรงตัว ก็คือ “ละครประยุกต์” ผู้สร้างศัพท์และนิยามศัพท์คำนี้ขึ้นมาได้แก่ ดร.ฟิลิป เทเลอร์ มีการใช้คำว่า “ละครประยุกต์” เพิ่มมากขึ้น และบางครั้งคำนี้ครอบคลุมลักษณะของละครนอกกรอบ หรือละครที่ไม่เป็นตามแบบฉบับ ที่จริงแล้ว ละครประยุกต์น่าจะเป็นเพียงวิธีการของการนำละครไปใช้ในกิจการ กิจกรรมที่แตกต่างไปจากละครตามแบบฉบับ และอาจเป็นคำที่รวมพวก รวมกลุ่มกิจกรรมละครที่มีจุดมุ่งหมายที่หลากหลาย และรูปแบบที่แตกต่างเหล่านี้ไว้ในลิ้นชักเดียวกัน

Helen Nicholson (2000) ได้กล่าวถึงความหมายของ ละครประยุกต์หรือ Applied Theatre เอาไว้ว่าเป็นคำศัพท์จัดหมวดหมู่เรื่องของการนำศิลปะการละครไปประยุกต์ใช้ เพื่อจุดประสงค์อื่นๆ อันนอกเหนือไปจากการให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แม้จะเป็นคำศัพท์ที่ใหม่แต่ก็ครอบคลุมถึงวิธีการนำศิลปะการละครไปใช้นอกกรอบละครตามแบบฉบับ ละครประยุกต์จึงเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ และมักถูกนำไปใช้เพื่อการพัฒนาบุคคล ชุมนุมและสังคมในแต่ละด้านยกตัวอย่างเช่น การนำละครไปประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนา ผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมในโรงเรียน ละครในคุก ละครเพื่อการรณรงค์สุขภาพ ละครบำบัดด้านจิตวิทยา และละครเพื่อการศึกษา เป็นต้น โดยผู้เขียนได้นำหลักการการแสดง และละครประยุกต์ดังกล่าวเข้ามาเพื่อศึกษาและหาแนวทางที่จะเชื่อมโยงให้ศิลปะการแสดงสามารถเป็นประโยชน์และถูกนำไปใช้ในอาชีพนี้ได้

ผู้ศึกษาเลือกทฤษฎีละครประยุกต์มาใช้ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาเล็งเห็นแล้วว่ากิจกรรมในครั้งนี้ไม่เน้นที่ตัวผู้เรียนต้องเล่นละครได้เป็นหลัก แต่เน้นที่ผู้เรียนจะได้รู้จักตนเองมากขึ้น อีกทั้งได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพื่อการอยู่ร่วมกันได้ในอนาคตอีกด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของละครกับชีวิตมนุษย์

การศึกษาศิลปะการละครเกี่ยวข้องกับเยาวชนอย่างไร หนังสือเรียนศิลปะการละครเบื้องต้น 1-2 ตอนที่ 1 (เรื่องเดิม: 7-9) อธิบายว่าการศึกษาวิชาศิลปะการละคร คือการศึกษาให้เข้าใจชีวิตมนุษย์ ปฏิกิริยาที่มนุษย์มีต่อสภาพแวดล้อม ปัญหาเฉพาะหน้า ธรรมชาติ กฎเกณฑ์ทางสังคม ตลอดจนมนุษย์ด้วยกันซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น การมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีควรเป็นผลที่ได้รับจากวิชาศิลปะการละคร เพราะการศึกษาวิชานี้ คือการค้นหาความจริง หลักปรัชญาและแนวทางชีวิตที่เห็นได้จากการแสดงออกของมนุษย์ทุกยุคทุกสมัยในรูปของ" ละคร

การศึกษาวิชาศิลปะการละคร ถ้าทำได้อย่างถูกต้องก็น่าจะเกิดประโยชน์อย่างมากสำหรับเยาวชนซึ่งอยู่ในวัยที่พัฒนาความคิดอ่าน รสนิยม จิตใจ และความรู้ความสามารถในด้านต่างๆ การอ่านบทละคร ถ้าจะอ่านให้เข้าใจลึกซึ้ง ผู้อ่านต้องขวนขวายหาความรู้ ความเข้าใจทางด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญา สังคม ภาษาและวรรณคดี มิฉะนั้นความเข้าใจจะอยู่ในวงแคบ หรืออาจอ่านละครบางเรื่องไม่เข้าใจเลย ในขณะเดียวกันบทละครสมัยต่างๆ จะสะท้อนแนวโน้มของความคิด ความเชื่อ และรสนิยมของสมัยนั้นๆ ซึ่งเมื่ออ่านบทละครของสมัยใดก็ย่อมช่วยให้เข้าใจปฏิกิริยาของมนุษย์ที่มีต่อสังคมและสภาพแวดล้อมของสมัยนั้น ดังนั้นผู้อ่านจึงสามารถหาความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญา และสังคมจากบทละครได้ ศิลปะในด้านการแสดงก็เช่นเดียวกัน ถ้าได้รับการฝึกฝนอย่างถูกวิธี ก็จะเป็นประโยชน์แก่เยาวชน ทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ นอกจากจะเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนรู้จักการแสดงออก การพูด การวางตัวในที่ชุมชนอย่างถูกต้องแล้ว ศิลปะของการแสดงยังส่งเสริมความสามารถ และจินตนาการในทางสร้างสรรค์ ตลอดจนความสนใจในมนุษย์ และธรรมชาติแวดล้อม ทำให้สามารถเข้าใจ และปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ ซึ่งจะช่วยให้เยาวชนเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์อันดี สตานิสลาฟสกี (Stanislavsky) ผู้เขียนตำราว่าด้วยการแสดงที่สำคัญกล่าวว่า ครูที่ดีที่สุดของการแสดงก็คือชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์ ในการฝึกหัดนักแสดงของเขา สตานิสลาฟสกีไม่ยอมให้ผู้ใดเลียนแบบนักแสดงอื่นไม่ว่าจะเก่งกาจแค่ไหน เขาใช้วิธีสอนให้นักเรียนการแสดงรู้จักสังเกตธรรมชาติของมนุษย์ในความเป็นจริง และนำเอาความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการแสดงแทนที่จะตกแต่งกิริยา ตีสีหน้า ยกมือยกไม้ตามแบบฉบับละครเก่า ฉะนั้น เมื่อนักแสดงต้องการแสดงบทใดก็จะต้องศึกษาค้นคว้าให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงนิสัย อารมณ์ จิตใจ รสนิยม และปฏิกิริยาตอบโต้ของตัวละครที่มีต่อเหตุการณ์ และสภาพแวดล้อมที่บทละครกำหนดให้ การ "ตีบทแตก" หรือเข้าใจบทที่จะแสดงอย่างดีว่าตนเป็นใคร มีความต้องการอะไรบ้าง มีนิสัยอย่างไร การศึกษาระดับใด รสนิยมอย่างไร มีความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ทั้งที่ปรากฏและไม่ปรากฏตัวบทเวทีอย่างไรบ้างนั้น ก็คือความสามารถที่จะสวมวิญญาณของตัวละครในเรื่องสามารถ "เอาใจเขามาใส่ใจเรา" ได้ ซึ่งนอกจากจะนำไปสู่การแสดงที่สมจริง และเป็นธรรมชาติแล้ว ยังฝึกให้นักแสดงคนนั้นเกิดอุปนิสัยที่พยายามเข้าใจผู้อื่น ค้นหาเหตุผลของการกระทำ และไม่ตัดสิน หรือประณามใครอย่างรวดเร็วโดยใช้ตนเองเป็นบรรทัดฐาน ลักษณะนิสัยเช่นนี้จะช่วยทำให้เยาวชนเป็นผู้มีใจกว้าง เห็นใจผู้อื่น มีเหตุมีผล และมีความสนใจที่จะแสวงหาความจริงเกี่ยวกับมนุษย์และชีวิต ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตและการคบหาสมาคมกับผู้อื่นเป็นอัน

เนื่องจากกิจกรรมครั้งนี้เน้นหลักไปที่การรู้จักตนเองและผู้อื่น ดังนั้นแนวคิดนี้จึงตอบโจทย์ของการทำกิจกรรมนี้ เพราะจะทำให้ผู้เรียนรู้จักการวางตัว การสื่อสาร การแนะนำตัว การเปิดใจ และรวมถึงการการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นอีกด้วย

อุมาสวรรค์ ชูหา และคณะ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชั่น Zoom cloud meeting ช่วยสอนในรายวิชาปฏิบัติการผดุงครรภ์ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้งานแอปพลิเคชั่น Zoom cloud meeting ช่วยสอนใน รายวิชาปฏิบัติการผดุงครรภ์ ที่ มหำวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งใน จังหวัดปทุมธานี เป็นการวิจัยเชิงพรรณา (Descriptive research design) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาปฏิบัติการผดุงครรภ์ จำนวน 64 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกข้อมูลทั่วไป แบบประเมินความพึง พอใจ โดยกลุ่มตัวอย่างจะได้รับการสอนผ่านแอปพลิเคชั่น Zoom cloud meeting ทุกสัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมงรวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ Descriptive Statistic พบว่า ความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชั่น Zoom ช่วยสอนอยู่ในระดับมากที่สุด นักศึกษามีความรู้สึก เสมือนได้เรียนจริงภายในห้องเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.61±0.49 รองลงมาคือความพึงพอใจด้านสามารถ 19 ทบทวนการเรียนการสอน ได้ตามที่ต้องการมีค่าเฉลี่ย 4.59±0.49แสดงให้เห็นว่าการใช้งาน แอปพลิเคชั่น Zoom cloud meeting ช่วยสอนในรายวิชาปฏิบัติการผดุงครรภ์ทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านนักศึกษามีความรู้สึกเสมือนได้เรียนจริงภายในห้องเรียนมีค่ำเฉลี่ยสูงสุด

Zoom Meeting คือ แพลตฟอร์มการประชุมออนไลน์ (Video Conference Platform) ที่ได้รับความนิยมหลังจากที่เกิดการระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 โดย Zoom Meeting นั้นมีฟังก์ชันการใช้งานทั้งการประชุมออนไลน์ แชทผ่านข้อความ และยังมีลูกเล่นอื่น ๆ อย่างเช่น การแชร์หน้าจอจากอุปกรณ์นั้นๆ (Share Screen), การเปลี่ยนภาพพื้นหลังขณะประชุมได้ (Change Background), การอัดวิดีโอขณะประชุมได้ (Record Video) ฯลฯ โดย Zoom Meeting ใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการ Windows OS, macOS, สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต iOS และ Android ก่อนที่จะใช้งานแพลตฟอร์มประชุมออนไลน์ Zoom Meeting นั้นจะต้องมีอีเมลสำหรับสมัครบัญชีผู้ใช้งาน (User Account) และการเข้าสู่ระบบ (Login) ให้เรียบร้อยเสียก่อนโดยขั้นตอนแรกของการสมัคร Zoom Meeting ก็เริ่มจากการเปิด โปรแกรมเปิดเว็บ หรือ เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) (สามารถในคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน แท็บเล็ตใด ๆ ก็ได้) แล้วพิมพ์เข้าไปที่เว็บไซต์ zoom.us จากนั้นให้กดปุ่มสีส้มบริเวณมุมขวาบนที่เขียนว่า "Sign Up, It's free" จากนั้น ให้ใส่ข้อมูลวันเกิดและอีเมลของเราลงไป หรือจะเลือกเข้าสู่ระบบ (Login) ด้วยบัญชีผู้ใช้งานของ Google หรือ Faceboook และ SSO ก็ได้ แต่ถ้าสมัครด้วยอีเมลจากค่ายอื่นๆ ก็เข้าไป เปิดการใช้งาน (Activate) หรือคลิกลิงก์ที่ทาง Zoom ส่งอีเมลมาให้ด้วย หลังจาก Activate ในด้วยอีเมลแล้ว จะต้องกรอกข้อมูลเพิ่มเติม เช่น ชื่อ นามสกุล และตั้งรหัสผ่าน (Password) สำหรับ การเข้าสู่ระบบ (Login) ในภายหลัง เสร็จแล้วก็กด "ปุ่ม Continue" สีน้ำเงินด้านล่างได้เลย เพื่อดำเนินการต่อ ปิดท้ายด้วยการเชิญ (Invite) เพื่อนๆ ที่ไม่ได้สมัคร Zoom Meeting มาใช้งานประชุมด้วยกัน แต่ถ้ายังไม่สะดวกก็สามารถที่จะกดข้ามหรือใช้งานอื่นๆ ไปก่อนก็ได้ (www.thaiware.com/9 ต.ค.2564)

4. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เวิร์คช็อปแอคติ้ง วัคซีนกาย วัคซีนใจ

4.1 กิจกรรม เวิร์คช็อปแอคติ้ง วัคซีนกาย วัคซีนใจ

กิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง วัคซีนกาย วัคซีนใจ เป็นกิจกรรมที่จัดเพื่อสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน ผ่านโปรแกรมออนไลน์ Zoom เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 5 สิงหาคม 2564 เวลา 16.00-18.00 น. โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นทั้งหมด 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

4.1.1 ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production)

4.1.2 ช่วงการจัดกิจกรรม (Production)

4.1.3 ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post Production)

4.1.1 ช่วงการเตรียมจัดกิจกรรม (Pre Production)

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศสาตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เปิดรับสมัครนักศึกษาใหม่ ประจำปีการศึกษา 2563 การปรับความรู้พื้นฐานด้านการแสดงมีความจำเป็นอย่างมาก เพื่อให้นักศึกษาได้พัฒนาความรู้ เพิ่มทักษะการแสดง การแสดงสื่อสารอารมณ์ การฝึกสมาธิ เสริมสร้างความมั่นใจตนเอง โดยมีนักศึกษาชั้นปี 1 เข้าร่วมโครงการ จำนวน 100 คน และมีนักศึกษาชั้นปี 2 ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอน ดำเนินการสอนโดย อาจารย์บุณฑริกา มั่งคั่ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเตรียมการแต่งกายชุดที่สวมใส่สบาย เตรียมอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ที่ติดตั้งโปรแกรมและศึกษาวิธีการเข้าใช้งาน Zoom Meeting

4.1.2 ช่วงการจัดกิจกรรม (Production)

ผู้ศึกษาเริ่มต้นด้วยการแนะนำตนเอง และทีมงานกับนักศึกษาทั้งหมดเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นให้นักศึกษาเปิดใจมากขึ้น รู้สึกคุ้นเคยมากขึ้น หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงอธิบายว่ากิจกรรมการเรียนการแสดงเป็นนเครื่องมือของนักแสดง ร่างกาย(body) และจิตใจ(mind) เพื่อฝึกความพร้อม ด้วยการมีสมาธิรู้จักตนเอง การฝึกจิตใจด้วยตนเอง เพื่อสามารถไปสู่การเรียนรู้บทบาทของตัวละคร ซึ่งเป็นขั้นพื้นฐานสำหรับนักแสดง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้

- กิจกรรมที่หนึ่ง นั่งหลับตาให้มีสมาธิอยู่กับตนเอง เพื่อกำหนดลมหายใจของตนเอง เพื่อกำหนดสังเกตุจิตใจของตนเอง ข้อสังเกตุต้องมีกรหายใจของตนเองที่ถูกต้องตือ การหายใจเข้าท้องป่อง อกตั้ง การหายใจออกท้องแฟบ อกผ่อน เพราะการขับเคลื่อนลมหายใจนั้นสำคัญต่อการแสดง จากนั้นหายใจเข้านับหนึ่ง หายใจออกนับสอง นับเลขไปจนถึงห้าสิบ ฝึกการผ่อนคลายเพื่อฝึกสมาธิให้อยู่กับตัวเองมากขึ้น

- กิจกรรมที่สอง นั่งหลับตาให้มีสมาธิอยู่กับตนเอง กำหนดหายใจเข้านับหนึ่ง หายใจออกนับสอง นับเลขไปจนถึงสิบ แล้วค่อยๆ ลืมตา จากนั้นให้ผู้เรียนเข้าไลน์กลุ่มอ่านคำถาม พร้อมตอบคำถาม หลังจากนั้นให้หายใจเข้านับหนึ่ง หายใจออกนับสอง นับเลขไปจนถึงสี่สิบ เมื่อครบสี่สิบเรียบร้อย ให้สังเกตตนเอง ต่อจากนั้นให้คุยกับอวัยวะของตนเอง ตั้งแต่หัวจรดเท้า เช่น คุยกับเส้นผม ฟังว่าเส้นผมตอบกลับไหม ตอบกลับว่าอย่างไร, คุยกับหน้าผากว่าเหนื่อยไหม, คุยกับคิ้ว คิ้วเป็นอย่างไร, คุยกับดวงตา ดวงตาเหนื่อยไหม, คุยกับจมูกว่าจมูกหายใจเป็นอย่างไรบ้าง, คุยกับริมฝีปากตนเองว่าเราใช้ริมฝีปาก พูดเยอะแค่ไหนแต่ละวัน, คุยกับฟันว่าการใช้ฟันเคี้ยวอาหารเยอะมากแค่ไหน, คุยกับลิ้นว่าการรับรสอาหารอะไรบ้างในวันนี้, คุยกับคอว่าวันนี้คอเหนื่อยและเมื่อยมากไหม, คุยกับหัวไหล่ว่าในแต่ละวันหัวไหล่ทำอะไรบ้าง, คุยกับแขนว่าแขนทำหน้าที่อะไรบ้าง, คุยกับมือว่าในแต่ละวันใช้มือหยิบจับอะไรบ้าง, คุยกับหน้าอกว่าการหายใจตอนนี้เป็นอย่างไร, คุยกับท้องว่าวันนี้ท้องหิวไหมได้กินอะไรบ้าง, คุยกับหลังว่าหลังเมื่อยบ้างไหมนอนทับหลังทุกวันหลังเจ็บบ้างไหม, คุยกับต้นขาจนไปถึงสะโพก, คุยกับหัวเข่าว่าหัวเข่าทำงานเหนื่อยไหม, คุยกับขาช่วงด้านล่างว่าขาเมื่อยหรือเปล่า, คุยกับตาตุ่มว่าเจ็บไหมที่นั่งทับ

ตาตุ่มบ่อยๆ, คุยกับเท้าว่าเท้าเมื่อยไหมวันนี้เดินช้าหรือเดินเร็วไปไหม ลำดับต่อไปให้สลับคุยกับอวัยวะของตนเอง ตั้งแต่เท้าจรดหัว เมื่อทำคุยกับอวัยวะครบเสร็จสิ้นแล้ว ให้ทำกิจกรรมกำหนดลมหายใจตนเอง หายใจเข้านับหนึ่ง หายใจออกนับสอง นับเลขไปจนถึงสามสิบ แล้วค่อยๆ ลืมตา จากนั้นเข้าไลน์กลุ่มเพื่ออ่านคำถาม พร้อมตอบคำถาม กิจกรรมที่สอง มีความสอดคล้องแนวคิดทฤษฎีละครประยุกต์ ผู้ศึกษาเล็งเห็นแล้วว่ากิจกรรมในครั้งนี้ไม่เน้นที่ตัวผู้เรียนต้องเล่นละครได้เป็นหลัก แต่เน้นที่ผู้เรียนจะได้รู้จักตนเองมากขึ้น อีกทั้งได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพื่อการอยู่ร่วมกันได้ในอนาคตอีกด้วย

- กิจกรรมที่สาม นั่งหลับตาให้มีสมาธิอยู่กับตนเอง กำหนดหายใจเข้าให้นับหนึ่ง หายใจออกให้นับสอง โดยนับเลขไปจนถึงสามสิบ พร้อมคุยกับร่างกายทุกส่วนของเราว่าทำงานเป็นอย่างไรบ้าง อวัยวะต่างๆ มีความสามัคคีกันมากน้อยเพียงใด การใช้ร่างกายในแต่ละส่วนเป็นอย่างไรบ้าง ร่างกายในแต่วันหรือบางวันมีอาการเจ็บปวดตรงโน้นตรงนี้อยู่ใช่หรือไม่ คุยกับร่างกายว่าร่างกายที่อยู่กับเรา นั้นไม่เคยทิ้งเราไปไหน ดังนั้นเราจะอยู่อย่างไรกับร่างกายของเราให้ยาวที่สุด เราอยากบอกอะไรกับร่างกาย เช่น ขอโทษร่างกาย ขอบคุณร่างกาย จากนั้นให้ฟังว่าร่างกายตอบกลับมาอย่างไร พร้อมกับยกมือขวาวางไว้ที่หน้าอก เพื่อรับรู้ถึงลมหายใจที่เต้นอยู่ โดยรู้สึกว่า เราดูแลหัวใจเราดีแค่ไหน เคยได้กลับมาคุยกับหัวใจของตนเองบ้างไหม กลัวคนอื่นไม่รัก เราไปรักคนอื่นมากกว่าหัวใจของเราหรือเปล่า ถามตัวเองว่า เรารักหัวใจเราแค่ไหน จากนั้น

- ขั้นการเยียวยาตนเอง หากเกิดความรู้สึกอะไรอย่าปิดกั้น ถ้าเกิดความรู้สึกเจ็บปวดตรงไหน จงปล่อยออกมา ต่อจากนี้ให้เราจงรักตัวเองให้มากขึ้น จากนั้นพยายามลองสัมผัสเข้าไปให้ถึงการเต้นของหัวใจ พร้อมบอกกับหัวใจว่าเราจะดูแลหัวใจให้มากขึ้น รักตัวเองให้มากขึ้น ดูแลคนอื่นให้น้อยลง จากนั้นลองคุยกับทั้งตนเองและทั้งหัวใจ โดยเรียกชื่อตนเองพร้อมกับคุยกับตนเอง เพื่อให้เป็นตัวของเราเองมากที่สุด ลองคิดว่าเราจะดูแลตัวเองหัวใขของเราเองอย่างไร เพื่อตัวของเราเอง เพื่อเยียวยาตนเอง เพื่อดูแลตัวเอง เพื่อดูแลหัวใจตนเอง จากนั้นให้นำมือขวาวางไว้ที่บริเวณหน้าอก นำมือซ้ายวางไว้ที่ท้อง พร้อมกับการทำสมาธิกำหนดลมหายใจของตนเอง หายใจเข้านับหนึ่ง หายใจออกนับสอง นับเลขไปจนถึงหกสิบ ลองค้นหาสิ่งที่เคยผ่านมาในอดีต ให้ปล่อยและลบทิ้งไป ตอนนี้จงอยู่กับปัจจุบัน ให้ตัวเราอยู่ที่การกำหนดลมหายใจของตนเอง ปล่อยลมหายใจตนเองยาวๆ เพื่อให้ตัวเราสามารถก้าวผ่านสิ่งที่อยู่ในอดีต เพื่อเยียวยาตนเอง จากนั้นให้เข้าไลน์กลุ่มอ่านคำถาม เพื่อตอบคำถาม

4.1.3 ช่วงหลังจัดกิจกรรม (Post-Production)

การประเมินผลด้วยการสัมภาษณ์ หลังจากที่ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง วัคซีนกาย วัคซีนใจ ผลการดำเนินงานพบว่า ด้านความรู้ที่ได้รับ 1. การจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรม เวิร์คช็อปรูปแบบการสอนออนไลน์โปรแกรม Zoom สามารถให้ความรู้ผู้เรียนจำนวนมากได้ 2. ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้เข้าใจเกี่ยวกับหลักการแสดงเบื้องต้นเรื่องสมาธิซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการแสดง 3. ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักตนเองมากขึ้น 4. ทำให้ผู้เรียนได้เยียวยาตัวเอง มีพลัง และมีกำลังใจในการใช้ชีวิตต่อไป ด้านผู้ช่วยสอน 1. รุ่นพี่ที่ทำหน้าที่ผู้ช่วยสอนได้ฝึกการสอนเพื่อสามารถพัฒนาตนเองเป็นครูสอนการแสดงได้ในอนาคต 2. ทำให้เกิดการสานสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้องด้านผู้สอน 1. อาจารย์ผู้สอนได้วางแผนและค้นพบแบบฝึกหัดทางการแสดงที่เหมาะสม 2. การเรียนการสอนผ่านทางออนไลน์สามารถเกิดผลได้จริง

การประเมินผลจากการสังเกต ผลการดำเนินงานพบว่า เกิดผลลัพธ์ที่ดีจากการมีปฏิสัมพันธ์การสื่อสารพูดคุย ในกลุ่มไลน์ของรุ่นพี่กับรุ่นน้อง มีความสัมพันธ์ที่ดี เมื่อรุ่นน้องเขียนคำถามผ่านไลน์ รุ่นพี่จะช่วยเลือกด้วยการคำถามชี้แนะด้านต่างๆ ทำให้เกิดการสานสัมพันธ์อีกทางระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้องอีกด้วย และ

ผู้เรียนได้แชร์ประสบการณ์การเรียนรู้จากการเข้าร่วมกิจกรร เวิร์คช็อปผ่านช่องทางสังคมออนไลน์อินสตาแกรม (Instagram) ให้ทุกคนลง สตอร์รี่ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมเวิร์คช้อป ในครั้งนี้

4.2 ผลการจัดกิจกรรม

4.2.1 กิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง "วัคซีนกาย วัคซีนใจ" ให้ความรู้พื้นฐานด้านการสื่อสารกับตัวเอง ให้นั้นเป็นทั้งเรื่องสุขและเรื่องทุกข์ของตัวเองการ ด้วยการรู้จักเปิดใจตนเองหากเกิดความ รู้สึกอะไร ไม่ควรปิดกั้นตัวเอง ต้องปลดปล่อยออกมา ด้วยความจริงใจความซื่อสัตย์กับตนเอง วิธีการไม่ปิดกั้นคือ การเริ่มต้นรู้จักตนเอง เพื่อการค้นพบตัวเองในทุกๆ รูปแบบ เพราะนักแสดงที่ดีต้องรู้จักตนเองในทุกรูปแบบ จึงจะเป็นนักแสดงที่ดีสามารถมีความพร้อมที่จะแสดงเป็นใครก็ได้ในโลกใบนี้ได้ทุกบทบาท การแสดงของนักแสดงที่ต้องรับบทบาทเป็นคนอื่นนั้นมีอาชีพนักแสดงอาชีพเดียวเท่านั้น ที่จะมีความพร้อมด้านการแสดง ด้วยการเสริมสร้างร่างกาย (body) และจิตใจ (mind) ให้พร้อมไปด้วยกันทั้งหมด และมีวัคซีนที่จะเป็นภูมิคุ้มกันเพื่อจัดการตนเองได้ ดูแลบทบาทของตัวเองได้ สามารถรับบทบาททุกการแสดงได้ ซึ่งในวันข้างหน้านักแสดงที่มีคุณภาพต้องสามารถฝึกฝนเรียนรู้ในฐานะนักแสดง เมื่อมีการแสดงบทบาทคนอื่น ที่เรียกว่าการสื่อสารแบบนำตัวแสดงเข้า และสามารถนำตัวแสดงออกได้ เพื่อกลับมาอยู่กับตนเอง อยู่กับปัจจุบัน

4.2.2 การฝึกฝนกำหนดลมหายใจสร้างสมาธิ "วัคซีนกาย วัคซีนใจ" สร้างความเชื่อมั่นความเข้มแข็งในจิตใจ ทำให้เกิดการสื่อสารด้านการแสดงละคร ในลักษณะแสดงการกระทำ คือ "ฉันทำอย่างมีเป้าหมาย" ว่าทำอะไร กับใคร เพื่ออะไร ไม่ใช่เสแสร้งแกล้งทำ หรือไม่ใช่เพียงแค่ "ฉันรู้สึก" อย่างไร เป้าหมายของตัวละครนี้จะถูกควบคุมด้วยบทละครที่ต้องการสื่อสารความคิดหลักหรือ Message ดังนั้นหากผู้กำกับการแสดงต้องการจะบอกอะไร เพื่อให้สามารถกำหนดความต้องการและการกระทำของตัวละครให้อยู่ในร่มใหญ่ของ "ความคิดหลัก" ให้ได้ เมื่อทุกอย่างสามารถสอบทานกลับไปมาได้ ควบคุมกันเองได้เช่นนี้ ก็จะทำให้ละครหนึ่งเรื่องมีเป้าหมายชัดเจน ไม่แตกกระจาย ไม่ออกนอกเรื่อง และมีความเป็นเอกภาพช่วง (beat) และเส้นต่อเนื่องของการกระทำ (through line of action)

4.2.3 การสร้างความเชื่อ การรู้จักตนเอง ร่างกาย(body) และจิตใจ(mind) เพื่อสร้างความไว้ใจเพราะนักแสดงต้องสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงให้แก่ผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจและเกิดความรู้สึกคล้อยตาม เกิดความเชื่อว่า ผู้แสดงได้รู้สึกหรือได้กระทำเหตุการณ์เหล่านั้นจริงๆ เช่น การแสดงความเจ็บปวด ผู้แสดงละครต้องถ่ายทอดให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าผู้แสดงเจ็บปวดจริงๆ โดยถ่ายทอดความเจ็บปวดผ่านการกระทำ สีหน้า และการเคลื่อนไหว

4.2.4 กิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง วัคซีนกาย วัคซีนใจ ให้ความรู้พื้นฐานด้านการสื่อสารกับตัวเอง ตามแนวคิดทฤษฎีการสื่อสารภายในบุคคล(Intrapersonal Communication) เป็นการสื่อสารกับตนเอง หรือการส่งสารของบุคคลคนเดียว แต่ละบุคคลมีการสื่อสารภายในตนเอง ทุกคนมีเนื้อหาสาระในการสื่อสารมาจากประสบการณ์ ข่าวสาร และข้อมูลที่แต่ละคนได้รับตัวบุคคล จึงนับได้ว่าเป็นสื่อหรือช่องทางในการสื่อสารกับตนเอง หรือการสื่อสารภายในบุคคล

5. สรุป

การจัดการเรียนการสอน การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เวิร์คช็อปแอคติ้ง วัคซีนกาย วัคซีนใจ ในรูปแบบการสอนออนไลน์โปรแกรม Zoom สำหรับนักศึกษาชั้นปี 1 สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม การเรียนความรู้พื้นฐานด้านการแสดง โดยนำกิจกรรมมาใช้เป็นนเครื่องมือของนักแสดง ร่างกาย (body)

และจิตใจ (mind) เพื่อฝึกความพร้อม ด้วยการมีสมาธิรู้จักตนเอง การฝึกจิตใจด้วยตนเอง เพื่อสามารถไปสู่การเรียนรู้บทบาทของตัวละคร ซึ่งเป็นขั้นพื้นฐานสำหรับนักแสดง ผลการศึกษาพบว่า 4.2.1 กิจกรรมเวิร์คช็อปแอคติ้ง "วัคซีนกาย วัคซีนใจ" ให้ตวามรู้พื้นฐานด้านการสื่อสารกับตัวเอง 4.2.2 การฝึกฝนกำหนดลมหายใจสร้างสมาธิ "วัคซีนกาย วัคซีนใจ" สร้างความเชื่อมั่นความเข้มแข็งในจิตใจ ทำให้เกิดการสื่อสารด้านการแสดงละคร 4.2.3 การสร้างความเชื่อ การรู้จักตนเอง ร่างกาย(body) และจิตใจ(mind) เพื่อสร้างความไว้ใจ 4.2.4 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารภายในบุคคล (IntrapersonalCommunication) แต่ละบุคคลมีการสื่อสารภายในตนเอง

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 การเรียนผ่านระบบออนไลน์ผู้เรียนบางคนเกิดปัญหาด้านสัญญาณการสื่อสารอินเทอร์เน็ต ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเกิดปัญหา

6.2 ด้านการสังเกตอากัปกิริยา ต้องใส่ใจ และสังเกตอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์

7. เอกสารอ้างอิง

กฤษณา สิกขมาน. (2554). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการสื่อสารภาษาอังกฤษธุรกิจ โดยการใช้การสอนแบบ E-Learning.* รายงานการวิจัยเพื่อพัฒนาการ เรียนการสอน ทุนอุดหนุนการวิจัย. มหาวิทยาลัยศรีปทุม. กรุงเทพมหานคร.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *รูปแบบการจัดการเรียนการสอน.* ค้นเมื่อ 2 กันยายน 2564, จาก: http:// www.thairath.co.th/25 พ.ค.2564.

แพลตฟอร์มการประชุมออนไลน์ (Video Conference Platform). (2564). ค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2564, จาก: http:// www.thaiware.com/9 ต.ค.2564.

นพมาส แววหงส์. (2556). บรรณาธิการ. *ปริทัศน์ศิลปการละคร.* กรุงเทพมหานคร: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุมาสวรรค์ ชูหา และคณะ. (2562). การศึกษาความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชั่น Zoom cloud meeting ช่วยสอนในรายวิชาปฏิบัติการผดุงครรภ์. *วารสารโรงพยาบาลมหาสารคาม, 16*(1), หน้า 176-182.

Helen Nicholson. (2000). *Teaching Drama 11-18*. Continuum International Publishing Group.

การสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย กรณีศึกษา ละครเวทีเรื่อง "เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ"

THE CREATION OF MEANING THROUGH COSTUME DESIGN IN THE CASE STUDY OF THE PERFORMANCE : "UBASUTE SOUND"

จุฑารัตน์ การะเกตุ

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

E-mail: Jkarakate@yahoo.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการ การสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย กรณีศึกษา ละครเวทีเรื่อง "เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ" เป็นการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเพื่อแสดงแนวคิดและสื่อสารกับผู้ชมใน 6 ประเด็น ได้แก่ 1) สร้างโครงสร้างและรูปแบบเครื่องแต่งกายเพื่อแสดงเวลาและสถานที่ 2) สร้างความหมายเพื่อสื่อสารแก่นเรื่อง 3) สื่อแสดงสถานภาพ 4) การแบ่งแยกโลกละครในเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องรอง 5) สร้างความหมายด้วยสีเพื่อกำหนดบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่อง 6) การสร้างลักษณะเฉพาะของตัวละคร การวิเคราะห์ผลงานพบว่า มีการสร้างความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย 3 วิธีการ คือ วิธีการที่ 1 การสร้างความหมายผ่านกระบวนการองค์ประกอบสัญญะ วิธีการที่ 2 การสร้างความหมายเครื่องแต่งกายผ่านความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย และวิธีการที่ 3 การสร้างความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์โดยการอุปมาอุปไมย ซึ่งการออกแบบควรคำนึงถึงบริบททางสังคม วัฒนธรรมและวิเคราะห์ว่าผู้ชมใช้รหัสใด เพื่อค้นหาจุดร่วมเชื่อมโยงแนวคิดและสื่อสารให้สอดคล้องกันระหว่างนักออกแบบเครื่องแต่งกายกับผู้ชม

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์, ความหมาย, ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ABSTRACT

The Creation of meaning through costume design in the case study of the performance: "Ubasute Sound". Costume creation for conveying the concept and communicating with audiences including six aspects as follows: 1) creating structure and costume style for demonstrating time and place, 2) constructing meaning for conveying the major theme, 3) conveying status, 4) dividing the drama world into the main plot and the sub-plot, 5) creating meaning using color to establish atmosphere and mood of the story and 6) creating characters' identities. The analysis found that meaning creation in costume design consisted of three methods which were 1) creation of meaning through elements of semiology, 2) creation of connotative and annotative meaning through costume, and 3) creation of meaning based on relationship through metaphor. Social and cultural context should be considered in designing, and choice of code employed by audiences should also be analyzed. Consequently,

the mutual agreement could be found to connect concepts and communication between costume designers and audiences.

Keywords: Creation, Meaning, Costume Design

1. บทนำ

"ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏบนเวทีจะปรากฏอย่างมีจุดประสงค์ มีการคัดสรรและวางแผนอย่างละเอียด สิ่งเหล่านี้จะมีประสิทธิผลก็ต่อเมื่อได้แสดงถึงความคิด ความรู้สึก และความหมายที่เหมาะสม เปรียบเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงมากกว่าจะเป็นของประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม แต่ละส่วนของภาพรวมบนเวทีมีหน้าที่ บทบาทความสำคัญที่เอื้อต่อการแสดงอย่างเท่าเทียมกัน ประกอบกันขึ้นอย่างมีเอกภาพจากความชำนาญเฉพาะด้านของผู้ออกแบบแต่ละฝ่าย" (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2550)

"เครื่องแต่งกาย" เป็นหนึ่งในงานศิลปะที่มีความสำคัญต่อการสร้างโลกของละคร บอกเล่าเรื่องราวในละครให้ปรากฏบนเวที ซึ่งส่งผลต่อละครทั้งในด้านของภาพที่สวยงามและการสื่อสารกับคนดู เครื่องแต่งกายสามารถกำหนดบรรยากาศ แนวการนำเสนอละครหรือรูปแบบของละคร ให้ข้อมูลด้านเวลาและสถานที่ (หรือไม่แสดงถึงเวลาและสถานที่) บ่งบอกสังคม ชนชั้น สะท้อนวัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ ทำให้ผู้ชมรับรู้และเข้าถึงตัวละครแต่ละตัวว่าเป็นใคร มีสถานภาพอย่างไร มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวอย่างไร แสดงพัฒนาการของตัวละครตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ทั้งยังทำหน้าที่แสดงความสัมพันธ์ของตัวละครกับสังคม บริบทที่ตัวละครอาศัยอยู่ หรือสะท้อนสภาพแวดล้อมและค่านิยมที่เกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับการแสดงและพื้นที่ในการแสดง อาทิ การเคลื่อนไหวของนักแสดง รูปร่างของนักแสดง ฯลฯ นอกจากนี้เครื่องแต่งกายบนเวทีต้องทำงานประสานร่วมกับผู้กำกับการแสดงและทีมฝ่ายผลิตทั้งหมด เพื่อให้งานออกแบบตอบสนองความต้องการของละครหรือวัตถุประสงค์ในการแสดงให้ได้มากที่สุด

การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมีจุดเริ่มต้นจากการคิด วิเคราะห์และตีความบทละครอย่างละเอียดลึกซึ้ง เพื่อเข้าถึงละครเรื่องนั้นๆ พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลในเชิงลึก ค้นหาแนวคิดหรือแรงบันดาลใจเพื่อนำไปสู่การผลิตผลงาน โดยหน้าที่สำคัญของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายประการหนึ่ง คือ การแสดงออกทางความคิด ข้อมูล ความรู้สึกผ่านเครื่องแต่งกายและสร้างภาพนั้นให้เกิดขึ้นได้จริงบนเวที ดังนั้นแล้ว การศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการนำแนวคิด "การสร้างสรรค์ความหมาย" มาประยุกต์เข้ากับการออกแบบหรือนำกระบวนการแนวคิดสัญศาสตร์มาใช้ในกระบวนการออกแบบ หาวิธีการแสดงออกในสิ่งที่ละครและผู้ออกแบบต้องการสื่อสารกับคนดู

การแสดงละครเวที เรื่อง "เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ" เป็นผลงานในโครงการวิจัยการสร้างสรรค์สื่อการแสดงร่วมสมัย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เขียนบทความในฐานะผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายมองเห็นบทบาทสำคัญของเครื่องแต่งกายในละครเรื่องนี้ เนื่องด้วยบทละครสร้างสรรค์ขึ้นโดยได้รับแรงบันดาลใจจากตำนานทิ้งคนแก่ ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นของศาสตราจารย์ ดร.อรรถยา สุวรรณระดา เรื่องราวที่กล่าวถึงประเพณีปฏิบัติการทอดทิ้งคนแก่ในหมู่บ้านแห่งหนึ่งแล้วนำมาดัดแปลงเป็นการแสดงบนเวทีจัดแสดงในประเทศไทย มีแก่นเรื่องราวสะท้อนปัญหาการทอดทิ้งผู้สูงอายุในสภาวะบีบคั้น และสำรวจความหมายของความกตัญญูที่มักถูก ตั้งคำถามในปัจจุบัน ฉะนั้น บทความการสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกายกรณีศึกษาละครเวทีเรื่อง "เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ" จึงต้องการศึกษาหาวิธีการสร้างความหมายหรือ

การแทนความในงานออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อมุ่งพัฒนาองค์ความรู้ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายว่า "ผลงานนั้นเกิดความหมายขึ้นได้อย่างไร และ/หรือการสร้างสรรค์ทำให้เกิดความหมายอะไร"

2. วัตถุประสงค์

ศึกษาการสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวที โดยใช้กรณีศึกษา ละครเวที เรื่อง "เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ"

3. แนวคิดการสร้างสรรค์ความหมาย

"การสร้างสรรค์" หรือคำว่า "สร้างสรรค์" ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายว่า (1) ก. สร้างให้มีให้เป็นขึ้น (มักใช้ทางนามธรรม) เช่น สร้างสรรค์ความสุขความเจริญให้แก่สังคม (2) ว. มีลักษณะริเริ่มในทางดี เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะสร้างสรรค์.

ในขณะที่การศึกษาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) นั้นมีความเกี่ยวพันกับแนวคิดหรือทฤษฎีที่ว่าด้วย "ศาสตร์แห่งสัญญะ" หรือ ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiological Analysis) จึงขอนำมาอธิบายในเบื้องต้นถึง ความหมายของสัญญะ (Sign) อันหมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น "แหวนหมั้น" เป็นสัญญะใช้แทนความหมายที่แสดงถึงความผูกพันระหว่างชายหญิงคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นสังคมอื่นก็อาจจะใช้หมู ใช้กำไล ใช้อย่างอื่นๆ เป็นสัญญะแทน) และหากเปลี่ยนสัญญะไปเป็น "แหวนแต่งงาน" ก็จะใช้ความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าหมั้นหมาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

ทฤษฎีสัญญะนั้นมีรากฐานแนวคิดจาก เฟอร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand De Saussure, 1857-1913) ที่กล่าวว่า *"ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถเป็นสัญญะได้หากถูกนำมาใช้แสดงความหมายได้"* และแบ่งระดับความหมายสัญญะเป็น 2 ประเภท ประเภทแรก คือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร หรือเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ และประเภทสอง คือ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เป็นความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล นอกจากนี้แล้ว โซซูร์ยังเสนอองค์ประกอบของสัญญะ (sign) ว่าประกอบด้วย 3 ส่วน ส่วนแรก คือ ของจริง (Reference) ส่วนที่สองคือ ตัวหมาย (Signifier) คือ สิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย เป็นทั้งเสียงและภาพ (sound-Image) ซึ่งเกิดจากการที่คนแต่ละวัฒนธรรมได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้สัญญะ จนเกิดส่วนที่สาม คือ ตัวหมายถึง (Signified) คือ จินตนาการภาพขึ้นมาตามความเข้าใจ หรือที่เรียกว่า "เป็นภาพในใจหรือภาพความคิด"

ต่อมา โรลองค์ บาร์ตส์ (Roland Barthes,1915-1980) ได้ศึกษาการสร้างความหมาย และประยุกต์นำแนวคิดของสัญศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมาจากภาษาศาสตร์ มาใช้ในการวิเคราะห์ภาพต่างๆ และพิสูจน์ความหมาย (ใดๆ) ที่เราให้ภาพ (ใดๆ) โดยบาร์ตส์มองว่า ภาพใดเหล่านั้นไม่ได้เป็นผลโดย *"ธรรมชาติ"* จากสิ่งที่มองเห็น และเปิดประเด็นการพิจารณาว่า ความเข้าใจที่แต่ละคนได้รับจากภาพใดๆ ก็ไม่เป็นสากล (คือ แต่ละคนอาจเข้าใจภาพเดียวกันแตกต่างกันได้) ซึ่งย่อมมาจากการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม และเสนอแนวคิดต่อว่า วัฒนธรรมก็มิใช่ปัจจัยเดียวที่มีอิทธิพลต่อปฏิกิริยาที่มีต่อภาพนั้นๆ

ทั้งนี้ ทฤษฎีสัญญะในมุมมองแนวคิดของชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียซ์ (Charles Sanders Peirce, 1839-1914) เสนอความหมายสัญญะว่า *"สัญญะ คือ สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง"* และเสนอองค์ประกอบสัญญะสองส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งนำแนวคิดของโซซูร์ไปต่อยอดเพื่อ

พิจารณาการสร้างความหมาย เพียซ์เสนอว่าการสร้างความหมาย เกิดจากสามปัจจัย กล่าวถึง สัญญะ (Sign) ซึ่งใช้แทนสิ่งอื่น ความแปล (interpretant) หรือเรียกอีกอย่างว่า ความหมาย (meaning) หรือผลของความหมาย (meaning-effect) กล่าวโดยสรุปความหมายถึง ภาพที่คนสร้างขึ้นจากปฏิสัมพันธ์กับสัญญะ และวัตถุ (Object หรือ referent) คือ สิ่งที่สัญญะอ้างความถึง

นอกจากความหมายและองค์ประกอบของสัญญะ อันมีส่วนสำคัญเพื่อทำความเข้าใจการสร้างความหมายแล้ว ยังมีวิธีการสร้างความหมาย ยังสามารถศึกษาการถ่ายทอดความหมาย 2 วิธีการ ดังนี้ วิธีการถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะสองสัญญะที่มีความคล้ายคลึงกัน (Mataphor) และถูกนำมาใช้ถ่ายทอดความหมายด้วยวิธีการ *"เปรียบเทียบอุปมาอุปไมย"* และวิธีการถ่ายทอดความหมายโดยหยิบเอาส่วนเสี้ยวเล็กๆ ส่วนหนึ่งของสัญญะมาแทนความหมายของส่วนร่วมทั้งหมด (Metonymy) เป็นการใช้ความเชื่อมโยงสัมพันธ์ของผู้รับสารที่รับรู้ถึงคู่ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อย (Part) กับส่วนรวมเอาไว้แล้ว ด้วยการเลือกส่วนย่อยที่สามารถเป็นตัวแทนของที่ดีที่สุดของของส่วนรวมทั้งหมดมาใช้เป็นสัญญะในการสื่อความหมาย

ในฝ่ายของผู้สร้างสัญญะนั้น กล่าวถึงว่า สัญญะได้ถูกสร้างสรรค์ (Generate) ไปสู่ผู้สร้างสัญญะ และผู้สร้างสัญญะนั้นมีวิธีการถ่ายทอดความหมาย (Convey) ไปสู่ผู้รับสาร สิ่งที่จะเชื่อมโยงระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารที่เอื้ออำนวยให้กระบวนการส่งและรับความหมายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้ก็คือ ทั้งสองฝ่ายต้องมี "รหัส" (code) อันเดียวกัน รวมถึงความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง "ตัวบท" (Text) กับบริบท (Context) ที่ตรงกัน โดยตัวบทจะมีความหมายอย่างไรก็ขึ้นกับบริบทด้วย ถ้าหากบริบทเปลี่ยนแปลงไป แม้ตัวบทจะเป็นตัวบทเดิม แต่ความหมายก็เปลี่ยนไปได้ ดังนั้นในวงการสื่อสาร เกิดความสัมพันธ์ที่บริบทจะเป็นตัวกำหนดความหมายให้แก่ตัวบทอยู่ตลอดเวลา และเมื่อพิจารณาถึงแง่มุมความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทและบริบท จึงความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกับ "บริบททางสังคม-วัฒนธรรม" (Socio-Cultural Context) อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่า *"บริบททางสังคม-วัฒนธรรมมีความสำคัญที่สุดในการกำหนดความหมาย"* (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ซึ่งมุมมองนี้ตรงกับทัศนะของ เถลิง พัฒโนภาษ ที่กล่าวว่า *"เราไม่อาจเข้าใจ 'ความหมายอ้างอิง (Significance)' ของภาพหรือวัตถุใดๆ ได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว แต่เราจำเป็นต้องเข้าใจภาพหรือวัตถุใดๆ จากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างผู้รับสาร กับภาพวัตถุและปัจจัยอื่นๆ เช่น วัฒนธรรมหรือสังคม"* และได้เพิ่มเติมว่า *"สัญศาสตร์แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะกับความหมาย ซึ่งสังคม 'สอน' ให้เรารับรู้เกี่ยวกับสัญญะนั้นๆ"* และ *"บริบทสังคม-วัฒนธรรมกับเครื่องแต่งกาย กระบวนการวิเคราะห์ทางสัญศาสตร์เช่นนี้เป็นพื้นฐานสำคัญอย่างยิ่ง สำหรับนักออกแบบในยุคนี้ที่มีการถ่ายเททางวัฒนธรรมระหว่างถิ่นและยุคต่างๆ อย่างรวดเร็ว"* (เถลิง พัฒโนภาษ, 2551)

ดังนั้นแล้ว การเรียนรู้ถึงแนวคิดเรื่องการสร้างความหมายเพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์ วิธีการสร้างความหมายผ่านทฤษฎีสัญญะ หาแนวทางประยุกต์วิธีการที่ผู้ออกแบบสามารถนำแนวคิดสัญญะวิทยามาใช้งานออกแบบเครื่องแต่งกายและเรียนรู้ถึงการแปรเปลี่ยนความหมายที่ดำรงอยู่ในผลงาน

4. การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายละครเวที ละครเวทีเรื่อง เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ

การแสดงละครเวที เรื่อง “เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ”[1] เรื่องราวกล่าวถึงชะตาชีวิตของครอบครัวหนึ่งในสมัยเอโดะ ณ ตำบลซะระฌินะ เมืองฌินะโนะ ใกล้ภูเขาอุบาสุเทะ หญิงม่ายคนหนึ่งชื่อ “โอริน” สามีของเธอขึ้นไปหาของป่าบนภูเขาตอนตั้งท้องจวนคลอดแล้วไม่กลับลงมาอีกเลย “โอริน” จึงเป็นเสาหลักของครอบครัวเพื่อหาเลี้ยง “ฮิมะโระ” ลูกชายที่กำลังเข้าวัยหนุ่ม และ “มิยะซุ” พ่อของเธอที่เป็นชายชราขาพิการ โอรินทำงานหนักและต้องจำยอมใช้ร่างกายตนแลกข้าวสารเพื่อปะทังชีวิต ด้านฮิมะโระชอบให้ตาของเขาเล่านิทานเรื่องโมโมทาโร่ นิทานนี้ถือเป็นสายใยแห่งความสัมพันธ์ที่ทำให้ฮิมะโระผูกพันกับตามากกว่าแม่บังเกิดเกล้า ในวันหนึ่งโอรินปรึกษากับ “ยูกะ” หญิงเพื่อนบ้านเรื่องที่จะนำพ่อของเธอไปทิ้งบนภูเขาอุบาสุเทะ เนื่องจากจะเข้าสู่ฤดูหนาวที่ยาวนาน ข้าวยากหมากแพง อาหารการกินจำกัดและยากลำบาก ยิ่งเจ้าเมืองออกกฎว่าครอบครัวไหนที่มีพ่อแม่อายุครบ 70 ปี ผู้เป็นลูกจะต้องนำพ่อแม่ไปทิ้งบนเขา ไม่เช่นนั้นจะต้องได้รับโทษตามกระบิลเมือง โอรินตัดสินใจจะนำพ่อไปปล่อยบนภูเขาเพื่อที่เธอกับลูกจะได้มีชีวิตอยู่ต่อไปโดยไม่อดตาย สุดท้ายแล้ว ละครจบด้วยตั้งคำถามกับคนดูผ่านตัวละครชายหนุ่มในหมู่บ้านว่า “หากมีพ่อแม่ที่แก่ชรา จะนำบุพการีไปทิ้งหรือไม่?” ซึ่งจากการวิเคราะห์ตีความบทละคร พร้อมกับปรึกษาแนวคิดและพัฒนาผลงานกับผู้กำกับการแสดงและทีมงานทุกฝ่าย ผู้ออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายได้ถ่ายทอดแนวคิดและสื่อสารกับผู้ชมใน 6 ประเด็น ดังนี้

4.1 สร้างโครงสร้างและรูปแบบเพื่อแสดงเวลาและสถานที่

เริ่มจากศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายยุคสมัยเอโดะหรือโทกูงาวะ (ค.ศ. 1603 - ค.ศ. 1868) พบว่า ได้รับอิทธิพลมาจากราชสำนักเป็นรูปแบบเครื่องแต่งกายกิโมโนแขนสั้นประเภทหนึ่ง ที่เรียกว่า “โคโซเดะ” (Kosede) ซึ่งมีลักษณะเป็นแขนสั้นทรงกระบอกที่ใช้กันโดยทั่วไปสำหรับชายหญิงทุกชนชั้น ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนำเสื้อกิโมโนแขนสั้นแบบโคโซเดะ (Kosede) กิโมโน (Kimono) เสื้อกิโมโนแบบฮาโอริ (Haori) เสื้อแบบโนรากิ (Noragi) และเสื้อที่เรียกว่า โดบุกุ (Dobuku) ซึ่งเป็นรูปแบบการแต่งกายในยุคเอโดะที่มีโครงสร้างร่วมกัน คือ เสื้อที่มีแขนเสื้อทรงกระบอกรูปตัวที T ยึดโครงสร้างชุดญี่ปุ่นที่เรียกว่า “T-shape” แขนสี่เหลี่ยมกว้างเส้นเอวกว้าง (ด้วยผ้าคาดเอวหรือโอบิ) มาใช้เป็นโครงสร้างหลักของชุด ซึ่งเป็นวิธีการใช้ข้อมูลทางวัฒนธรรมโครงสร้างและการแต่งกายญี่ปุ่นสมัยเอโดะมาเป็นภาพตัวแทนและสื่อความเป็นญี่ปุ่น นอกจากนี้ผู้ออกแบบได้ประยุกต์ให้มีความร่วมสมัยด้วยเนื้อผ้า รูปทรงและการตกแต่ง เพื่อนำมาสื่อสารกับผู้ชมในยุคปัจจุบันตามความตั้งใจของผู้กำกับการแสดง

รูปภาพที่ 1.1 ภาพแสดงแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย จุฑารัตน์ การะเกตุ

[1] บทประพันธ์โดย สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์ กำกับการแสดงและอำนวยการผลิตโดย ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร การจัดแสดงผ่านทางแพลตฟอร์มออนไลน์ ในวันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ.2564

4.2 สร้างความหมายเพื่อสื่อสารแก่นเรื่อง

จากการอ่านและวิเคราะห์บท พร้อมกับการประชุมงานของผู้กำกับและทีมงาน ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนำเอาศิลปะการตกแต่งเครื่องแต่งกายของสามัญชนในชนบทของญี่ปุ่นมาใช้ในการสร้างความหมายเพื่อสื่อสารแก่นเรื่อง คือ งานปักผ้าซาชิโกะ (Sashiko) เป็นเทคนิคการซ่อมชิ้นส่วนของเสื้อผ้า การเย็บปะติดปะต่อกันของผ้าชิ้นเล็กๆ ให้ติดกันเป็นหลายชั้นด้วยผ้าเก่าหรือเพิ่มความหนา ทนทาน เพื่อปกป้องร่างกายจากความหนาว และการซ่อมผ้าด้วยการปะแบบโบโระ (Boro) ซึ่งเป็นศิลปะงานปะต่อผ้า เป็นการนำผ้าบางส่วนจากเสื้อตัวเก่าของคนในครอบครัวมาเย็บและปะต่อๆ กันกลายเป็นผ้าผืนที่สามารถนำไปทำเป็นเสื้อหรือผ้าห่มเพื่อใช้กันในครอบครัว ดังนั้นแล้ว ผู้ออกแบบต้องการสร้างเครื่องแต่งกายโดยนำเทคนิคการปักผ้าซาชิโกะและการซ่อมปะผ้าแบบโบโระ ซึ่งเป็นการนำข้อมูลตามวัฒนธรรมมาเป็นสร้างความหมายใหม่ สื่อแนวคิดสำคัญของละคร เรื่อง “การทิ้ง” และ “การไม่ทิ้ง” การเห็นคุณค่าของสิ่งที่มีอยู่ และสิ่งเก่าจะสามารถดำรงอยู่อย่างมีคุณค่าถ้ารู้จักนำมาใช้ใหม่

4.3 สื่อแสดงสถานภาพ

รูปแบบการแต่งกายยุคสมัยเอโดะ แตกต่างกันขึ้นอยู่กับชนชั้นสถานภาพทางสังคม โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ 1) ระดับราชวงศ์ ขุนนาง และข้าราชบริพาร 2) ระดับนักรบ ไดเมียว ผู้ครองนคร และซามูไร และ 3) ระดับพ่อค้า ช่างฝีมือ เกอิชา และชาวเมือง ซึ่งในบทละครปรากฏสถานภาพของตัวละครสองระดับ คือ ชนชั้นผู้ครองเมือง พ่อค้า และชนชั้นชาวบ้านที่มีฐานะยากลำบาก โดยการสร้างความหมายที่ตรงกับการรับรู้ที่เป็นสากล นำสู่การสร้างเครื่องแต่งกายที่แสดงสถานภาพทางชนชั้นและฐานะ ดังนี้

ประเด็น	ชนชั้นผู้ครองเมือง/พ่อค้า	ชนชั้นชาวบ้านที่มีฐานะลำบาก
การใส่เสื้อผ้าหลายชั้น	สวมใส่เสื้อผ้าหลายชั้นแสดงถึงกำลังทรัพย์ที่สามารถซื้อหาได้ เลือกใช้เสื้อคลุมสีดำหนามีน้ำหนัก ซึ่งที่นิยมสำหรับชนชั้นสูง	สวมเสื้อผ้าน้อยชิ้น มีการปะชุนเสื้อผ้า สวมกางเกงผูกเอว (Momohiki) หรือสวมเสื้อโนรางิ (เสื้อผูก) มีผ้าคาดรัดเก็บแขนเสื้อ เพื่อสะดวกต่อการทำงาน สื่อถึงสถานภาพ/อาชีพเกษตรกรและรับจ้าง
การสวมรองเท้า	รองเท้าของผู้เศรษฐีสวมเกี๊ยะ รองเท้าบุผ้าอย่างดี	รองเท้าชาวบ้านจะเป็นเชือกหรือฟางสาน
โทนสีและเนื้อผ้าของเครื่องแต่งกาย	ชนชั้นสูงสวมผ้าไหม ผ้าฝ้าย ผ้าทอเส้นใยละเอียด มีลักษณะนุ่ม เส้นลายมีลักษณะทอซับซ้อน	สวมผ้าป่าน ผ้าฝ้าย ผ้าใยกัญชง ผ้าลินิน เห็นเส้นใยของการทอที่ไม่ละเอียด สีสันไม่สดใส ย้อมผ้าด้วยพืชธรรมชาติที่ให้สีธรรมชาติ อันได้แก่ ดอกคำฝอย ใบต้นคราม โอ๊ก ลูกพลับ ชา รากมุราซากิ เป็นต้น โทนสีน้ำตาล เทา น้ำเงินเข้ม และเขียว และย้อมผ้าให้ดูเก่า

4.4 การแบ่งแยกโลกละครในเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องรอง

บทละคร “เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ” มีเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องรอง เรื่องราวหลักกล่าวถึงตัวละคร โอริน หญิงสาวผู้มีชีวิตยากลำบากได้ตัดสินใจนำพ่อเฒ่าไปทิ้งไว้บนภูเขา โดยมีชาวบ้านในเมืองเป็นกลุ่มตัวละครสนับสนุน และเส้นเรื่องรอง เรื่องเล่าตำนานโมโมทาโร่ แสดงถึงความกตัญญู ที่มิยะซุ พ่อผู้แก่ชราเล่าเรื่องเพื่อเป็นคติสอนใจให้หลายชายฟัง ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจึงวางรูปแบบการแต่งกาย เพื่อแบ่งแยกโลกละครในเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องรอง เกิดเป็นรูปแบบเครื่องแต่งกายสมัยเก่า-ใหม่ โลกของตัวละครหลักมีลักษณะแต่งกายรูปแบบดั้งเดิม ใช้โทนสีตรงตามอารมณ์และบรรยากาศหลักของเรื่อง ส่วนเส้นเรื่องเล่ารอง (ตัวละครในตำนานโมโมทาโร่) ซึ่งใช้การออกแบบเพื่อสร้างความแปลกแยก (Alienation) ปรับรูปแบบเสื้อผ้าให้

มีความร่วมสมัย นำโครงสร้างเสื้อผ้าและลวดลายสมัยใหม่ ลายมาจากการพิมพ์ลายผ้าหรือเลือกใช้สีสดใส เพิ่มการสวมหน้ากากเพื่อสื่อถึงตัวละครแต่ละตัว (สุนัข ไก่ฟ้า วานร และยักษ์) เพื่อให้ผู้ชมสามารถแยกตัวละครแต่ละได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นการสร้างความหมายโดยอรรถ ดังภาพตัวอย่างเปรียบเทียบงานออกแบบที่แสดงถึงความแตกต่างของโลกในละคร

รูปภาพที่ 1.2 ภาพซ้ายโลกละครในเส้นเรื่องหลัก (เก่า-ดั้งเดิม) ภาพขวาโลกในเส้นเรื่องรอง (ร่วมสมัย) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย จุฑารัตน์ การะเกตุ

ทั้งนี้ ตัวละครที่เชื่อมโลกละครในเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องรอง คือ เทพีดวงจันทร์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากบทละครและมุมมองของดร.อรรถยา สุวรรณระดา ที่เปรียบเทพีดวงจันทร์ในบทละครว่าเป็นพระมหาสถามปราปต์โพธิสัตว์ ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ให้สวมกิโมโนสีขาวเป็นตัวแทนของจิตสำนึกที่ดี ลักษณะเป็นกิโมโนแบบฟุริโซเดะ (furisode) คาดทับด้วยโอบิผ้าถักสาน แต่งโอบิด้วยเชือกและผ้าสีขาวที่นำมาเย็บต่อกัน โดยได้รับแรงบันดาลมาจากเชือกชิเมะนะวะ (Shimenawa) และกระดาษชิเดะ (shide) อันเป็นสัญลักษณ์ของความศักดิ์สิทธิ์ ความบริสุทธิ์และสื่อถึงเทพเจ้าในธรรมชาติของบริบทญี่ปุ่น

นอกจากนี้ในบทละครยังมีการสื่อภาพเปรียบเทียบ “ผีเสื้อ” “ดอกไม้” สื่อถึง “โอริน” ยอมใช้ร่างกายแลกข้าวปลาอาหารกับทัสซึยะและชายหนุ่มในหมู่บ้าน เครื่องแต่งกายออกแบบใช้การออกแบบในเชิงเปรียบเทียบ (อุปมาอุปไมย) หญิงสาวกับดอกไม้ ผู้ชายกับผีเสื้อตามบทละคร/บทกลอนได้วางไว้ ได้ดังนี้

ตัวละครหลัก	ตัวละครเปรียบเทียบ	ความหมายที่ออกแบบเครื่องแต่งกายต้องการสื่อสาร
ทัสซึยะ ชายหนุ่ม	ผีเสื้อ	เสื้อคลุมได้รับแรงบันดาลใจมาจากเสื้อแบบฮาโอริ โดยออกแบบให้ทันสมัยขึ้น ด้วยความยาวลากพื้น กรุยกรายเปรียบเสมือนเหมือนปีกของผีเสื้อ ตัวเสื้อตัดด้วยผ้าสีดำราวมีลวดลายริ้วเพื่อสะท้อนถึงผีเสื้อกลางคืนที่มาดมดอกไม้ ความน่ากลัวและความยั่วเย้า
โอริน	ดอกไม้	นำเสนอภาพที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการแต่งกายของหญิงสาวในย่านชิมาบาระ (Shimabara) การสวมกิโมโนสีขาวครีมลวดลายจุดดอกไม้แบบยาวแหวกด้านหน้า เผยกางเกงกระโปรงยาวอัดพลีทสีแดงช้ำที่คล้ายกลีบดอกไม้ สวมโอบิที่ผูกรอบเอว วางซ้อนเป็นชั้นและชายไว้ด้านหน้าเปรียบเสมือนดอกไม้ที่สวยงามแต่บอบช้ำ

4.5 สร้างความหมายด้วยสีเพื่อกำหนดบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่อง

การสร้างความหมายของบรรยากาศในละครเริ่มจากการหาข้อมูลภาพ (Image Research) โดยภาพที่เลือกสรรนั้นเป็นภาพที่สามารถสื่อสาร เล่าเรื่องหรือให้ความหมายเช่นเดียวกับความเข้าใจและความรู้สึกที่

ผู้ออกแบบมีต่อบทละคร นำมาจัดวางโทนและอารมณ์ของเรื่อง (Mood and Tone board) จากนั้นดึงเฉดสีของภาพสู่การวางโทนสีเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถควบคุมโทนสี อารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้ จากภาพแนวคิดด้านบรรยากาศและอารมณ์ภาพสะท้อนถึงความเศร้าโศก ความยากลำบาก และการถูกทอดทิ้ง เมื่อดึงสีจากภาพได้โทนเฉดสีดำ-เทาขาว-น้ำเงิน-เหลืองอ่อน-น้ำตาล ซึ่งเป็นแนวโทนสีของเครื่องแต่งกายในละคร แต่ละสีได้แฝงความหมายและอารมณ์ของในเรื่องตามที่ผู้ออกแบบได้คิดสร้างสรรค์ ดังนี้

สีดำ	สะท้อนถึง ความตาย การลาจาก ความเศร้า สูญเสีย ความเห็นแก่ตัว กลางคืน
สีเทาไปจนถึงขาว	สะท้อนถึง ความชรา การร่วงโรย ความคลุมเครือ ความลังเล
สีน้ำเงิน สีคราม	สะท้อนถึง หุบเขา ป่ายามค่ำคืน ท้องฟ้า
สีเหลืองอ่อน	สะท้อนถึง ดวงจันทร์ ความหวัง จิตสำนึกอันดี
สีน้ำตาล	สะท้อนถึง ความแก่ ไม้ผุพัง ความแห้งแล้ง ลำบากยากเข็ญ

ภาพที่ 1.3 ภาพแนวคิดด้านบรรยากาศและอารมณ์และการสร้างความหมายของสี

ทั้งนี้ จากการศึกษาข้อมูลการใช้สีแบบญี่ปุ่นประกอบการออกแบบสร้างสรรค์ พบว่าโทนสี เฉด ดำ-เทาขาว-น้ำเงิน-เหลืองอ่อน-น้ำตาลที่ได้คัดเลือกมานั้น สอดคล้องวัฒนธรรมการใช้สีในเครื่องแต่งกายชาวญี่ปุ่นสมัยเอโดะ เนื่องจากในยุคสมัยดังกล่าวมีข้อบัญญัติกฎระเบียบข้อห้ามเกี่ยวกับการใช้สี กฎสั่งห้ามคนทั่วไปใช้สีสดใส ห้ามใช้สีแดง สีม่วง และสีที่มีความสดในเสื้อผ้า ซึ่งถือว่าเป็นสีที่สวยงามสำหรับชนชั้นสูงเท่านั้น ทำให้สมัยเอโดะชาวบ้านสามัญชนเกิดพัฒนาชุดสีเกิดกลุ่มสีเทา สีน้ำเงินและน้ำตาล ทั้งสามกลุ่มสีได้กลายเป็นรากฐานประเพณีวัฒนธรรมและได้รับความนิยม การวางโทนสีดังกล่าวจึงสอดคล้องกับกรอบระเบียบธรรมเนียมที่ควรปฏิบัติ “สี” ในเครื่องแต่งกายและเป็นสื่อสะท้อนการยอมรับธรรมเนียม ไม่ขัดต่อกฎระเบียบ เมื่อมีกฎกำหนดให้ทิ้งคนแก่ไว้บนภูเขา ชาวเมืองก็ทำตามแม้ขัดกับความรู้สึกความคิดของตน

4.6 สร้างลักษณะเฉพาะของตัวละคร

การเสริมบุคลิกของตัวละครใช้วิธีการสร้างความหมาย โดยนำอารมณ์ความรู้สึกภายในมาแสดงออกให้เห็นเด่นชัดผ่านเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบใช้ตัวหมาย (Signifier) สะท้อนสภาพจิตใจ (ภายใน) ของตัวละครเพื่อแสดงออกถึงความคิดด้านความหมายที่อยากจะสื่อสาร (Signified) ผ่านเครื่องแต่งกาย (ภายนอก)

ยกตัวอย่าง ตัวละคร โอริน

ของจริง (Reference)	ตัวหมาย (Signifier)	ตัวหมายถึง (Signified)
	แต่งกายด้วยโคโซเดะสองชั้น ด้านในเป็นโคโซเดะสีเทาและทับด้วยโคโซเดะสีฟ้าอมเทาซีดเก่า	แสดงถึงภาพของความสับสน ความซอกช้ำของโอรินที่พ่อ/สามีทอดทิ้ง บาดแผลที่ยังคงเหลือร่องรอย
	ตกแต่งกิโมโน เดินเส้นด้วยเศษผ้าวางเส้นทับซ้อนกัน ด้ายสีขาวเย็บเนาปะติด	
	เทคนิคย้อมเก่า ซีดและมีรอยเปื้อน	แสดงถึงฐานะของตัวละคร ความยากจน ความลำบาก และบ่งบอกการใช้งาน
	การมัดผูกโอบิไว้ด้านหน้า	แสดงถึงการฐานะ การแต่งกายด้วยตนเอง (ไม่มีผู้แต่งให้) เพื่อรับรองชายหนุ่มหมู่บ้าน

นอกจากนี้สร้างลักษณะรูปแบบเสื้อผ้าเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวละครด้วยเครื่องแต่งกาย อาทิ ตัวละครนักเล่าเรื่องที่มีลักษณะรูปแบบและโครงสร้างการแต่งกายคล้ายตัวละคร "มิยะซุ" สื่อว่านักเล่าเรื่อง คือ มิยะซุในวัยหนุ่ม และความเชื่อมโยงของตัวละคร "มิยะซุ" ผู้เป็นตา การตกแต่งเครื่องแต่งกายเชื่อมโยงกับ ฮิมะโระ (หลานชาย) เพื่อสื่ออิทธิพล ความผูกพัน และความเป็นครอบครัวที่มิยะซุมีต่อฮิมะโระ

5. สรุปวิธีการสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวที

จากการสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกายที่ได้ถ่ายทอดแนวคิดและสื่อสารกับผู้ชม ใน 6 ประเด็นดังที่กล่าวมา สรุปวิธีการสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวที 3 วิธีการ ดังนี้

1) วิธีการสร้างความหมายผ่านกระบวนการองค์ประกอบสัญญะ

วิธีการสร้างความหมายผ่านกระบวนการองค์ประกอบสัญญะ พบในหัวข้อ การสร้างลักษณะเฉพาะของตัวละคร ซึ่งภาพการแสดงที่ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม (Reference) มาจากการสร้างตัวหมาย (Signifier) โดยนำทัศนธาตุทางศิลปะ อาทิ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ การจัดวางตามองค์ประกอบทางศิลปะ รวมถึงการเลือกใช้วัสดุและเทคนิคในการผลิตเครื่องแต่งกายมาเป็นตัวช่วยในการสร้าง "ตัวหมาย" เพื่อสื่อความหมาย และตัวหมายถึง (Signified) แนวคิดดังกล่าวมาจากการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละครและหาแรงบันดาลใจประกอบ ทั้งนี้การนำองค์ประกอบศิลป์มาใช้นการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นมีความเป็นสากล ผู้ชมได้ผ่านการเรียนรู้สัญญะและมีประสบการณ์เกี่ยวเนื่องกับสัญญะทางทัศนธาตุมาก่อนสามารถเชื่อมโยงสารที่ผู้ออกแบบต้องการจะสื่อสารได้

2) การสร้างความหมายเครื่องแต่งกายผ่านความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

- การสร้างความหมายเครื่องแต่งกายผ่านความหมายโดยอรรถ พบในหัวข้อ สร้างโครงสร้างและรูปแบบเพื่อแสดงเวลาและสถานที่ สื่อแสดงสถานภาพ สร้างความหมายด้วยสีเพื่อกำหนดบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่อง ผู้ออกแบบนำวิธีการสร้างความหมาย โดยใช้ข้อมูลทางวัฒนธรรมมาสื่อความหมาย ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่มองเห็น (Connoted meaning) โดยเฉพาะเรื่องสีกับอารมณ์ของเรื่อง (Mood tone) สีซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่มีความเป็นสากล ประกอบกับภาพการแสดงที่เสริมด้วยองค์ประกอบศิลป์อื่นๆ ทำให้ผู้ชมรับรู้ความหมายที่ตรงกับอารมณ์ของละคร แต่จากการสนทนาหลังจบการแสดง (Post talk) พบว่า ตัวละครเทพีจันทรา การรับรู้ของชมต่างไปจากที่ผู้ออกแบบตั้งใจ เนื่องจาก "สี" ของตัวละครที่เป็นสีขาว ตามวัฒนธรรมบริบทญี่ปุ่นสีขาวเป็นตัวแทนของความตาย ประกอบกับฉากละครที่เป็นป่าไผ่และซากศพ โครงกระดูก ผู้ชมตีความถึงดวงวิญญาณ ผนวกกับการรับรู้เทพีจันทราที่เป็นภาพในใจ (ภาพจำ) ของผู้ชมไม่ตรงตามภาพลักษณ์ที่สร้างสรรค์ไว้ การสร้างความหมายเทพีจันทราไม่ใช้สิ่งที่ผู้ชมคุ้นเคย ผลกระทบจากการมองเห็นวูบแรกผู้ชมประกอบกับภาพจำจึงทำให้การหมายรู้ (recognition) ไม่ตรงกับสารที่ต้องการสื่อ ผู้ชมไม่นึกถึงพระมหาสถามปราปต์โพธิสัตว์ เพราะว่าห่างไกลจากการรับรู้บริบท ดังนั้นสรุปได้ว่า ให้ผู้ออกแบบควรศึกษาบริบทความหมายของสีในแต่วัฒนธรรมญี่ปุ่นและพิจารณาในแง่ภาพในใจ (ภาพจำ) ที่ผู้ชมมีต่อตัวละครประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

- การสร้างความหมายเครื่องแต่งกายผ่านความหมายโดยนัย วิธีการนี้พบในหัวข้อ สร้างความหมายเพื่อสื่อสารแก่นเรื่อง ซึ่งผู้ออกแบบนำเทคนิคการปักผ้า การตกแต่งผ้ามาแสดงความหมาย ซึ่งมาจากการค้นคว้าข้อมูลสู่การตีความสื่อแก่นเรื่อง การใช้ความหมายโดยนัยมาถ่ายทอดเกิดการรับรู้ความหมายที่สมบูรณ์ เนื่องด้วยมีภาพการแสดงฉากสุดท้ายที่ตัวละครกอดเสื้อของพ่อ ภาพการแสดงทำให้ผู้ชมมองเห็นเทคนิคการปักปะต่อผ้า (ขยายการนำเสนอสารด้วยภาพการแสดง) ภาพการแสดงฉากนี้จึงช่วยถ่ายทอดความคิด ทำให้ผู้ชมมองเห็น

ประเด็นที่ผู้ออกแบบต้องการสอดแทรกอย่างเด่นชัด แสดงให้เห็นว่าการนำเสนอภาพซ้ำ (ย้ำความ) หรือใช้ระยะเวลาในการสร้างประสบการณ์การรับรู้ทำให้ผู้ชมค่อยๆ ซึมซับ ทำให้เกิดการเข้าใจความหมายที่สร้างขึ้นได้

3) การสร้างความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์และการอุปมาอุปไมย

การสร้างความหมายในลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะสองสัญญะที่มีความคล้ายคลึงกัน (Mataphor) โดยที่สัญญะแรกนั้นเป็นที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นเมื่อถูกนำมาเข้าคู่กับสัญญะตัวที่สองซึ่งยังไม่ค่อยรู้จักความหมายกันดี อาศัยความหมายของสัญญะตัวแรกจึงทำให้สัญญะตัวหลังถูกรับรู้ความหมายไปด้วย พบในหัวข้อ การแบ่งแยกโลกละครในเส้นเรื่องหลักและเส้นเรื่องรอง โดยเฉพาะในฉากที่เด่นชัดอย่าง ดอกไม้เปรียบเทียบกับผู้หญิง ผีเสื้อเปรียบเทียบกับผู้ชาย ซึ่งจากการสนทนาหลังชมละคร พบว่าผู้ชมสามารถรับรู้ความหมาย เนื่องจากภาพการแสดงประกอบด้วยบทกลอนและภาพเงาการแสดงของนักแสดงชาย-หญิง ที่ช่วยสนับสนุนสารนี้ไปสู่ผู้ชมไปพร้อมกัน

6. ข้อเสนอแนะ

เครื่องแต่งกายในงานแสดง เป็นเครื่องมือหนึ่งในการสื่อสารและสื่อความหมาย (Meaning Communication) ระหว่างนักออกแบบเครื่องแต่งกายกับผู้ชม เกิดเป็นองค์ประกอบสองส่วน คือ รูปกับความหมาย การที่ผู้ชมรับชมการแสดง โดยที่มีเครื่องแต่งกายเป็นหนึ่งในองค์ประกอบนั้น ย่อมเสริมสร้างภาพบนเวทีที่สวยงามสมบูรณ์และส่งเสริมให้ตัวละครนั้นมีชีวิตโลดแล่นอยู่ในโลกของละคร (รูป) ในขณะเดียวกันในแง่ของการสื่อความหมาย ผู้ชมละครจะสามารถเข้าใจความหมายของผลงานการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายได้หรือไม่นั้น เป็นบทบาทของนักออกแบบเครื่องแต่งกายที่จะศึกษาเรียนรู้เพื่อถ่ายทอดและนำเสนอแนวคิดผ่านผลงานของตน

จากการศึกษา การสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย กรณีศึกษา ละครเวทีเรื่อง “เสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ” พบข้อเสนอแนะสำหรับนักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อเป็นแนวทางในการทำงานสร้างสรรค์ ดังนี้

1) การศึกษาข้อมูลบริบทสังคม-วัฒนธรรมที่เป็นสากลและคนส่วนใหญ่เข้าใจ ทำให้นักออกแบบสามารถค้นหาจุดเชื่อมโยง “สัญญะ” หรือนำข้อมูลที่เป็นภาพในใจ (ภาพจำ) ของตัวละคร หรือค้นหาลักษณะตัวละครที่มีความทรงจำร่วม (collective memory) ของผู้ชม มาประกอบเพื่อสร้างความหมายที่ตรงกันได้

2) การวิเคราะห์ทำความเข้าใจผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย (Audience-first) โดยนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาผสมผสานกับการสร้างสรรค์ สร้างหรือเลือกใช้รหัส (code) อันเดียวกันกับผู้ชมจะทำให้สามารถเชื่อมต่อกับผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น เพราะการใช้สิ่งแวดล้อมที่ผู้ชมรู้จักหรือคุ้นเคยมาใช้ แม้ผลงานที่ปรากฏเป็นสถานการณ์ใหม่ บริบทใหม่ แต่เมื่อเข้าได้กับบริบทและวัฒนธรรมของผู้ชมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือสื่อความหมายตามที่คุ้นเคย การรับรู้ความหมาย-การแปลความหมายจะเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว สามารถสร้างอารมณ์ร่วม เกิดความพึงพอใจและยอมรับ แต่หากภาพที่ปรากฏสร้างความหมายที่นอกเหนือจากที่คุ้นเคยจะเกิดการปฏิเสธต่อสิ่งที่ได้รับรู้ได้ง่าย และหากผลงานสื่อสารความหมายในเชิงนามธรรม การรับรู้ความหมายต้องอาศัยระยะเวลาในการสื่อสารหรือใช้องค์ประกอบอื่นมาประกอบเพื่อเสริมความหมายนั้นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ดังนั้น การสร้างสรรค์ความหมายในงานออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวที จึงเป็นสิ่งนักออกแบบต้องเข้าใจกระบวนการสร้างและเข้าใจ “ความหมาย” ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ความท้าทายความคิดการสร้างสรรค์ความหมาย

ว่าสิ่งใดมีความหมายตายตัว หรือมีเพียงหนึ่งความหมาย หรือมีความหมายใดที่เป็นสากลที่ผู้ออกแบบจะคิด-วิเคราะห์นำสู่การพัฒนาและสร้างการรับรู้ความหมายแก่ผู้ชมให้ตรงตามที่ตนเองต้องการสื่อสารต่อไป

7. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค.* พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บริษัท แบรนด์เอจ จำกัด.

เถกิง พัฒโนภาษ. (2551). *สัญศาสตร์ กับ ภาพแทนความ* [ออนไลน์]. วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ค้นเมื่อ 23 กันยายน 2564, จาก: https://www.arch.chula.ac.th /journal/files/article/qyYaZ1mab3 Sun103124.pdf.

ธีรยุทธ บุญมี. (2558). *การปฏิวัติสัญศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดอร์นิสม์.* พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์. (2560). *จิตวิทยาศิลปะ : สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์.* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สกนธ์ ภู่งามดี. (2546). *การออกแบบและการผลิตงานโฆษณา.* กรุงเทพฯ: บริษัท แซท โฟร์ พริ้นติ้งจำกัด.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 กันยายน 2564, จาก: https://dictionary.orst.go.th/

สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ์. (2564). *บทละครเรื่องเสียงรถลากจากหุบเขาอุบาสุเทะ.* โครงการวิจัยการสร้างสรรค์สื่อสารการแสดงร่วมสมัยตำนานทิ้งคนแก่ในเรื่องเล่าญี่ปุ่นและการรับรู้ของผู้ชม กองทุนวิจัยคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2557). *ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่.* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประโยชน์และแนวทางการสร้างสรรค์วิดีโอทำอาหารรูปแบบ ASMR

THE ADVANTAGES AND GUIDELINES FOR PRODUCING ASMR COOKING VIDEOS

ชญานํวัต กิจนพ

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: chayawat.ki@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องนี้นำเสนอประโยชน์และแนวทางการสร้างสรรค์วิดีโอทำอาหารในรูปแบบ ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) สำหรับผู้ที่ต้องการผลิตสื่อวิดีโอการทำอาหารในรูปแบบที่เป็นสากล เข้าถึงผู้ชมได้ง่าย และผลิตได้ด้วยตนเองแม้ไม่ใช่นักสร้างสื่อวิดีโอมืออาชีพ

แนวทางการทำวิดีโอทำอาหารแบบ ASMR นั้นมีประโยชน์ในการขจัดอุปสรรคของการสร้างวิดีโอสอนทำอาหารแบบเดิมๆที่ต้องมายืนพูดหน้าจอ เช่น อุปสรรคด้านการใช้ภาษา, การขาดทักษะการแสดงออกและการต้องการทีมงานผลิตสื่อวิดีโอแบบมืออาชีพ โดย ASMR จะไม่สื่อสารด้วยคำพูดแต่ใช้ภาพและเสียงในการสื่อสารทำให้มีความเป็นสากลและทำลายกำแพงภาษา, ดึงดูดผู้ชมให้เพิ่มมากขึ้น และสามารถผลิตได้ง่ายๆด้วยตนเอง โดยแนวทางผลิตเบื้องต้นนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นพิธีกรหรือนักผลิตสื่อมืออาชีพก็ทำได้ แม้มีอุปกรณ์แค่สมาร์ทโฟนเครื่องเดียวก็ผลิตได้ เพียงต้องใส่ใจรายละเอียดการผลิตเช่น การเลือกเมนู การเลือกอุปกรณ์ การวางมุมกล้องในระยะใกล้เพื่อเก็บภาพและเสียงที่ชัดเจน การซักซ้อมและใส่ใจรายละเอียด รวมถึงวิธีการตัดต่อแบบเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติทำให้ผู้ที่รักในการทำอาหารและเชฟที่สนใจด้านการผลิตสื่อสามารถนำไปประยุกต์สร้างสรรค์เองได้อย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ: วิดีโอ, ทำอาหาร, ASMR, ภาษา

ABSTRACT

This academic paper presents the advantages and strategies for producing ASMR(Autonomous Sensory Meridian Response) cooking videos for individuals who want to create an easy to reach, universal format of cooking videos that can be easily generated by non-professional video producer.

The ASMR cooking video approach can assist overcome some of the challenges associated with producing typical stand-up video cooking tutorials, such as language barriers, a lack of expressive abilities, and the necessity for a skilled video production crew. ASMR communicates through sights and sounds rather than words, breaking the language barrier and drawing audiences. Moreover, it is simple to create on your own with just a smartphone and doesn't have to be a professional media producer or presenter. Basic video production guidelines includes menu selection, device selection, use of close-up camera angles to capture crisp images and sound, rehearsal and attention to detail, as well as a simple basic cut editing technique. Those who enjoy cooking and chefs interested in media creation can transform their creative ideas into video that is genuinely useful.

Keywords: Video, Cooking, ASMR, Language

บทนำ

กระแสความนิยมการทำอาหารด้วยตนเองมีเพิ่มมากขึ้นอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากหลายๆ ปัจจัย โดยเฉพาะในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนี้ ผู้คนต่างให้ความสำคัญในการใส่ใจดูแลสุขภาพและเรื่องอาหารการกินมากยิ่งขึ้น การทำอาหารทานเองที่บ้านจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่เป็นที่นิยมอย่างมาก โดยผลสำรวจจากสวนดุสิตโพลพบว่าในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 นั้นผู้คนหันมาทำอาหารทานเองที่บ้านมากถึงร้อยละ 75.81 (พรพรรณ, 2564)

ดังนั้น เมื่อผู้คนหันมาทำอาหารเพื่อรับประทานเองมากขึ้น กระแสของวิดีโอสอนทำอาหารจึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ส่งผลให้ผู้ผลิตวิดีโอสอนทำอาหารต่างมองหาแนวทางในการผลิตวิดิโอในรูปแบบที่แปลกใหม่เพื่อทำให้ดูน่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้ชมให้เพิ่มมากขึ้น แต่ในทางกลับกันนั้นน่าเสียดายที่บุคลากรในวงการอาหารแนวหน้าหลายๆท่านที่มีความคิดที่จะเผยแพร่ความรู้และเทคนิคการทำอาหารรวมถึงสร้างชื่อเสียงผ่านวิดีโอ ต้องติดอุปสรรคหลายๆ ด้านในการผลิตวิดีโอสอนทำอาหารรูปแบบเดิมๆ ทำให้ไม่สามารถรังสรรค์ผลงานออกมาได้เป็นรูปธรรม เช่น ปัญหาการขาดทักษะด้านภาษาระดับสูงทำให้คลิปเผยแพร่อยู่แค่ในวงแคบ ปัญหาการขาดทักษะด้านการแสดงออกและสื่อสารหน้ากล้องรวมถึงการขาดทุนทรัพย์, ทีมงาน และทักษะการผลิตสื่อวิดีโอ ซึ่งการใช้เทคนิคการผลิตแบบ ASMR นั้นจะเข้ามาตอบโจทย์และช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้ได้

วัตถุประสงค์

(1) เพื่อแสดงประโยชน์ของการผลิตวิดีโอทำอาหารแบบ ASMR สำหรับผู้ที่มีความชื่นชอบในการทำอาหาร คนครัวมืออาชีพ รวมถึงผู้ผลิตสื่อวิดีโอ

(2) เพื่อนำเสนอแนวทางการเริ่มต้นผลิตวิดีโอทำอาหารแบบ ASMR ให้มีความเป็นสากลได้ด้วยตนเอง

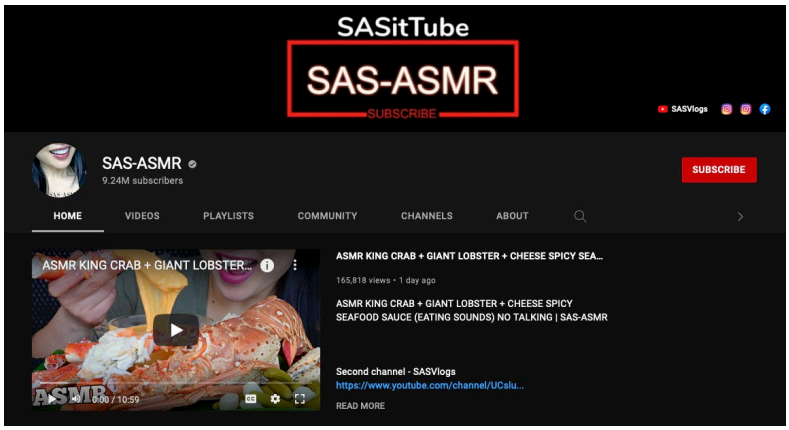
นิยามและความสำคัญของ ASMR

ASMR ย่อมาจาก Autonomous Sensory Meridian Response เป็นการตอบสนองต่อประสาทการรับรู้ความรู้สึกอัตโนมัติ ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ผ่อนคลายไม่ว่าจะเป็นการมองเห็น การได้ยิน หรือการสัมผัส โดยสิ่งเหล่านี้มักจะพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การนอนฟังเสียงฝน, การนั่งมองธรรมชาติ หรือการที่มีคนมาลูบหัวเราอย่างแผ่วเบาซ้ำๆ ทำให้รู้สึกเคลิ้ม ผ่อนคลายความเครียด และช่วยให้นอนหลับสบายจากอาการนอนไม่หลับที่เกิดจากความเครียดสะสม โดย Giulia Poerio ได้ทำการวิจัยด้วยการนำวิดีโอ ASMR มาทดสอบรักษาอาการนอนไม่หลับ ซึ่งผลจากการเก็บข้อมูลจากลุ่มตัวอย่างพิสูจน์ได้ว่าวิดีโอ ASMR ช่วยให้นอนหลับได้จริง (Poerio, 2016) และทั้งหมดนี้เป็นการรับรู้โดยประสาทสัมผัสที่เรียกว่า ASMR

ในยุคปัจจุบันผู้ผลิตคอนเทนต์จำนวนมากประยุกต์ใช้ศาสตร์ ASMR มาใช้ในการสร้างสรรค์คอนเทนต์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น วิดีโอการกินอาหาร เสียงเพลง เสียงธรรมชาติ หรือวิดีโอการทำอาหาร เมื่อผู้ชมได้เข้ามารับชมก็จะรู้สึกเพลิดเพลินและคล้อยตามโดยไม่รู้ตัว

กระแสความนิยม ASMR ที่เพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้คนหันมาเปิดช่อง Youtube ผลิตวิดีโอ ASMR เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากทั้งในไทยและทั่วโลก อีกทั้งยังเป็นที่ให้ความสนใจของผู้ชมที่เข้ามาติดตามช่อง Youtube ที่ผลิตคอนเทนต์ประเภทนี้เป็นจำนวนมากเช่นกัน โดยช่อง Youtube ชื่อดังที่ประสบความสำเร็จในการสร้างสรรค์วิดีโอ ASMR เช่น

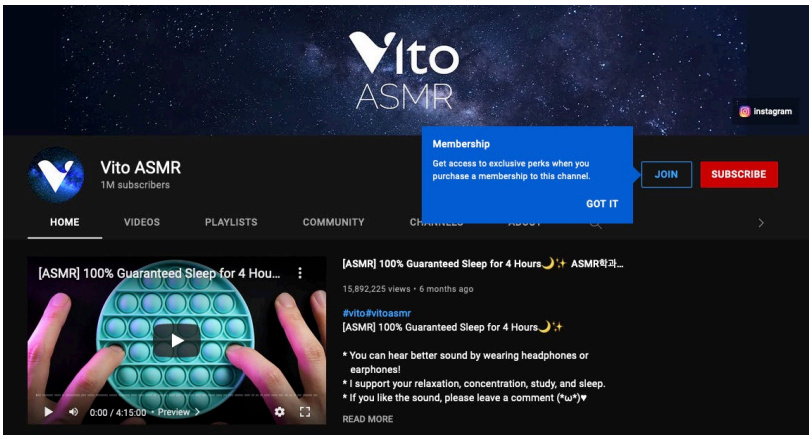
1. ช่อง SAS-ASMR โดยช่องนี้จะเน้นนำเสนอคอนเทนต์การกินอาหารเป็นหลัก เป็นช่องที่ผู้คนให้ความนิยมเป็นอย่างมากมีผู้ติดตามถึง 9 ล้านคน อีกทั้งในบางคลิปมียอดผู้เข้าชมสูงถึง 40 ล้านครั้ง



ภาพที่ 1 แสดงหน้าแรกของช่อง SAS-ASMR

(ที่มา : https://www.youtube.com/channel/UCp4LfMtDfoa29kTlLnqQ5Mg)

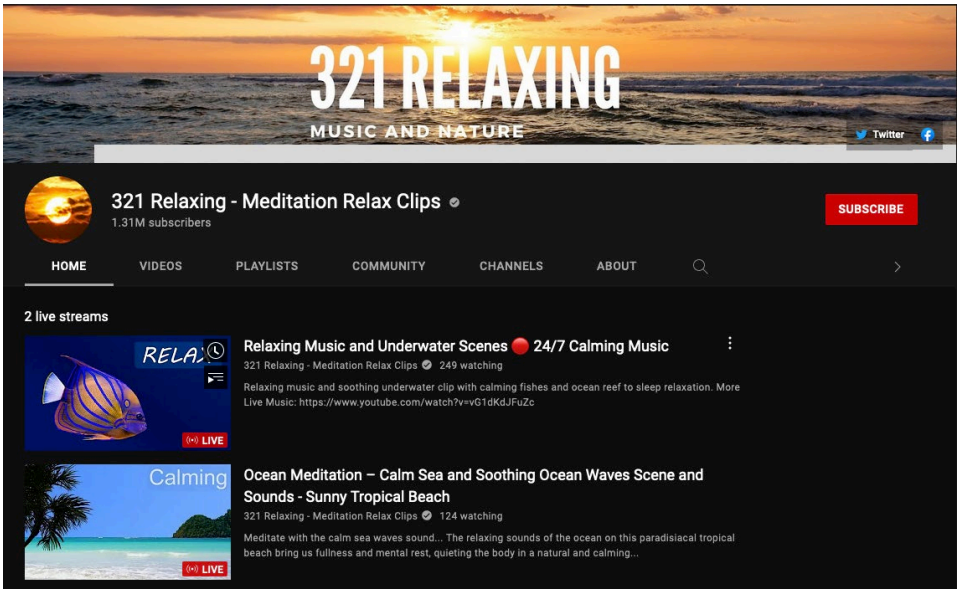
2. ช่อง Vito ASMR โดยช่องนี้จะเน้นนำเสนอเป็นการสร้างเสียงจากสิ่งของต่างๆ โดยใช้วิธี ขูด เขย่า ขยี้ เคาะ แกะ เกา ให้เกิดเสียง ทำให้ผู้ฟังรู้สึกเคลิ้มไปกับเสียงที่ได้ยิน สำหรับยอดผู้ติดตามช่องนี้อยู่ที่ 1 ล้านคน และมีจำนวนผู้รับชมในแต่ละคลิปกว่า 10 ล้านครั้ง



ภาพที่ 2 แสดงหน้าแรกของช่อง Vito ASMR

(ที่มา : https://www.youtube.com/channel/UCxQiPuwF3iaxV_aJOzjQV-Q)

3. ช่อง 321 Relaxing - Meditation Relax Clips โดยช่องนี้เป็นช่องที่นำเสนอ ASMR ในรูปแบบเสียงธรรมชาติ เพื่อให้ผู้ที่เข้ามารับฟังรู้สึกผ่อนคลาย ดื่มด่ำกับเสียงฝน เสียงน้ำตก เสียงคลื่นในทะเล เสียงนกที่เกิดจากธรรมชาติที่แท้จริง เหมาะกับการฟังก่อนนอนหรือ ต้องการผ่อนคลาย ซึ่งช่องนี้มีผู้ติดตามถึง 1.31 ล้านคน และมียอดผู้รับชมในหลายๆ คลิปสูงกว่า 10 ล้านครั้งเช่นกัน



ภาพที่ 3 แสดงหน้าแรกของช่อง 321 Relaxing - Meditation Relax Clips
(ที่มา : https://www.youtube.com/channel/UCvGwWJ_bcMkHRBuTNCL08cA)

หากมองจากความนิยมและผลลัพท์ของ ASMR แล้ว จึงทำให้ผู้ผลิตคอนเทนต์ไม่ควรมองข้ามการนำ ASMR มาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับเนื้อหาที่ต้องการ โดยเฉพาะในเรื่องการทำอาหาร ซึ่งสามารถตอบโจทย์ และทลายข้อจำกัดในการสร้างสรรค์รายการของผู้ผลิตคอนเทนต์ ซึ่งในขณะเดียวกันการผลิตวิดีโอในรูปแบบปกติไม่สามารถทำได้

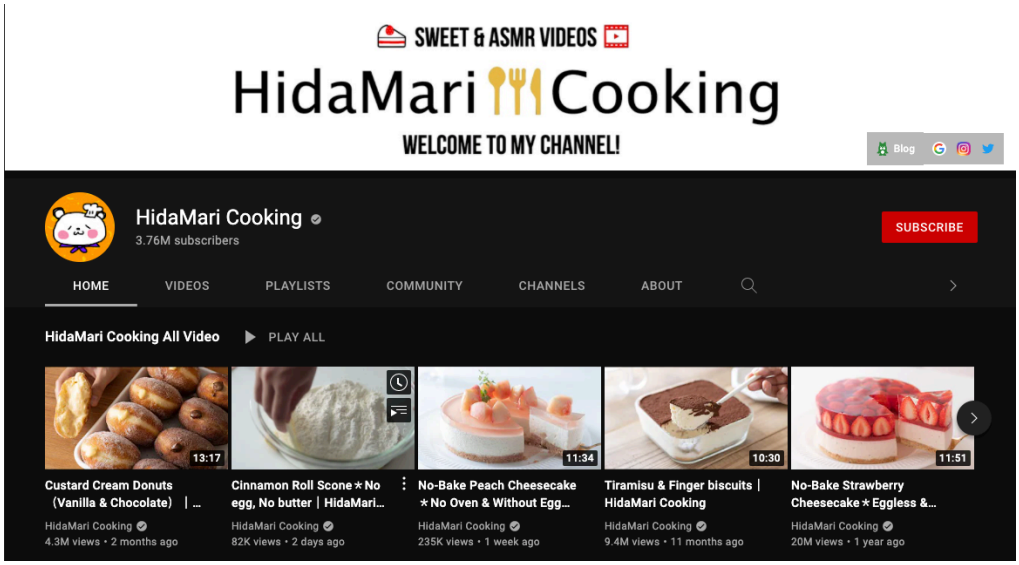
ประโยชน์ของการนำ ASMR มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์คอนเทนต์วิดีโอการทำอาหาร ในด้านต่างๆ

ประโยชน์ด้านความนิยม

ความนิยมของวิดีโอการทำอาหารแบบ ASMR ไม่เพียงได้รับความนิยมเฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แต่ทั่วโลกต่างให้ความนิยมในการรับชมวิดีโอการทำอาหารแบบ ASMR เช่นกัน เนื่องจากผู้คนทั่วโลกส่วนใหญ่ล้วนแล้วแต่ชื่นชอบในการรับทานอาหาร และชื่นชอบการทำอาหาร จึงได้มีการแสวงหาวิดีโอการทำอาหารในช่องทางแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อศึกษาเรียนรู้ เพื่อความเพลิดเพลิน หรือเพื่อเป็นแนวทางในการทำตาม

ดังนั้น วิดีโอการทำอาหารแบบ ASMR จึงถูกสร้างขึ้นมากมายในขณะนี้ โดยจะเห็นได้ว่าหลายๆ ช่องที่ทำคอนเทนต์ประเภทนี้ต่างได้รับการตอบรับที่ดีมาก ยกตัวอย่างช่องที่ทำคอนเทนต์การอาหารที่ได้รับความนิยม เช่น

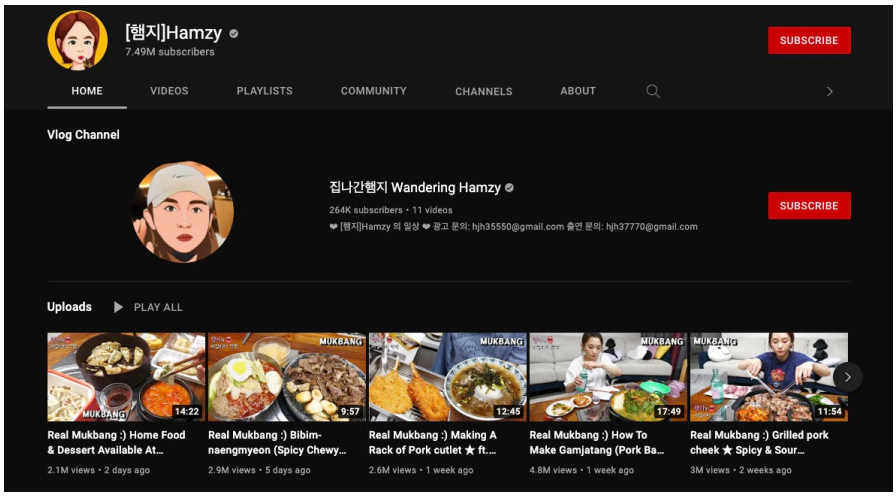
1.1 ช่อง HidaMari Cooking โดยช่องนี้จะนำเสนอการทำอาหารเป็นหลัก เป็นช่องของคนญี่ปุ่น เนื้อหาของแต่ละคลิปจะแสดงให้เห็นถึงกรรมวิธีการทำอย่างชัดเจนทีละขั้นตอน มีข้อความระบุข้อมูลวัตถุดิบและสัดส่วนโดยไม่ต้องมีผู้บรรยาย ใช้ภาพและเสียงบรรยากาศสดของการทำอาหารเป็นการสื่อสาร เช่นการตีไข่ ผสมแป้ง ใช้เครื่องผสม ซึ่งมีเสียงหลากหลายทำให้ผู้รับชมรู้สึกเพลิดเพลิน และมีสมาธิในการรับชม สามารถทำตามในแต่ละขั้นตอนได้ง่าย สำหรับผู้ติดตามช่องนี้อยู่ที่ 3.76 ล้านคน และมียอดผู้ชมในแต่ละคลิปสูงถึงหลายล้านคนเช่นกัน



ภาพที่ 4 แสดงหน้าแรกของช่อง HidaMari Cooking

(ที่มา : https://www.youtube.com/channel/UCcp9uRaBwInxl_SZqGRksDA)

1.2 ช่อง [햄지]Hamzy ช่องนี้เป็นช่องของชาวเกาหลี ชื่อ “ฮัมจิยอง” โดยเธอจะนำเสนอวิดีโอแบบ ASMR เป็นการทำอาหารกินเอง ซึ่งในวิดีโอจะแสดงให้เห็นการทำอาหารด้วยตนเองทุกขั้นตอนและเป็นการทำเมนูแบบง่ายๆ ผู้ชมสามารถทำตามได้ เมื่อเธอทำอาหารเสร็จแล้วเธอก็ยังรับประทานอาหารที่เธอทำให้ได้รับชมอีกด้วยทำให้ผู้ชมเห็นถึงความอร่อยในอาหารของเธอผ่านภาพและเสียงในวิดีโอ สร้างความเพลิดเพลินและทำให้ผู้ชมรู้สึกหิวไปด้วย ยอดผู้ติดตามช่องของฮัมจิยองสูงถึง 7.49 ล้านคน และมียอดผู้ชมคลิปสูงถึงหลายล้านครั้งเช่นกัน



ภาพที่ 5 แสดงหน้าแรกของช่อง [햄지]Hamzy

(ที่มา : https://www.youtube.com/channel/UCPKNKldggioffXPkSmjs5lQ)

วิดีโอแบบ ASMR เป็นวิดีโอที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงง่ายและเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทำแบบตั้งกล้องไว้นิ่งๆไม่เคลื่อนไหวเยอะ จึงทำให้ผู้ชมเห็นภาพกระบวนการการทำอาหารได้อย่างชัดเจน และค่อยๆ แสดงถึงขั้นตอนการทำอย่างช้าๆ มีการตัดต่อที่ไม่ซับซ้อนหรือเร่งเวลามากจนเกินไป ผู้คนที่เข้ามารับชมจึงรู้สึกผ่อนคลาย และเพลิดเพลินในการรับชมและทำอาหารตามได้ง่าย

ประโยชน์ด้านการทำลายกำแพงภาษา

วิดีโอแบบ ASMR เป็นการแสดงออกด้วยการกระทำ ซึ่งผู้ชมจะสามารถรับรู้ และเข้าใจได้จากสิ่งที่เกิดขึ้นในวิดีโอ โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้บรรยาย ทำให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้งาย ทำลายกำแพงด้านภาษา ซึ่งประเด็นหลักๆ ของการทำวิดีโอแบบ ASMR คือ การใช้ภาพและเสียงบรรยากาศเล่าเรื่องแทนการพูดหรือการเขียน เป็นการสื่อสารโดยไม่ต้องใช้ภาษา ซึ่งมีผลการศึกษาที่แสดงว่าภาพมีผลต่อการกระตุ้นการรับรู้ด้านการมองเห็น โดยมีประสิทธิภาพดีกว่าการรับรู้ด้วยวิธีอื่น (กนกรัตน์ ยศไกร, 2551) รวมไปถึงเสียงบรรยากาศจริง หรือเสียงประกอบการทำอาหารในวิดีโอนั้นยังสามารถช่วยเล่าเรื่องสร้างความสมจริงและมิติให้กับวิดีโออีกด้วย (Alten, 2013)

เมื่อกำแพงด้านภาษาหายไป ผู้ชมเน้นให้ความสนใจกับการดูภาพ ฟังบรรยากาศจริงที่เกิดขึ้น ผู้คนสามารถรับชมได้ทั่วโลกไม่มีข้อจำกัด โดยใน Youtube Creator Academy ซึ่งเป็นคลังความรู้ที่เป็นทางการของยูทูปเองก็ได้แนะนำเอาไว้เช่นกันว่า หากต้องการผลิตวิดิโอที่ดึงดูดผู้ชมได้ทั่วโลก ทางเลือกหนึ่งที่ควรพิจารณา คือ การสร้างสรรค์วิดีโอที่เข้าใจได้โดยไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาพูด เช่น การทำละครใบ้ การเต้น หรือ คลิป ASMR และการทำวิดีโอทำอาหารตามที่บทความนี้ได้หยิบยกมานำเสนอนั้นเอง (Youtube Creator Academy, 2021)

ดังนั้นเมื่อยอดผู้รับชมวิดีโอสูงขึ้น ยอดผู้ติดตามก็เพิ่มมากขึ้นด้วย ส่งผลให้ผู้ที่ทำคอนเทนต์เพื่อสร้างรายได้มีรายได้เพิ่มขึ้นไม่ว่าจะจากค่าโฆษณา, ค่าพรีเมี่ยม หรือจากผู้สนับสนุนอื่นๆ เพิ่มมากขึ้นตามลำดับ

ถึงแม้ว่าผู้ผลิตวิดีโอจะสามารถใส่คำบรรยายใต้ภาพเพื่อให้คนทั่วโลกสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ แต่ก็ต้องไม่ลืมว่ายิ่งผู้สร้างพูดเยอะจำนวนข้อความบรรยายก็ต้องเยอะตามไปด้วย ดังนั้นผู้ทำวิดีโอจะต้องมีทักษะในการแปลภาษาและการเขียน เนื่องจากต้องแปลคำพูดออกมาเป็นคำบรรยายเป็นภาษาอื่น หากไม่มีทักษะการแปลภาษาอาจต้องเสียค่าใช้จ่ายในการจ้างแปลจำนวนมาก อีกทั้งทักษะด้านการเขียนก็สำคัญและเป็นสิ่งที่ยากสำหรับหลายๆ คนที่ไม่ถนัดด้านนี้

นอกจากนั้นเมื่อมองจากฝั่งของผู้รับสาร แม้ว่าในปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่จะเคยชินกับการอ่านคำบรรยายก็ตาม แต่การที่ต้องอ่านข้อความบรรยายยาวๆ ไปพร้อมกับการดูวิดีโอนั้นต้องใช้สมาธิเป็นอย่างมาก

ประโยชน์ด้านการผลิต

ในด้านการผลิตวิดีโอทำอาหารแบบ ASMR นั้น สามารถทำได้ง่ายและสะดวกกับผู้สร้างสรรค์มือใหม่ ผู้ที่ชื่นชอบการทำอาหาร รวมถึงเชฟมืออาชีพ มากกว่าการทำวิดีโอในรูปแบบรายการที่มีการพูดหน้ากล้อง เนื่องจากในรายการรูปแบบปกตินั้นนอกจากทักษะในการทำอาหารแล้ว ผู้ทำอาหารในคลิปจะต้องมีทักษะในการพูดต่อหน้ากล้องอย่างลื่นไหลประหนึ่งเป็นพิธีกรมืออาชีพ ซึ่งนั่นอาจไม่ได้เหมาะกับผู้ที่ชอบทำอาหารทุกคน บางคนอาจทำอาหารเก่งแต่พูดไม่เก่งหรืออายกล้องก็เป็นได้ แต่ในขณะเดียวกันเมื่อเป็นวิดีโอทำอาหารแบบ ASMR ผู้ทำอาหารไม่จำเป็นต้องพูดสดๆในวิดีโอให้ผู้คนรับชม และไม่จำเป็นต้องเห็นหน้าผู้ที่อยู่ในวิดีโอ ให้เห็นเพียง

ขั้นตอนในการทำอาหารในวิดีโอที่ชัดเจน โดยอาจใส่คำบรรยายชื่อและสัดส่วนวัตถุดิบที่ใช้และขั้นตอนการปรุงที่สำคัญสั้นๆ เป็นภาษาอังกฤษง่ายๆ เป็นบางครั้ง

วิดีโอแบบ ASMR กระบวนการถ่ายทำนั้นไม่ซับซ้อน ไม่จำเป็นต้องเคลื่อนไหวกล้องหรือใช้เทคนิคการถ่ายทำพิเศษใดๆ เนื่องจากคลิปส่วนใหญ่เป็นการตั้งกล้องนิ่งๆ เพียงแค่มีขาตั้งกล้องหรือที่ยึดจับ และจัดวางมุมภาพให้เห็นขั้นตอนการทำที่ชัดเจน มีแสงสว่างเพียงพอ และวางกล้องในระยะที่จะได้รับเสียงบรรยากาศการประกอบอาหารที่ชัดเจน โดยอุปกรณ์การถ่ายทำไม่จำเป็นต้องเป็นอุปกรณ์มืออาชีพที่มีราคาแพง เพียงแค่มีโทรศัพท์มือถือก็เพียงพอแล้ว เนื่องจากในปัจจุบันสมาร์ทโฟนนั้นมีความสามารถในการประมวลผลระดับเดียวกับแล็ปท็อป โดยมีคุณสมบัติมากมายทั้งการเป็นเครื่องบันทึกวิดีโอ, เครื่องบันทึกเสียงและอุปกรณ์ตัดต่อในตัว เนื่องจากสมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์พกพา ช่วยลดความจำเป็นในการทำงานด้วยอุปกรณ์ขนาดใหญ่ จึงเป็นอุปกรณ์ที่มีประโยชน์สำหรับการผลิตสื่อวิดีโออย่างมาก (Gromik, 2015) จึงเหมาะกับผู้รักการทำอาหารที่ต้องการเริ่มต้นทำคลิปโดยไม่ต้องลงทุนไปกับเครื่องมือการผลิตสื่อราคาแพง และต่อไปหากผู้สร้างสรรค์วิดีโอต้องการยกระดับคุณภาพผลงานก็สามารถเพิ่มอุปกรณ์ในภายหลังได้

แนวทางการผลิตสำหรับผู้ที่สนใจสร้างสรรค์วิดีโอการทำอาหารแบบ ASMR

1. เลือกเมนูและอุปกรณ์ให้เหมาะสมสำหรับการทำวิดีโอแบบ ASMR โดยเฉพาะเมนูที่มีกรรมวิธีที่เป็นการสับ ทุบ ตี หั่น ทอด ผัด จะช่วยให้เสียงมีความหลากหลาย น่าสนใจและน่าติดตามมากยิ่งขึ้น รวมถึงการเลือกภาชนะและวัสดุอุปกรณ์การทำอาหาร ควรเป็นวัสดุที่ให้เสียงที่ชัดเจน เช่น แก้ว กระเบื้อง เหล็ก เพื่อเพิ่มอรรถรสของเสียงในวิดีโอ ซึ่งสามารถดูตัวอย่างได้จากช่อง [썰지]Hamzy ที่มักประกอบกาหารในรูปแบบของการผัดที่จะให้เสียงซ่าของการจี่กระทะที่ชัดเจน และดึงดูดผู้ชมได้ดี

2. การเลือกสถานที่ถ่ายทำ ห้องที่ใช้ถ่ายทำจะต้องไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอก หรือมีเสียงสะท้อนหรือก้องมากจนเกินไป ในกรณีที่เสียงก้องสามารถเลือกหาวัสดุมาบุผนังห้องเพื่อลดเสียงสะท้อนได้ เช่น พรม กล่องหรือแผงไข่กระดาษ เพื่อลดเสียงสะท้อนในการบันทึกให้น้อยที่สุด

3. การจัดมุมกล้อง ควรเป็นมุมที่เห็นการทำอาหารในระยะใกล้ เช่น Close Up Shot หรือ Medium Close Up Shot เนื่องจากจะทำให้เห็นรายละเอียดที่ชัดเจน โดยสามารถศึกษาจากตัวอย่างช่อง ASMRต่างๆ ที่ผู้เขียนได้กล่าวถึงข้างต้น และหากผู้ถ่ายทำใช้ไมค์โครโฟนของกล้องหรือโทรศัพท์ การวางกล้องใกล้ๆก็จะช่วยเก็บเสียงได้ดีที่สุด นอกจากนั้นการตั้งค่ารูรับแสงที่กว้าง (ค่า F1.8 หรือต่ำกว่า) นั้นจะช่วยเบลอฉากหลัง เพิ่มความสวยงามโดดเด่นให้ขั้นตอนทำอาหารได้มากยิ่งขึ้น

4. ในปัจจุบันความละเอียดในการบันทึกภาพควรอยู่ที่ 1080p เป็นอย่างต่ำ เช่นช่อง HidaMari Cooking ก็ใช้ความละเอียดแบบ 1080p เช่นกัน โดยอุปกรณ์การถ่ายทำส่วนใหญ่จะรองรับความละเอียดนี้อยู่แล้ว หากผู้ผลิตวิดีโอสามารถถ่ายทำที่ความละเอียด 4k ก็จะได้ภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ง่ายในการนำวิดีโอไปตัดต่อเพิ่มเติม อย่างไรก็ตามการถ่ายทำที่ความละเอียด 4k นั้นจะต้องใช้พื้นที่จัดเก็บข้อมูลและความแรงของอุปกรณ์ในการตัดต่อค่อนข้างสูง ดังนั้นให้คำนึงถึงความเหมาะสมของอุปกรณ์ที่ใช้ด้วย

5. การจัดแสง หากไม่มีอุปกรณ์จัดไฟแบบมืออาชีพ ควรถ่ายในเวลากลางวันโดยเลือกถ่ายบริเวณใกล้หน้าต่าง เนื่องจากแสงที่เข้ามาทางหน้าต่างจะให้แสงที่นุ่ม และทำให้ภาพการทำอาหารนั้นสวยงามน่ารับชม การถ่ายในที่แสงน้อยเกินไปภาพจะมี noise และสีสันจะผิดเพี้ยนไปทำให้อาหารดูไม่น่ารับประทาน การจัดแสงในรูปแบบนี้เห็นตัวอย่างได้จากช่อง HidaMari Cooking ที่ยกตัวอย่างไปข้างต้น

6. ผู้ผลิตควรทำการซ้อมทดลองก่อนการบันทึกทุกครั้ง ลองถ่าย และใส่หูฟังทดสอบเสียงว่ามีเสียงไม่พึงประสงค์เข้ามาหรือไม่ เช่น เสียงเครื่องปรับอากาศ เสียงจี่ของไฟ เป็นต้น เพื่อแก้ไขปัญหาของเสียงรบกวนก่อนถ่ายทำ

7. การตัดต่อใช้วิธีการตัดต่อแบบคัทชนคัท หรือการนำแต่ละคลิปมาต่อกันแบบง่ายๆ เพื่อเน้นความสมจริง ไม่จำเป็นต้องใส่เอฟเฟคการเปลี่ยนผ่านมากเกินไปเพราะจะทำให้คลิปวิดีโอดูเก่าไม่ร่วมสมัย โดยในการตัดต่ออาจมีการปรับระดับแสงหรือเสียงให้แต่ละคลิปพอดีกันเพื่อให้คลิปทั้งคลิปมีความกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกัน

8. เพื่อให้เนื้อหาเข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลก สามารถใส่ตัวอักษรอธิบายวัตถุดิบ หรือวีธีการทำแบบสั้นๆ เป็นภาษาอังกฤษไว้ในบางช่วงที่จำเป็น แต่ไม่จำเป็นต้องใส่ละเอียดและบ่อยเกินไปเนื่องจากจะทำให้รกสายตา หากต้องการใส่รายละเอียดจำนวนมากควรใส่ในคำอธิบายใต้คลิปจะดีกว่า

9. ลงมือผลิตผลงานและเผยแพร่จริง นำคำติชมมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนาผลงานให้ถูกใจผู้ชมของช่องตนเอง

สรุป

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น คงทำให้เห็นประโยชน์และแนวทางในการสร้างสรรค์วิดีโอทำอาหารในรูปแบบ ASMR ไม่ว่าจะเป็นประโยชน์ด้านความนิยมที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายด้วยรูปแบบการทำอาหารที่ตอบโจทย์เอกลักษณ์ของการทำ ASMR ประโยชน์ด้านการทำลายกำแพงภาษาและทำให้ผู้ผลิตสามารถเผยแพร่คลิปสู่สากลได้แม้ไม่มีความเชี่ยวชาญด้านภาษา และประโยชน์ด้านการผลิตที่ทำได้ง่ายและเหมาะกับนักปรุงอาหารที่ไม่มีทักษะการแสดงออกหน้ากล้องที่การถ่ายทำและตัดต่อสามารถเริ่มต้นด้วยตนเองได้ โดยแนวทางในการเริ่มต้นผลิตนั้นก็ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เพียงต้องใส่ใจในรายละเอียดและขั้นตอนการผลิต ตั้งแต่การเลือกเมนูที่เหมาะสม การเลือกมุมกล้อง, แสง, ห้องที่ให้เสียงที่เหมาะสม ใช้การตัดต่ออย่างเรียบง่ายโดยหมั่นผลิตและพัฒนาผลงานอยู่เสมอก็เพียงพอที่จะทำให้เกิดคลิปที่มีคุณภาพ ซึ่งวิธีนี้สามารถนำไปใช้เป็นหนึ่งในแนวทางสำหรับผู้ที่เริ่มต้นและกำลังศึกษาด้านการผลิตสื่อวิดิโอให้หลากหลายและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์และแบ่งปันความรู้ด้านการทำอาหารสู่ทั่วโลกผ่านสื่อออนไลน์อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

1. เมื่อผู้ผลิตมีความเชี่ยวชาญพื้นฐานการรังสรรค์คลิปวิดีโอมากขึ้นแล้ว และต้องการปรับปรุงคุณภาพรายการให้ดียิ่งขึ้น สามารถยกระดับได้โดยการค่อยๆเพิ่มอุปกรณ์ที่จำเป็นทั้งด้านการถ่ายทำวิดีโอและการทำอาหาร ยกตัวอย่างเช่น จากปกติถ่ายทำด้วยกล้องเพียงหนึ่งตัวก็สามารถเพิ่มกล้องอีกตัวเพื่อถ่ายทำในอีกมุมหนึ่งเพื่อใช้ตัดสลับไปมาทำให้คลิปมีชีวิตชีวาขึ้น, การเปลี่ยนไปใช้ไมโครโฟนคุณภาพสูงที่เสียงชัดเจนและตัดเสียงรบกวน, การเพิ่มไฟในการถ่ายทำเพื่อให้สามารถทำคลิปได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ

2. นอกการการปรับปรุงด้านวิธีการผลิตแล้ว ควรเพิ่มความแปลกใหม่ให้กับเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอเพื่อดึงดูดผู้ชมให้ติดตามในระยะยาว เช่น การเลือกใช้วัตถุดิบแปลกๆหรืออุปกรณ์ใหม่ๆ หรือรังสรรค์เมนูที่เป็นที่นิยมในสังคมออนไลน์ รวมไปถึงอาจเชิญแขกรับเชิญเข้ามาร่วมทำอาหารในบางตอนเพื่อใส่รสชาติใหม่ๆ ให้กับคลิปของคุณได้

3. ผู้ที่สร้างสรรค์คอนเทนต์ด้านอื่นที่ต้องการเผยแพร่วีดีโอของคุณสู่ระดับโลก ก็สามารถนำแนวทางการผลิตรูปแบบนี้ ไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาที่ทำอยู่แล้วได้เช่นกัน เช่น สอนตัดผม, สอนทำงานฝีมือ หรือสอนซ่อมบำรุงเครื่องใช้ไฟฟ้า เป็นต้น เพื่อขจัดอุปสรรคต่างๆทั้งด้านภาษาและการผลิตเพื่อนำไปต่อยอดให้มีความน่าสนใจและแปลกใหม่มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กนกรัตน์ ยศไทย. (2551). *การถ่ายเพื่อการสื่อสาร.* กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.

พรพรรณ บัวทอง. (2564). *โพล : พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของคนไทยในยุคโควิด 19.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2564, จาก: https://suandusitpoll.dusit.ac.th/UPLOAD_FILES/POLL/2564/PS-2564-1630808053.pdf.

[햄지]Hamzy. (2021, September 19). Home. [YouTube Channel]. From: https://www.youtube.com/channel/UCPKNKldggioffXPkSmjs5lQ

321 Relaxing - Meditation Relax Clips. (2021, September 18). Home. [YouTube Channel]. Retrieved From: https://www.youtube.com/channel/UCvGwWJ_bcMkHRBuTNCL08cA

Encyclopedia of Mobile Phone Behavior. (p. 1256-1272). Hershey, PA: IGI Global.

Gromik, N. (2015). *Video Productions with Mobile Phones for Educational Purposes.* In Z. Yan (Editor)

HidaMari Cooking. (2021, September 18). Home. [YouTube Channel]. From: https://www.youtube.com/channel/UCcp9uRaBwInxl_SZqGRksDA

in Callard F., Staines K., Wilkes J. (Editors) The Restless Compendium. (p. 119-128). London: Palgrave Macmillan.

Poerio, G. (2016). *Could Insomnia Be Relieved with a YouTube Video? The Relaxation and Calm of ASMR.*

SAS-ASMR. (2021, September 17). Home. [YouTube Channel]. Retrieved From: https://www.youtube.com/channel/UCp4LfMtDfoa29kTlLnqQ5Mg

Stanley R. Alten. (2013). *Audio in Media (Wadsworth Series in Broadcast and Production)* 10th Edition. Belmont, USA: Wadsworth Publishing Company.

Vito ASMR. (2021, September 17). Home. [YouTube Channel]. Retrieved From: https://www.youtube.com/channel/UCxQiPuwF3iaxV_aJOzjQV-Q

Youtube Creator Academy. (2564). *ผลิตวิดีโอที่ดึงดูดผู้ชมได้ทั่วโลก.* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2564, จาก: https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/global-format?hl=th#strategies-zippy-link-4

การสร้างเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการออกแบบขั้นพื้นฐาน ด้วย IMTEAC MODEL ในรูปแบบออนไลน์

CREATION OF GAME BASED LEARNING ABOUT BASIC DESIGN SKILLS BY IMTEAC MODEL ON AN ONLINE PLATFORM

อ.ธีรเนตร วิโรจน์สกุล

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Teeranate.wi@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เป็นแนวทางในการสร้างเกมการเรียนรู้และศึกษาผลสัมฤทธิ์ที่เกี่ยวกับทักษะการออกแบบขั้นพื้นฐานในรูปแบบออนไลน์ ผู้เขียนได้ศึกษาแนวทางการออกแบบ Game Based Learning และนำขั้นตอนการจัดการความรู้ IMTEAC Model มาใช้ในการออกแบบกิจกรรม ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียนรู้ทั้งผู้สอนและผู้เรียน 2) สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม “The Dungeon” โดยใช้การเล่าเรื่องราว ภาพประกอบ เพลงประกอบ และกิจกรรมด้วยเกม 3) ร่วมถ่ายทอดประสบการณ์เดิม จากการทบทวนบทเรียนก่อนทำกิจกรรม 4) ร่วมต่อยอดประสบการณ์ใหม่ โดยในแต่ละกิจกรรมต้องเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน ใช้องค์ความรู้ในการปรับพื้นฐานด้านการออกแบบ ประกอบด้วย ข้อมูลอ้างอิง ทักษะการวาด ประวัติศาสตร์ทางศิลปะ การสื่อสารด้วยภาพ ส่วนประกอบของการออกแบบ และการนำเสนองาน 5) แบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะต้องช่วยกันหาทางออกร่วมกัน ผ่านกิจกรรมเกมการเรียนรู้เพื่อเก็บคะแนน 6) ประมวลสรุปผลกลั่นองค์ความรู้ ผ่านการถามตอบสรุปกิจกรรมและทำแบบสอบถามหลังการเรียนรู้

ผลจากการจัดกิจกรรมกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทั้งหมด 146 คน พบว่าการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมทำให้นักศึกษาสนุกกับการเรียนรู้ขึ้นมาก เพิ่มความสนใจและเห็นความสำคัญด้านการออกแบบได้เป็นอย่างดี การเรียนรู้ผ่านเกมสามารถสร้างทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน เป็นการละลายพฤติกรรม เปลี่ยนทัศนคติของการเรียนออนไลน์ที่ดี และอยากให้การเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ มีการจัดกิจกรรมในรูปแบบนี้

คำสำคัญ: การเรียนรู้ผ่านเกม, การเรียนรู้รูปแบบออนไลน์, กิจกรรมปรับพื้นฐานการออกแบบ

ABSTRACT

This article is a Creation of Game Based Learning and achievement related about Basic Design Skills by IMTEAC Model on an Online Platform. The authors studied Game Based Learning design guidelines and applied the IMTEAC Model knowledge management process to design activities. : Introduction and Preparation for both teachers and students, Motivation Creating by the activity “ The Dungeon” using storytelling, illustrations, soundtracks, and game activities., Tacit Knowledge Sharing from reviewing lessons before doing

activities, Explicit Knowledge Sharing must focus on interaction with learners., Action Learning and Sharing and Constructed Knowledge Sharing through question-answer summary of activities and questionnaire after learning. The results of the activities make Students enjoy learning with this activity. Increase interest and notice the importance of design as well. Learning by games can create both knowledge and fun at the same time. Making students want to participate in activities. Help reduce boredom and stress from studying.

Keywords: Game based learning, Online learning, Design Fundamentals, IMTEAC Model

1. บทนำ

สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้มีการจัดกิจกรรมปรับพื้นฐานด้านการออกแบบเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในทุกๆ ปี ซึ่งโดยปกติแล้วการจัดกิจกรรมจะถูกจัดขึ้นในรูปแบบในห้องเรียน แต่จากผลกระทบของการแพร่ระบาดของโรคโควิด 2019 ส่งผลให้สถานศึกษาได้มีการปรับรูปแบบการจัดการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ซึ่งทำให้การเรียนการสอนของผู้เรียนและผู้สอนเกิดปัญหาและมีข้อจำกัดมากมาย เชิดศักดิ์ ไอรมณีรัตน์ (2563) กล่าวถึงข้อจำกัดของการจัดการสอนรูปแบบออนไลน์ว่าเพราะผู้สอนอยู่คนละที่กับผู้เรียน ทำให้การดึงความสนใจทำได้ยาก ดังนั้นเพื่อให้เกิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพ ผู้สอนจำเป็นมีการปรับตัวและเปลี่ยนรูปแบบการสอนที่เอื้อต่อการประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยเฉพาะในเรื่องการมีส่วนร่วม (Engagement) ของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด

จากประสบการณ์ในการสอนของผู้เขียน เกม เป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถนำมาใช้กระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้ได้ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนเข้าใจและสนใจได้ง่าย เป็นการเพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง โดยเฉพาะเกมการเรียนรู้ (Game based learning) ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต (2560) กล่าวว่า Game-Based Learning เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้ คือ สามารถสร้างให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม (Engagement) และสนุกสนาน (Fun) ได้พร้อมๆ กับได้รับความรู้ (Knowledge) ทำให้เกิดกระบวนการการรับรู้ (Cognitive) เกิดกระบวนการสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ทิศนา แขมมณี (2550) ยังอธิบายอีกว่า วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด การนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรม วิธีการ และผลการเล่นเกมของผู้เรียนสามารถมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง

IMTEAC Model เป็นอีกหนึ่งแนวทางในการสร้างรูปแบบการจัดการความรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ อภิชา แดงจำรูญ (2563) อธิบาย IMTEAC Model ไว้ว่า เป็นแนวทางการสอนที่ส่งเสริมคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ การสร้างความรู้สึกมั่นใจในตนเอง ความรู้สึกกับตนเองด้านบวก การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ และการเปิดใจในเนื้อหาที่เรียนให้กับผู้เรียน โดยแบ่งหลักการในการเรียนการสอนเป็น 3 ช่วง คือ 1) ขั้นนำ ได้แก่ ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ 2) ขั้นสอน ได้แก่ ร่วมถ่ายทอดประสบการณ์เดิม ร่วมต่อยอดประสบการณ์ใหม่ และแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และ 3) ขั้นสรุป ได้แก่ ประมวลสรุปผลกลั่นองค์ความรู้ ดังนั้น IMTEAC Model จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนรูปแบบออนไลน์เพื่อเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้เช่นกัน

แต่ด้วยข้อกำจัดของการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ทำให้การนำ Game-Based Learning มาใช้เป็นไปได้ยากกว่าการเรียนในห้องเรียนปกติ ทั้งเรื่องอุปกรณ์และสื่อการสอน ด้วยปัญหาเรื่องความเร็วของสัญญาณอินเตอร์เน็ตที่เชื่อมต่อของผู้เรียน การควบคุม และแนวทางในการประเมินผล จึงไม่เอื้อต่อการใช้งานสื่อและอุปกรณ์การเรียนออนไลน์มากนัก ผู้สอนจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวทางในการเตรียมการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ให้มากที่สุด ผู้เขียนจึงสนใจการสร้างเกมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ โดยเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ (Workshop) เกี่ยวกับทักษะการออกแบบขั้นพื้นฐานสำหรับนักศึกษาชั้นปี ที่ 1 จากการปรับรูปแบบเกมต่างๆ และนำหลักการของ IMTEAC Model มาเป็นแนวทางในการออกแบบและประเมินกิจกรรมเพื่อให้เกิดประโยชน์และไม่เป็นปัญหากับผู้เรียนให้ได้มากที่สุด

2. วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเกมการเรียนรู้และศึกษาผลสัมฤทธิ์ที่เกี่ยวกับทักษะการออกแบบขั้นพื้นฐานในรูปแบบออนไลน์ โดยใช้ IMTEAC Model เป็นแนวทางในการเรียนการสอน

3. การเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบ Game based learning

เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง Game Based Learning เป็นส่วนหนึ่งของ Active Learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้กระทำลงไป ฉัตรกมล ประจวบลาภ (2559) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน

วรัตต์ อินทสระ (2562) กล่าวว่า Game Based Learning เป็นสื่อใหม่ทันสมัยที่กำลังเข้ามามีบทบาทกับแวดวงการศึกษาแบบก้าวกระโดด เพราะสามารถสร้างความมีส่วนร่วมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ การออกแบบ Game Based Learning ให้มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องต่างๆ ประกอบด้วย 1) Practice คือ การแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ 2) Learning by Doing คือการเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง 3) Learning from Mistakes คือ ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด 4) Goal-Oriented Learning คือ ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย และ 5) Learning Point คือ ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆ ที่สำคัญ เพื่อผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง สมศักดิ์ จั่นผ่อง และคณะ (2555) กล่าวถึง Game based learning ที่ดีจำเป็นต้องมีองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเกี่ยวกับการออกแบบเกม ด้านการสื่อสารปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกัน ด้านส่วนสนับสนุนการเรียนรู้ ด้านระบบบริหารและจัดการเรียนรู้ ด้านเว็บไซต์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านการประเมินผล

4. การเรียนการสอนด้วย IMTEAC Model

อภิชา แดงจำรูญ (2563) อธิบายไว้ว่า จากปัญหาสำคัญประการหนึ่งในการเรียนรู้ของผู้เรียนในห้องเรียนคือการมีส่วนร่วมกับการเรียน ไม่ว่าจะเป็นการเข้าเรียนแล้วไม่รู้จักใครในชั้นเรียนทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว จึงเกิดความไม่กล้าแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน แต่มุมกลับกัน เมื่อผู้เรียนเป็นสมาชิกกลุ่มในเว็บบล็อกในรูปแบบออนไลน์ กลับเกิดปฏิสัมพันธ์ เกิดความรู้สึกคุ้นเคย ไม่เขินอาย เป็นตัวของตัวเอง มีความกล้าในการแสดงความคิด

ความรู้ความรู้สึกได้เต็มที่ จึงเกิดแนวคิด IMTEAC Model ซึ่งย่อมาจาก I'm a teacher. หมายถึง ฉันเป็นครู (เราเป็นครูกันทุกคน) ซึ่งเป็นการส่งเสริมคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ เน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดเชิงสังเคราะห์ เป็นต้น คุณค่าและความสำคัญของ IMTEC Model เป็นการจัดการความรู้ (KM) ที่เน้นในเรื่องของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคน ทำให้ผู้เรียนเข้าชั้นเรียนและมีส่วนร่วมโดยบรรยากาศที่เป็นมิตรและส่งเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเป็นตัวของตัวเองมากยิ่งขึ้น กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น สะท้อนความรู้ หรือบอกเล่าประสบการณ์ผ่านกิจกรรม ผู้เรียนมีพลังขับเคลื่อนที่อยากจะเรียนรู้ อยากที่จะพัฒนาตนเอง และเห็นพัฒนาการความสามารถของตนเองตั้งแต่แรกจนกระทั่งวันสุดท้ายในการเรียนรู้

ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการความรู้ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเว็บบล็อก (IMTEAC) ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียนรู้ (I : Introduction and Preparation) เป็นการชี้แจงความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการสร้างบรรยากาศเชิงบวก ละลายพฤติกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลาย คุ้นเคยและเปิดใจให้กับผู้สอน เนื้อหา หรือวิชา รวมถึงระหว่างผู้เรียนกับเพื่อนๆ 2) สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (M : Motivation Creating) เป็นการสร้างให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของบทเรียน เช่น การเล่าเรื่องราว เพลง ภาพ การแสดง หรือแม้กระทั่งการตั้งคำถามปลายเปิดที่น่าสนใจและเชื่อมโยงกับบทเรียนอย่างลึกซึ้ง มีความกระหายใคร่รู้ อยากที่จะเรียนรู้ อยากจะพัฒนาตนเอง 3) ร่วมถ่ายทอดประสบการณ์เดิม (T : Tacit Knowledge Sharing) การสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแบ่งปัน แลกเปลี่ยน เรียนรู้จากการถ่ายทอดประสบการณ์เดิม จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของบทเรียน ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนบางคนอาจไม่ได้เป็นผู้ร่วมถ่ายทอด แต่การได้ฟังประสบการณ์เดิมของเพื่อน 4) ร่วมต่อยอดประสบการณ์ใหม่ (E : Explicit Knowledge Sharing) ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของบทเรียนอย่างต่อเนื่อง เพราะการได้เป็นผู้แบ่งปันความคิด ความรู้ ความรู้สึก หรือประสบการณ์ใหม่ที่มีความท้าทายอีกรูปแบบหนึ่ง สิ่งสำคัญคือการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การตอบแบบฉับพลันทันใด ไหวพริบและปฏิญาณต่างๆ 5) แบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (A : Action Learning and Sharing) เป็นการเปิดโอกาสให้กลุ่มผู้เรียนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนถึงแผนการดำเนินการ การระดมความคิดเห็นเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยโจทย์ที่ท้าทาย เกิดประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้อย่างคงทน และมีความหมาย และ 6) ประมวลสรุปผลกลั่นองค์ความรู้ (C : Constructed Knowledge Sharing) เป็นการประมวลความคิด ความรู้ ความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้น การได้เรียนรู้ประสบการณ์ที่แตกต่างและหลากหลาย ได้เรียนรู้ผลงานของเพื่อนๆ ในชั้นเรียน

5. พื้นฐานการออกแบบขั้นต้น (Basic of Design)

ผู้เขียนในฐานะผู้สอนรายวิชาออกแบบทั้งหมดของสาขา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ ได้มีการจัดกิจกรรมปรับพื้นฐานด้านการออกแบบให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในทุกปี โดยเน้นย้ำหัวใจสำคัญในการเรียนออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น 1) ข้อมูลอ้างอิง (Reference) เป็นขั้นตอนและองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในงานออกแบบ งานสร้างสรรค์ที่อาศัยข้อเท็จจริงเป็นพื้นฐาน การสร้างสรรค์จำเป็นต้องใช้วัตถุดิบที่เคยสะสม จากสิ่งที่เห็นหรือเคยเจอนำมารวมเป็นสิ่งใหม่ หรือมาดัดแปลง พัฒนาเกิดสิ่งใหม่ ดังนั้นการศึกษาดูงาน เข้าใจลักษณะประเภทของงาน จะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ มีมุมมองความคิดที่แปลก หลากหลาย มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น 2) ทักษะการวาดรูป (Drawing) เพื่อปูพื้นฐานในการเรียนงานออกแบบประเภทต่างๆ ของสาขา โดยหัวใจสำคัญคือการสื่อสารสารที่ผู้ออกแบบต้องการ 3) ประวัติศาสตร์ทางศิลปะ (History of Arts) การทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ของการออกแบบ เอกลักษณ์สำคัญ รวมถึงวิวัฒนาการต่างๆ ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบันเป็นอีกหนึ่ง

ปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะทางการออกแบบของผู้เรียน 4) การสื่อสารด้วยภาพ (Mood & Tone) เป็นการกำหนดภาพรวมของงานออกแบบ (Concept Design) โดยใช้อารมณ์และความรู้สึกเป็นตัวช่วย เพื่อให้การออกแบบมีเอกลักษณ์และมีรูปแบบในทิศทางที่ชัดเจน 5) ส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) เป็นพื้นฐานสำคัญที่นักออกแบบต้องเรียนรู้ เพื่อการบูรณาการงานออกแบบให้เกิดคุณค่าทางความงามที่สมบูรณ์ และหัวใจสำคัญของการออกแบบคือ 6) การนำเสนองาน (Presentation) ซึ่งเป็นสิ่งที่นักออกแบบควรให้ความสำคัญอย่างมาก เป็นการถ่ายทอดสารหรือเรื่องราวที่นักออกแบบต้องการนำเสนอสู่กลุ่มเป้าหมาย ลูกค้า รวมถึงผู้ชมทางการแสดง

6. การสร้างเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการออกแบบขั้นพื้นฐานในรูปแบบออนไลน์

ผู้เขียนได้มีการนำหลักการออกแบบ Game based learning มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมพื้นฐานการออกแบบขั้นต้นให้กับนักศึกษา ปรับประยุกต์ประสบการณ์การสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom โดยใช้ขั้นตอนการจัดการความรู้ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเว็บบล็อก (IMTEAC) ดังนี้

6.1 ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียนรู้ (I : Introduction and Preparation)

1) สำหรับผู้เรียน ผู้เขียนได้มีการชี้แจงความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มทำกิจกรรม มีการอธิบายรูปแบบการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านการสร้างแบบสอบถามก่อนทำกิจกรรม เพื่อสอบถามช่วงเวลาที่ผู้เรียนสะดวกเข้าร่วม รวมถึงทัศนคติ และพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเรื่องการออกแบบ เพื่อใช้ในด้านการประเมินผลก่อนและหลังการทำกิจกรรม

2) สำหรับผู้สอน เป็นการเตรียมตัวเกี่ยวกับการออกแบบเกมที่เน้นปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกัน โดยใช้กลไกเกมที่ไม่ซับซ้อนเกินความเข้าใจของผู้เรียน เนื่องจากเป็นรูปแบบการทำกิจกรรมออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom เพื่อไม่สร้างอุปสรรคในการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงไม่มีอุปกรณ์เสริมจากผู้เรียน แต่จะเน้นเครื่องมือในโปรแกรม Zoom ดังนี้ การนำเสนอสื่อการสอน (Sheard Screen) สำหรับการเปิดสื่อการสอน เสียงประกอบและเกมต่างๆ โดยแบ่งออกเป็นทั้งหมด 6 สื่อการสอน โดยผู้สอนและผู้คุมเกมเป็นผู้ดำเนินการเปิดเองทั้งหมด การแยกห้องย่อย (Breaking Room) สำหรับแบ่งผู้เรียนในการทำกิจกรรมต่างๆ เนื่องจากหากมีผู้เรียนจำนวนมากเกินไป จะเกินความควบคุมของผู้สอน อีกทั้งผู้เรียนบางคนอาจรู้สึกขาดการมีส่วนร่วม จนไม่เกิดการเรียนรู้ในกิจกรรมนั้นๆ จึงจำเป็นอย่างมากในเรื่องการบริหารและจัดการเรียนรู้ รวมถึงการประมวลผลลัพธ์คะแนนกิจกรรมต่างๆ ที่ต้องประกาศให้ผู้เรียนทราบตลอดการทำกิจกรรม โดยมีการแบ่งผู้เล่นออกเป็นห้องละประมาณ 8-10 คน และมีผู้คุมเกม (Game Master) และผู้ช่วยเหลือ (Host) คอยประจำการดำเนินกิจกรรมในแต่ละห้อง การใช้เครื่องมือการเขียน (Annotate) เป็นเครื่องมือที่ให้ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้สอนในโปรแกรม Zoom ผ่านการพิมพ์และการวาด ในกิจกรรมที่ต้องมีการวาดรูป

เกมจะแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงเรื่องราว และช่วงกิจกรรม โดยในโปรแกรม Zoom จะแบ่งช่วงเรื่องราวอยู่ในห้องหลัก (Main Section) ควบคุมโดยผู้สอนในฐานะหัวหน้าใหญ่ (Master) และช่วงกิจกรรมในห้องย่อย (Breaking Room) ควบคุมโดยผู้คุมเกม (Game Master) ตามจำนวนผู้เรียนในแต่ละรอบ ผ่านสื่อการสอนเบื้องต้นที่ผู้ทำกิจกรรมสามารถนำกิจกรรมได้ด้วยตนเองผ่านการแชร์หน้าจอ (Shared screen) จากโปรแกรม PowerPoint เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน แบ่งตามประตูแต่ละกิจกรรม ดังนี้

ประตู Stained glass of memories เป็นห้องที่มีผลึกที่ถูกสร้างขึ้นจากเศษเสี้ยวความทรงจำของผู้กล้าทุกคน กฎกติกาเป็นกิจกรรมแบบทีมทั้งหมด เพื่อเปิดป้ายและทายภาพหลังป้ายว่าเป็นภาพยนตร์หรือ

การแสดงเรื่องใด โดยมีโจทย์ให้เลือกทั้งหมด 5 ผลึกสี มีเวลาทั้งหมด 15 นาที เปิดเกมมาทั้งทีมจะมีทั้งหมด 20 คะแนน โดยป้ายจะมีทั้งหมด 20 ป้าย เมื่อเปิดป้ายแต่ละป้ายจะเสีย 2 คะแนน หากมีการตอบแล้วผิดจะโดนหักทีละ 1 คะแนน

ประตู Quiet Place เป็นห้องที่มีสัตว์ประหลาดเฝ้าอยู่ การจะผ่านไปยังห้องต่อไปได้นั้นทุกคนต้องร่วมแรงร่วมใจกัน สื่อสารและถ่ายทอดบางสิ่งต่อกันไปโดยห้ามส่งเสียง กฎกติกาเป็นกิจกรรมแบบทีมทั้งหมด โดยทุกคนจะต้องหลับตา จากนั้นคนแรกลืมตาและรับโจทย์ตัวละคร และต้องวาดรูป จากนั้นคนที่สองลืมตามาดูภาพที่คนแรกวาด และเขียนตอบว่าเป็นตัวละครใด ทำต่อกันเรื่อยๆ คนละ 10 วินาที จนถึงคนสุดท้าย ผู้คุมเกมจะค่อยๆ เปิดย้อนหลังไปทีละภาพ ถ้าถูกต้องจะได้คะแนน 20 คะแนนทั้งทีม แต่ถ้าผิดก็หักคะแนนทีละ 2 คะแนน

ประตู Library ห้องแห่งความรู้ที่รวบรวมสรรพสิ่งไว้มากมาย มีกระจกมายาที่จะสะท้อนให้เห็นถึงต้นกำเนิดและตัวตนของประวัติศาสตร์ กฎกติกาแบ่งกลุ่มย่อยเป็น 2 ทีม จากนั้นสลับกันเปิดภาพ (ทั้งหมด 12 ภาพ) เพื่อจับคู่ภาพที่มีความเชื่อมโยงอยู่ในยุคสมัยเดียวกัน หากตอบถูกจะได้คู่ละ 2 คะแนน และจะมีสิทธิได้เปิดต่ออีก 1 คู่ หากตอบผิดแผ่นป้ายจะปิดลงและให้อีกทีมเปิดต่อ สลับกันเปิดไปเรื่อยๆ จนป้ายถูกเปิดหมด

ประตู Siren fountain ห้องที่ประทับของเทพีแห่งเสียงเพลง หนทางเดียวที่จะออกไปจากห้องนี้ได้นั้น ต้องมีผู้เสียสละวิญญาณ ให้ไปถูกกักขังอยู่ในลูกแก้ววิญญาณ จากนั้นทุกคนจะได้ฟังบทเพลงแห่งความตายของเทพี เพื่อเลือกลูกแก้ว ที่คิดว่าวิญญาณของเพื่อนถูกกักขัง กฎกติกา ทุกคนจะได้ฟังเพลงโจทย์ร่วมกัน จากนั้นแบ่งกลุ่มย่อยเป็น 2 ทีม ส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน เลือกภาพ 1 ภาพจาก 12 ภาพ เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มทายว่าภาพใดคือ ภาพที่ตนเองเลือก สลับกันเล่นทีละกลุ่ม โดยแต่ละทีมจะเลือกได้เพียงแค่ 5 ครั้ง แต่ละครั้งที่เลือกผิดจะโดนหักคะแนนกลุ่มละ 2 คะแนน โดยสามารถขอตัวช่วยผ่านป้ายอารมณ์และป้ายสีในรอบที่ 3 ของแต่ละทีม

ประตู Panic Room ห้องนี้เป็นแค่ห้องโลงกว้าง มีเพียง หุ่นชุดเกราะยืนนิ่งอยู่ 2 ตัว กฎกติกาในห้องนี้คือแบ่งกลุ่มย่อยเป็น 2 กลุ่ม เลือกป้ายสถานการณ์หลักที่เกิดขึ้น จากนั้นแต่ละกลุ่มจะต้องสั่งการหุ่นชุดเกราะหรือผู้ดูแลประจำห้อง (Host) วาดบ้านหรือห้องตามคำสั่งทีละคน โดยสั่งวาดได้เฉพาะป้ายองค์ประกอบที่แต่ละกลุ่มเปิดได้ คนละ 2 นาที ต่อเติมภาพวาดไปเรื่อยๆ จนครบทุกคน และเมื่อครบคนจะมีการให้เปิดป้ายสถานการณ์เพิ่มขึ้นอีก และทุกคนต้องช่วยกันสั่งการให้วาดภาพต่อเพื่อแก้ไขสถานการณ์เหล่านั้นอีก 3 นาที เมื่อหมดเวลาหุ่นชุดเกราะจะเป็นผู้ให้คะแนนในการสั่งการของแต่ละทีม คะแนนเต็ม 10 คะแนน

ประตู THE SUCCESS เมื่อผู้เล่นทำภารกิจต่างๆ ภายในคุกทั้ง 5 ประตู จะมีประตูใหม่เผยออกมา ซึ่งเป็นประตูของการถามตอบเพื่อสรุปกิจกรรมทั้งหมด กฎกติกาจะเป็นกิจกรรมกลุ่มทุกคน เป็นการช่วยกันตอบคำถามจากผู้สอน โดยคำตอบส่วนมากจะเป็นคำตอบปลายเปิดเพื่อให้ผู้เรียนทบทวนความรู้จากการเรียนรู้

เนื่องจากกิจกรรมมีหลายวัน และมีผู้เรียนบางคนที่อยากเข้าร่วมมากกว่าหนึ่งครั้ง ผู้เขียนจึงเปิดกว้างในเรื่องของการสร้างโจทย์ที่สามารถเลือกได้จากการสุ่มเองในแต่ละรอบ รวมถึงสถานการณ์พิเศษที่เกิดขึ้นในขณะเล่นเกม เพื่อกระตุ้นในเรื่องของการแก้ปัญหา มีการแจ้งคะแนนผู้เล่นที่มีคะแนนอยู่ลำดับกลางของผู้เล่นทั้งหมดระหว่างกิจกรรมที่ 3 เพื่อให้ผู้เล่นคาดเดาคะแนนของตนเอง และกระตุ้นตัวเองในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

ภาพที่ 1 ภาพกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการออกแบบขั้นพื้นฐานในรูปแบบออนไลน์

6.2 สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (M : Motivation Creating) ในกระบวนการสร้างสรรค์กิจกรรม ผู้เขียนได้สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผ่านการสร้างเลือกสถานการณ์ (Themes) ที่ลดความเป็นทางวิชาการลง เน้นการกระตุ้นผู้เรียนผ่านการสร้างภาพประกอบ การเล่าเรื่องราว เพลงประกอบให้เหมือนกำลังจะเตรียมตัวเล่นเกม อยากที่จะเรียนรู้ อยากจะพัฒนาตนเอง โดยกำหนดเนื้อหา (Contents) ให้ผู้เรียนกลายเป็นเหล่าผู้กล้า ที่ต้องทำภารกิจฝ่าฟันกิจกรรมต่างๆ ด้านงานออกแบบ เพื่อทำคะแนนให้ได้มากที่สุด ทั้งในรูปแบบการทำงานเป็นทีมและด้วยตนเอง เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อความสนุกสนานในการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์หลักของกิจกรรมนี้เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะด้านการออกแบบต่างๆ โดยเลือกสถานการณ์ (Themes) ให้เหตุการณ์อยู่ในคุกใต้ดิน (The Dungeon) โดยสร้างใบเชิญผู้เล่นในแต่ละรอบในฐานะผู้กล้าเพื่อมาร่วมการเฉลิมฉลองครั้งใหญ่ แต่เมื่อมาถึง คุกกลับปิดขังผู้เล่นทุกคน มีจดหมายถูกเขียนวางไว้ฉบับหนึ่งเขียนไว้ว่า “Be Survive if you can” เหล่าผู้กล้าจะถูกทบสอบความสามารถด้านการออกแบบในภารกิจต่างๆ โดยสุ่มแยกเป็นกลุ่มๆ คละกันทีละภารกิจ ผู้กล้าต้องช่วยกันทำงานเป็นทีม

6.3 ร่วมถ่ายทอดประสบการณ์เดิม (T : Tacit Knowledge Sharing) ในแต่ละกิจกรรม จะมีการเกริ่นกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมแบ่งปัน แลกเปลี่ยน เรียนรู้ก่อให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนบางคนอาจไม่ได้เป็นผู้ร่วมถ่ายทอด แต่การได้ฟังประสบการณ์เดิมของเพื่อนก็ทำให้ประสบการณ์เรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

6.4 ร่วมต่อยอดประสบการณ์ใหม่ (E : Explicit Knowledge Sharing) แต่ละกิจกรรมเน้นการเรียนรู้พื้นฐานการออกแบบเบื้องต้นที่ผู้เรียนคิดว่าเป็นเรื่องที่ยากเกินความสามารถของตนเองก่อนที่จะได้เรียน สิ่งสำคัญคือการมีส่วนร่วมกับกิจกรรม การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ฝึกในเรื่องไหวพริบและความรู้ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

6.5 แบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (A : Action Learning and Sharing) กิจกรรมต่างๆ ที่ผู้เขียนออกแบบขึ้นจะเน้นในเรื่องพื้นฐานการออกแบบขั้นต้น โดยได้ทักษะการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ประตู Stained glass of memories ทักษะที่ได้จากในห้องนี้เพื่อทบทวนและกระตุ้นว่าการเป็นนักออกแบบที่ดี ต้องให้ความสำคัญกับการดูงาน เพราะหากนักออกแบบไม่มีการศึกษาค้นคว้า เก็บข้อมูล เชื่อมโยง ก็จะมีกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานที่ไร้ที่มาที่ไป 2) ประตู Quiet Place ทักษะที่ได้เป็นการทดสอบด้านการสื่อสารผ่านการวาดรูป โดยจะเป็นการวาดตัวละครที่มีเอกลักษณ์และมีลักษณะโดดเด่นเพื่อฝึกกระบวนการวาดรูปสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายและการวาดรูปเพื่อการสื่อสาร 3) ประตู Library ทักษะที่ได้เป็นการทดสอบความรู้ด้านประวัติศาสตร์ทางศิลปะในแต่ละยุคสมัย เพื่อทราบเอกลักษณ์ จุดเด่น และรูปแบบสำคัญของแต่ละยุคสมัยได้ 4) ประตู Siren fountain ทักษะที่ได้เป็นการทดสอบการสื่อสารด้วยภาพ ผ่านอารมณ์และสี (Mood & Tone) ผ่านโจทย์ชื่อเพลง เพื่อฝึกการสร้างคำสำคัญ (Keyword) สำหรับสื่อสารในการออกแบบต่างๆ โดยเฉพาะวิชาการออกแบบแสงและเสียงที่เน้นในเรื่องอารมณ์ความรู้สึก 5) ประตู Panic Room ทักษะที่ได้เป็นการฝึกการใช้องค์ประกอบพื้นฐานใน

การออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี รูปทรง พื้นผิว เป็นพื้นฐานการออกแบบฉาก ผ่านการอธิบายความต้องการของตนเองให้ผู้อื่นวาด เชื่อมโยงกันไป ฝึกการสื่อสารในสิ่งที่ตนเองคิด การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า และการทำงานเป็นทีม 6) ประตู THE SUCCESS ทักษะที่ได้คือการทบทวนความรู้ สรุปกิจกรรม ฝึกการแสดงความคิดเห็น การนำเสนองาน และกิจกรรมนี้ยังเป็นการปรับทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนวิชาการออกแบบว่ายาก ไม่ถนัด และเกินความสามารถของตนเอง โดยสุดท้ายจดหมายที่เขียนไว้ให้ผู้เล่น ก็เปลี่ยนจาก “Be Survive if you can” เป็น “You Can Be Design” และคุกก็เปิดออก โดยเปรียบประตูแต่ละบานเหมือนเป็นสิ่งที่เป็นอคติของตนเองต่อการเรียน กิจกรรมนี้เป็นเหมือนการให้ผู้เรียนได้ลองเปิดประตูแต่ละบาน และได้สัมผัสโลกของการออกแบบรูปแบบต่างๆ นอกจากนั้นยังได้ทราบว่าตนเองมีจุดเด่นหรือจุดด้อยในแง่ใดทางการออกแบบ ก็สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของตนเองในรายวิชาต่างๆ ในอนาคตได้

6.6 ประมวลสรุปผลกลั่นองค์ความรู้ (C : Constructed Knowledge Sharing) ผู้เขียนได้จัดกิจกรรมตามการลงทะเบียนของนักศึกษาทั้งหมด 3 วัน คือ ครั้งที่ 1 จัดเมื่อวันศุกร์ที่ 24 กันยายน พ.ศ.2564 เวลา 20.00-22.00 น. มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 34 คน ครั้งที่ 2 จัดเมื่อวันอาทิตย์ที่ 26 กันยายน พ.ศ.2564 เวลา 1300-15.00 น. มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 36 คน และครั้งที่ 3 จัดเมื่อวันอังคารที่ 28 กันยายน พ.ศ.2564 เวลา 17.00-19.30 น. มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 76 คน รวมทั้งหมด 146 คน โดยมีแบบสอบถามก่อนและหลัง ผ่าน Google Form แบ่งเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) กิจกรรมการเรียนรู้ปรับพื้นฐาน เวลาในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับกำลังดี ผู้เรียนได้ความสนุกในการเรียนรู้ระดับดีมาก เป็นการละลายพฤติกรรมและได้รู้จักเพื่อนมากขึ้น รวมถึงความกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ขึ้นอยู่ในระดับดี ซึ่งมากขึ้นจากก่อนการทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก

2) การเรียนรู้ด้านงานออกแบบ ก่อนการทำกิจกรรม ผู้เรียนส่วนใหญ่แสดงทัศนคติว่าการเรียนออกแบบเป็นสิ่งที่ยาก มักรู้สึกว่าตนเองจะทำได้ไม่ดี และกลัวเป็นตัวถ่วงให้กับเพื่อนคนอื่นๆ ในการทำกิจกรรม หลังการทำกิจกรรมผู้เรียนมีความคิดเห็นว่า เกมที่นำมาเล่นในกิจกรรม เพิ่มความรู้ด้านการออกแบบอยู่ในระดับสูงสุดมากที่สุด หลังเข้าร่วมผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสนใจเกี่ยวกับงานออกแบบเพื่อการแสดงเพิ่มมากขึ้น เห็นความสำคัญของการดูงานความสำคัญของการวาดทางการสื่อสาร รวมถึงระดับความรู้ที่ได้เกี่ยวกับทักษะและพื้นฐานด้านประวัติศาสตร์ศิลปะอยู่ในระดับสูงสุดทุกหัวข้อ จากเดิมที่จะอยู่ในระดับกลางๆ

3) การเรียนรู้ผ่านเกม ก่อนการทำกิจกรรมผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสนใจที่จะเข้าร่วมเพราะจัดกิจกรรมในรูปแบบเกม แต่มีผู้เรียนบางคนที่รู้สึกว่าอาจไม่ได้ความรู้จากการเล่นเกม แต่หลังการทำกิจกรรมพบว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าเป็นการสร้างทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน ทำให้อยากเรียน อยากเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น ไม่เครียดและทำให้บรรยากาศ รู้สึกเข้าใจได้ง่าย ได้แสดงความคิดเห็นและกล้าแสดงออก สามารถเอาไปใช้กับการเรียนในรายวิชาอื่นได้ ทำให้มีสมาธิอยู่กับการเรียน มากกว่าการฟังคำบรรยายหรือทำกิจกรรมอื่นๆ

4) การเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ ก่อนเรียนพบว่าผู้เรียนมีอคติกับรูปแบบการเรียนออนไลน์เป็นจำนวนมาก แต่หลังการทำกิจกรรมพบว่ามีความคิดเห็นว่าหากมีกิจกรรมบ่อยขึ้น การเรียนออนไลน์จะไม่น่าเบื่อ ทำให้อยากเข้าเรียน เปลี่ยนจากแง่ลบในการเรียนออนไลน์ได้มาก แก้ปัญหาในเรื่องสมาธิสั้นได้ดี เพราะกิจกรรมนี้ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนๆ หลายคน ช่วยลดอาการเบื่อหรือเครียดได้

7. สรุป

จากแนวทางในการสร้างเกมการเรียนรู้และศึกษาผลสัมฤทธิ์ที่เกี่ยวกับทักษะการออกแบบขั้นพื้นฐานในรูปแบบออนไลน์ โดยใช้ IMTEAC Model เป็นแนวทางในการเรียนการสอน ผู้เขียนได้สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ชื่อ The Dungeon โดยออกแบบตามแนวคิดการออกแบบการเรียนรู้ผ่านเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมพื้นฐานการออกแบบขั้นต้น จากการทำกิจกรรมทั้งหมด 6 ประตูตามการเรียนรู้พื้นฐานการออกแบบ โดยต้องสนับสนุนกับเครื่องมือที่โปรแกรม ZOOM สามารถทำได้ ไม่ว่าจะเป็น เกมการเปิดป้าย เกมวาดรูปสลับเขียน เกมจับคู่ป้าย เกมทายใจภาพและสี การสั่งการวาดรูปตามเงื่อนไข และการทบทวนความรู้ด้วยการถามสอบผลการเรียนรู้ นำไปใช้ในการปรับพื้นฐานกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาสื่อสารการแสดง ทั้งหมด 146 คน ให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1

ผู้เขียนได้มีการนำขั้นตอนการจัดการความรู้ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเว็บบล็อก (IMTEAC) โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง มาใช้ในการออกแบบกิจกรรม คือ 1) ขั้นนำ ได้แก่ ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียนรู้ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้เขียนได้มีการชี้แจงความสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้ การอธิบายรูปแบบการนำเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรม ผ่านการสร้างแบบสอบถามก่อนทำกิจกรรม เพื่อสอบถามช่วงเวลาที่ผู้เรียนสะดวกเข้าร่วม ทักษะพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเรื่องการออกแบบของผู้เรียน รวมถึงการเตรียมกิจกรรมเกม เครื่องมือ ด้านส่วนสนับสนุนการเรียนรู้ ด้านระบบบริหารและจัดการเรียนรู้ และด้านการประเมินผล ในกระบวนการสร้างสรรค์กิจกรรม ผู้เขียนได้สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผ่านการสร้างเลือกสถานการณ์ (Themes) คล้ายเกมผ่านด่านเพื่อกระตุ้นผู้เรียน โดยใช้ภาพประกอบ การเล่าเรื่องราว เพลงประกอบให้เหมือนกำลังจะเตรียมตัวเล่นเกม 2) ขั้นสอน ได้แก่ ร่วมถ่ายทอดประสบการณ์เดิม ร่วมต่อยอดประสบการณ์ใหม่ โดยในแต่ละกิจกรรมมีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาเป็นหัวข้อสำคัญในการปรับพื้นฐานการออกแบบได้ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลอ้างอิง (Reference) ทักษะการวาดรูป (Drawing) ประวัติศาสตร์ทางศิลปะ (History of Arts) การสื่อสารด้วยภาพ (Mood & Tone) ส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) และการนำเสนองาน (Presentation) ซึ่งเป็นสิ่งที่นักออกแบบควรให้ความสำคัญอย่างมาก และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง การทำงานเป็นทีมเพื่อการแข่งขันเป็นการเปิดโอกาสให้กลุ่มผู้เรียนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนถึงแผนการดำเนินการ การระดมความคิดเห็นเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วยโจทย์ที่ท้าทาย และ 3) ขั้นสรุป ได้แก่ ประมวลสรุปผลกลั่นองค์ความรู้ ผู้เขียนได้มีการประมวลสรุปผล เพื่อทบทวนและประมวลความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นเกม คล้ายเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการทำกิจกรรม

ผลสัมฤทธิ์จากการทำกิจกรรม พบว่านักศึกษาสนุกกับการเรียนรู้ผ่านเกมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ เป็นการละลายพฤติกรรมและได้รู้จักเพื่อนมากขึ้น ด้านการเรียนรู้ด้านงานออกแบบ มีความคิดเห็นว่า เพิ่มความรู้ด้านการออกแบบได้เป็นอย่างดี เพิ่มความสนใจเกี่ยวกับงานออกแบบมากขึ้น เห็นความสำคัญของพื้นฐานการออกแบบรูปแบบต่างๆ สำหรับการเรียนรู้ผ่านเกม สามารถสร้างทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน ทำให้อยากเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น ช่วยลดอาการเบื่อหรือเครียดได้และทำให้บรรยากาศในการเรียนดีขึ้น ทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนๆ หลายคนมากขึ้นจากการได้แสดงความคิดเห็นและกล้าแสดงออก เปลี่ยนทัศนคติของการเรียนออนไลน์จากแง่ลบได้หากมีการนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ

8. ข้อเสนอแนะ

1) การปรับรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เป็นสิ่งที่ผู้สอนพึ่งปฏิบัติ เพราะนอกจากจะสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ยังทำให้การสอนตรงตามวัตถุประสงค์ได้มากยิ่งขึ้น การใช้ขั้นตอนการจัดการความรู้ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านเว็บบล็อก (IMTEAC) ช่วยเน้นการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ลดภาวะความกดดันทางการเรียน กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนแม้จะเป็นในรูปแบบของการเรียนออนไลน์

2) ปัจจัยสำคัญคือจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ส่งผลกับการดำเนินการของผู้จัด เพราะหากมีผู้เข้าร่วมจำนวนมาก การควบคุม การดูแล และการจัดการจะเป็นไปยากมากขึ้น การจัดกิจกรรมทุกครั้งต้องทราบจำนวนผู้เข้าร่วมที่แน่นอน เพื่อเตรียมการสำหรับทีมงาน และการแยกห้องร่วมกิจกรรม ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมควรอยู่ในช่วงเวลาเรียนปกติ ไม่ควรเช้าหรือค่ำจนเกิดไป เพราะผู้เรียนอาจเกิดความเหนื่อยล้าจากกิจกรรมอื่นๆ ได้

3) การออกแบบเรื่องราวและภาพประกอบต่างๆ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และรู้สึกว่าตนเองกำลังเล่นเกมอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ ผู้ทำกิจกรรม ต้องเตรียมตัวและวางแผนกับทีมงานทั้งหมด มีการซ้อมคิวให้ข้อมูลความรู้ กฎกติกาเพื่อให้ทิศทางในการดำเนินตรงกันมากที่สุด โดยเกมทั้งหมดสามารถปรับไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ได้เช่นกัน

4) ดำเนินกิจกรรมต้องกระตุ้นผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา ผ่านการเรียกชื่อ การกระตุ้นให้ช่วยตอบคำถาม และย้ำเสมอว่า การตอบไม่มีผิดถูก คำถามต้องเป็นปลายเปิดเสมอ เพื่อลดความรู้สึกผิดของผู้เรียน กล้องและไมโครโฟน เป็นอีกเครื่องมือสำคัญของการทำกิจกรรม เนื่องจากเป็นตัวช่วยในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ดังนั้นต้องมีการแจ้งผู้เรียนล่วงหน้าในการเตรียมอุปกรณ์ หากผู้เรียนไม่เปิดกล้อง ผู้สอนก็ไม่เห็นพฤติกรรมการเรียนรู้ หรือไม่มีไมค์ก็จะไม่สามารถมีส่วนร่วมได้ ที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมได้

9. เอกสารอ้างอิง

ฉัตรกมล ประจวบลาภ. (2559). Game-Based Learning กับการพัฒนาการเรียนการสอนทางการพยาบาล. *วารสารกองการพยาบาล, 43*(2), 127-136.

เชิดศักดิ์ ไอรมณีรัตน์. (2563). *ข้อแนะนำในการจัดการเรียนการสอน online.* [ออนไลน์] แหล่งที่มา: https://qrgo.page.link/ZzqXa [25 กันยายน 2564]

ทิศนา แขมมณี. (2544). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดระบบการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ด่านสุทธราการพิมพ์.

ไพฑูรย์ อนันต์ทเขต. (2560). *เรื่องราวที่น่าสนใจ เกี่ยบกับ Game-Based Learning.* [ออนไลน์] แหล่งที่มา: https://celt.li.kmutt.ac.th/km/index.php/game-based-learning/ [2 พฤศจิกายน 2561]

วรัตตน์ อินทสระ. (2562). *เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. เอกสารประกอบการอบรม. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

สมศักดิ์ จั่นผ่อง และคณะ. (2555). ผลของเกมเบสอีเลิร์นนิ่ง (GBeL) ที่ใช้หลักการเรียนรู้รวมกันแบบสืบเสาะหาความรู้และการเรียนรู้แบบค้นพบที่ส่งผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีแบบการเรียนต่างกัน. บทความวิจัย, *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*.

อภิชา แดงจำรูญ. (2563). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ตอนตะลุยด่านมหาสนุก.* หนังสือชุดครูผู้สร้างแรงบันดาลใจ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย

FROM ROK SAI ON BATIK TO CONTEMPORARY LACQUERWARE PAINTING

นางสาววรรณวิสา พัฒนศิลป์

วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

E-mail: wanwisa3266@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อการศึกษาสภาพแว้ดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ลวดลายบนผ้าปาเต๊ะ 2) เพื่อศึกษากระบวนการเคลือบด้วยเทคนิครักใส และ 3) เพื่อพัฒนาผลงานลายรดน้ำร่วมสมัยด้วยพื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ จิตรกรรมลายรดน้ำร่วมสมัยที่ปรากฏในงานวิจัยนี้ เป็นผลงานที่ผ่านกระบวนการขั้นตอนการเตรียมพื้นในลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ใช้ “รักใส” ซึ่งมีคุณสมบัติเป็นยางเหนียวมีเนื้อรักที่โปร่งใสมีสีแดงอ่อน เมื่อเคลือบบนพื้นผิวรองรับจะมีลักษณะความมันเงา และ มองเห็นสีของวัสดุพื้นรองรับด้านล่างของชิ้นงาน จุดประกายแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ โดยนำผ้าปาเต๊ะที่เป็นผ้านุ่งเฉพาะถิ่นทางภาคใต้มาใช้เป็นวัสดุเตรียมพื้น นัยสำคัญของผ้าปาเต๊ะเปรียบเสมือนตัวแทนของแม่ แทนความรัก ความคิดถึง ความระลึกถึงครอบครัว นำมาเป็นส่วนหนึ่งของการเตรียมพื้นผลงาน “พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย” นำเสนอเรื่องราวแรงบันดาลใจจากครอบครัววิถีชีวิตชาวใต้ แสดงออกถึงความสุขความผูกพัน โดยถอดบันทึกรูปทรงจากความทรงจำ พร้อมปรับลดทอนเป็นลายเส้น และผูกประกอบลายในแบบศิลปะไทย เพื่อบันทึกกลิ่นอายจากความงามของวิถีชีวิต สร้างสัญญะทางความงามของรูปร่าง และ รูปทรงในแบบเฉพาะตน ผ่านมุมมองอันพิเศษของผู้สร้างสรรค์

คำสำคัญ: รักใส, ผ้าปาเต๊ะ, ลายรดน้ำร่วมสมัย

ABSTRACT

Objectives of this research 1) to study the influences of environment on Cleating Southern Batik patterns. 2) to study the process of lamination by using Rak Sai technique, and 3) to develop contemporary Lacquer work by using Rak Sai technique on Southern Batik. The Contemporary Lacquerware Painting is a work has been through the processing of surface preparing by pressing "Rak Sai" (Lacquer) that is red. sticky and transparent On it, made the surface' glossy and still shew the color of underlayment material. Ignite the creator’s idea of using the Southern Batik which is an endemic southern fabric, the representation of mother's love and family remembrance as surface material on “From Rok sai on Batik to Contemporary Lacquerware Painting”. This piece of art presents the stories that inspired by southern family lifestyle through decording forms from memories, reducing them into line and putting hem together in Thai art style to record the scent of beauty life style to be aesthetics signs of unique shape and form from the special perspective of the creator.

Keywords: Rak Sai (Lacquer)**,** Southern Batik**,** Lacquerware Painting

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จิตรกรรมลายรดน้ำเป็นเทคนิคหนึ่งในกระบวนการงานช่างสิปปหมู่ประเภท "ช่างรัก" รัก หรือ ยางรัก ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานลายรดน้ำสมัยโบราณประกอบด้วย รักน้ำเกลี้ยง และ รักสมุก ยางรักมีลักษณะเป็นยางเหนียว สามารถเกาะจับพื้นผิวของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในการเตรียมพื้น หรือ เคลือบพื้นผิวได้ดี ช่างสิปปหมู่ (2552) ได้ให้ความหมายว่า "รักใส เป็นรักที่ผ่านกรรมวิธีสกัดรักน้ำเกลี้ยงให้ได้สีอ่อนจางลง และ มีเนื้อรักที่โปร่งใสกว่ารักน้ำเกลี้ยง ตั้งแต่สมัยโบราณมาใช้ รักใส ในการผสมสีต่างๆ เพื่อให้เกิดเป็นรักสีในงานจิตรกรรมรักสีหรือลายกำมะลอ" (ย่อหน้าที่ 9)

ปัจจุบันการสร้างผลงานลายรดน้ำบนพื้นรักใสกำลังจะสูญหาย เนื่องจากรักใส ในประเทศไทยถูกผลิตจากผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะกลุ่ม มีวิธีการทางเทคนิคที่ซับซ้อนซึ่งสามารถผลิตได้น้อยลง และ ขาดการพัฒนาสืบทอดการสร้างผลงานลายรดน้ำบนพื้นรักใส เกิดเป็นที่มาของผลงานการสร้างสรรค์ "พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย" เป็นงานทดลองกระบวนการเตรียมพื้นรองรับการเขียนลายรดน้ำในแบบเฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ หยิบยกผ้าปาเต๊ะโดยมีนัยสำคัญของผู้สร้างสรรค์เปรียบเสมือนผ้าที่เป็นตัวแทนของแม่ แทนความรัก ความคิดถึง ความระลึกถึงครอบครัว นำมาเป็นส่วนหนึ่งของการเตรียมพื้นผลงาน "รักใส" มีคุณสมบัติโปร่งใสกว่ารักน้ำเกลี้ยง แต่ยังคงมีสีน้ำตาลแดงอ่อน ทาเครือบลงบนผ้าปาเต๊ะที่ถูกปูทับบนพื้นไม้อีกชั้นในกระบวนการเตรียมพื้นลายรดน้ำ ผู้สร้างสรรค์สะท้อนเนื้อหาเรื่องราวความทรงจำ ความผูกพันจากครอบครัว จากประสบการณ์ตรงที่มีครอบครัวอาศัยอยู่ในภาคใต้ เกิดเป็นความตระหนักถึงคุณค่าทางความงาม ความสุขและความเรียบง่ายในวิถีพื้นบ้านทางภาคใต้ ก่อเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ถ่ายทอดความทรงจำอันมีค่าเหล่านั้น ผ่านอารมณ์ บอกเล่าเรื่องราว ความรู้สึก จากลายเส้นของจินตนาการในความงามที่ความผูกพันของวิถีชีวิตพื้นถิ่นทางภาคใต้ ผ่านการปรับลดทอนรูปทรงของวัตถุ รูปทรงจากธรรมชาติ สิ่งของเครื่องใช้ รวมไปถึงวิถีจากการดำรงชีวิต ถอดออกมาในรูปแบบของลายเส้นและผูกประกอบลายในลักษณะศิลปะไทย สร้างสัญญะทางความงาม ของรูปร่างและรูปทรงตามแบบเฉพาะตน

การสร้างสรรค์ผลงาน "พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย" โดยการเตรียมพื้นด้วยผ้าปาเต๊ะ ผ่านกระบวนการเครือบด้วยรักใสเพื่อเป็นพื้นรองรับผลงานในเทคนิคลายรดน้ำ ผ้าปาเต๊ะที่ผ่านการทาเครือบด้วยรักใส ทำให้เกิดสีสันและลวดลายของผ้าที่ชัดเจนเพิ่มเสน่ห์ของงานลายรดน้ำในรูปแบบใหม่ ผลงานสร้างสรรค์มีการใช้ทองทองคำเปลว และ ฝุ่นทองวิทยาศาสตร์ให้ค่าน้ำหนักหลายเฉดสี ผสมผสานกับการปรับค่าของพื้นชิ้นงานบางส่วนด้วยวิธีการผสมทางงานจิตรกรรมสีอะคริลิค จากรับแรงบันดาลใจของวิถีชีวิตทางภาคใต้ ศิลปวัฒนธรรมและการประกอบอาชีพที่คอยหล่อเลี้ยงครอบครัว นำเสนอความประทับใจ ความสุขและความทรงจำ ในรูปแบบศิลปะไทยเทคนิคลายรดน้ำร่วมสมัย เพื่อบันทึกกลิ่นอายความงามของวิถีชีวิต ผ่านมุมมองอันพิเศษของผู้สร้างสรรค์ กระตุ้นเตือนให้เห็นถึงคุณค่า อัตลักษณ์ของความงามเฉพาะถิ่นที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาสภาพแว้ดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ลวดลายบนผ้าปาเต๊ะ
2. เพื่อศึกษากระบวนการเคลือบด้วยเทคนิครักใส
3. เพื่อพัฒนาผลงานลายรดน้ำร่วมสมัยด้วยพื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ

3. ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหาประกอบด้วย

3.1 ด้านเทคนิคในการสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางศิลปะไทยเทคนิคลายรดน้ำ การเตรียมพื้นผ้าปาเต๊ะ ผ่านกระบวนการเคลือบด้วยรักใสเพื่อเป็นพื้นรองรับผลงานในเทคนิคลายรดน้ำ ผ้าปาเต๊ะที่ผ่านการทาเคลือบด้วยรักใสยังให้สีสันและลวดลายของผ้าที่ชัดเจน ผสมผสานกับการปรับค่าของพื้นชิ้นงานบางส่วนด้วยวิธีการผสมทางงานจิตรกรรมสีอะคริลิค เขียนลายด้วยน้ำยาหรดาลลงรักปิดทองรดน้ำ มีความพิเศษโดยจะมองเห็นตัวพื้นของชิ้นงานจริงเป็นสีจากวัสดุรองรับด้านล่าง ผสมกับการใช้แผ่นทองคำเปลวและผงทองวิทยาศาสตร์สร้างค่าน้ำหนักในชิ้นงานที่มีลักษณะเฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์

3.2 ด้านรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ ปรับลดทอนรูปทรงที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตในเรื่องราวที่ประทับใจในความทรงจำ ข้าวของเครื่องมือเครื่องใช้ พืชพรรณ และวิถีชุมชน เป็นต้น ถอดลายเส้นและผูกประกอบลายในแบบศิลปะไทย สร้างสัญญะทางความงาม ของรูปร่างและรูปทรงตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เป็นผลงานงานสร้างสรรค์ 2 มิติในรูปแบบศิลปะไทยร่วมสมัย

3.3 ด้านเนื้อหาเรื่องราว แสดงออกถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่น ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประกอบอาชีพ และเครื่องมือเครื่องใช้ รวมถึงความเชื่อของครอบครัวที่ผู้สร้างสรรค์ประทับใจในการดำรงชีวิตของครอบครัวในภาคใต้

4. นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการสร้างสรรค์

รักใส หมายถึง รัก หรือ ยางรักที่มีลักษณะโปร่งใส ยางรักมีความเหนียว เมื่อใช้ทาหรือเคลือบผิวชิ้นงานจะให้ความรู้สึกมันเงา มีความใสและมองเห็นพื้นผิวด้านล่าง “รักใส” ที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์เป็นรักแท้จากหมู่บ้านที่มีการผลิตรักของเชียงใหม่ ผ่านกระบวนการและขั้นตองการกรอง รัก ที่มีลักษณะเฉพาะตามความเชี่ยวชาญของช่าง นำมาเป็นวัสดุทาเคลือบบนผ้าปาเต๊ะเพื่อเป็นพื้นผิวรองรับในการเขียนลายรดน้ำ ความใสของรักจึงทำให้มองเห็นลายผ้าเป็นพื้นลายรดน้ำ

ผ้าปาเต๊ะ หมายถึง ผ้าที่มีลักษณะเฉพาะทางภาคใต้ เป็นผ้านุ่งของแม่ที่ใช้สวมใส่ประจำ นำมาแทนความทรงจำที่ประทับใจต่อครอบครัว

ลายรดน้ำร่วมสมัย หมายถึง เทคนิคการเตรียมพื้นรองรับการสร้างงานลายรดน้ำที่มีความพิเศษ โดยจะมองเห็นตัวพื้นของชิ้นงานจริงเป็นสีของวัสดุรองรับด้านล่าง เขียนลายด้วยน้ำยาหรดาลปิดทองรดน้ำ ผสมกับการใช้แผ่นทองคำเปลวและผงทองวิทยาศาสตร์สร้างค่าน้ำหนักในชิ้นงานที่มีลักษณะเฉพาะ แสดงออกถึงเรื่องราววิถีชีวิตชาวใต้ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประกอบอาชีพ และเครื่องมือเครื่องใช้ ผูกประกอบลายเป็นเรื่องราวผ่านจินตนาการ ในรูปแบบเฉพาะของผู้สร้างสรรค์

สัญญะทางความงาม หมายถึง รูปร่างรูปทรงของวิถีชีวิตชาวใต้จากสภาพแว้ดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ ในมุมมองความงามของผู้สร้างถูกแทนค่าความประทับใจออกมาเป็นลายเส้นที่เรียบง่าย

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 อิทธิพลจากวิถีชีวิตในภาคใต้

5.1.1 ศิลปวัฒนธรรม การสร้างบ้านเรือนทางภาคใต้ ความศรัทธาในพระพุทธศาสนา ประเพณีท้องถิ่นอาหารพื้นบ้าน ศิลปะการแสดงและการแต่งกาย รวมพิธีกรรมและความเชื่อ

5.1.2 วิถีชีวิตชุมชน วัฒนธรรมของการตั้งถิ่นฐานทางภาคใต้ ส่งผลให้มีการประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ในการประกอบอาชีพ การสร้างบ้านเรือน การเลี้ยงสัตว์

5.1.3 พืชพันธุ์พฤกษา ทางภาคใต้ ได้แก่ ยางพารา, ปาล์มน้ำมัน, เงาะ, ทุเรียน, มังคุด, ลองกอง, มะม่วงหิมพานต์, ลางสาด, สะตอ, มะพร้าว, ผักกูด, ต้นจาก, ดอกบัวผุด และอื่นๆ อีกมากมาย

5.2 อิทธิพลจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

5.2.1 แรงดลใจและแรงดลบันดาลใจ หมายถึง สิ่งที่เป็นทั้งนามธรรมหรือรูปธรรมที่ก่อให้เกิดความคิดความรู้สึกมากระตุ้นเร้าให้สร้างเป็นงานศิลปะ (กำจร สุนพงษ์ศรี 2559: 151)

5.2.2 ทฤษฎีความงาม อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) กล่าวไว้ว่า ความงามไม่ได้เป็นมโนทัศน์ แต่ความงามเป็นความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดขึ้นในตัวผู้ที่รับรู้สิ่งสุนทรียะนั้น และในทรรศนะของค้านท์ การตัดสินทางสุนทรียะ (aesthetic judgement) ทุกชนิดนั้นเป็นการเน้นที่ความพึงพอใจ

5.2.3 ทฤษฎีสัญญะวิทยา ของ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) วิเคราะห์ทฤษฎีสัญญะ ทฤษฎีบุคลิก ทฤษฎีรูปทรง วิเคราะห์เนื้อหา อารมณ์ ตีความ ความรู้สึก ความคิด คิดวิเคราะห์ ประสบการณ์ ความเข้าใจ จินตภาพสมมุติ สัญญะ ต่างๆ ที่ศึกษาเป็นส่วนย่อยเพื่อนำกลับมาศึกษาดูความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยย่อยกับหน่วยใหญ่ ให้เกิดความสำคัญกับตัวเชื่อมเพื่อศึกษาโครงสร้างนิยมที่จะมองสิ่งที่ต้องการในรูปของสัญญะ (กาญจนา แก้วเทพ, 2554, หน้า 90)

5.2.4 หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ ทัศนธาตุ คือ มูลฐานหรือสิ่งสำคัญที่งานทัศนศิลป์ต้องนำมาใช้สร้างสรรค์สร้างงาน ได้แก่ เส้น (Line) สี (Color) รูปร่างและรูปทรง (Shape & From) แสงและเงา (Light and Shade) พื้นผิว (Texture) ที่ว่าง (Space) ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นปัจจัยสำคัญทางทัศนธาตุสำหรับการสร้างงาน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 207-208)

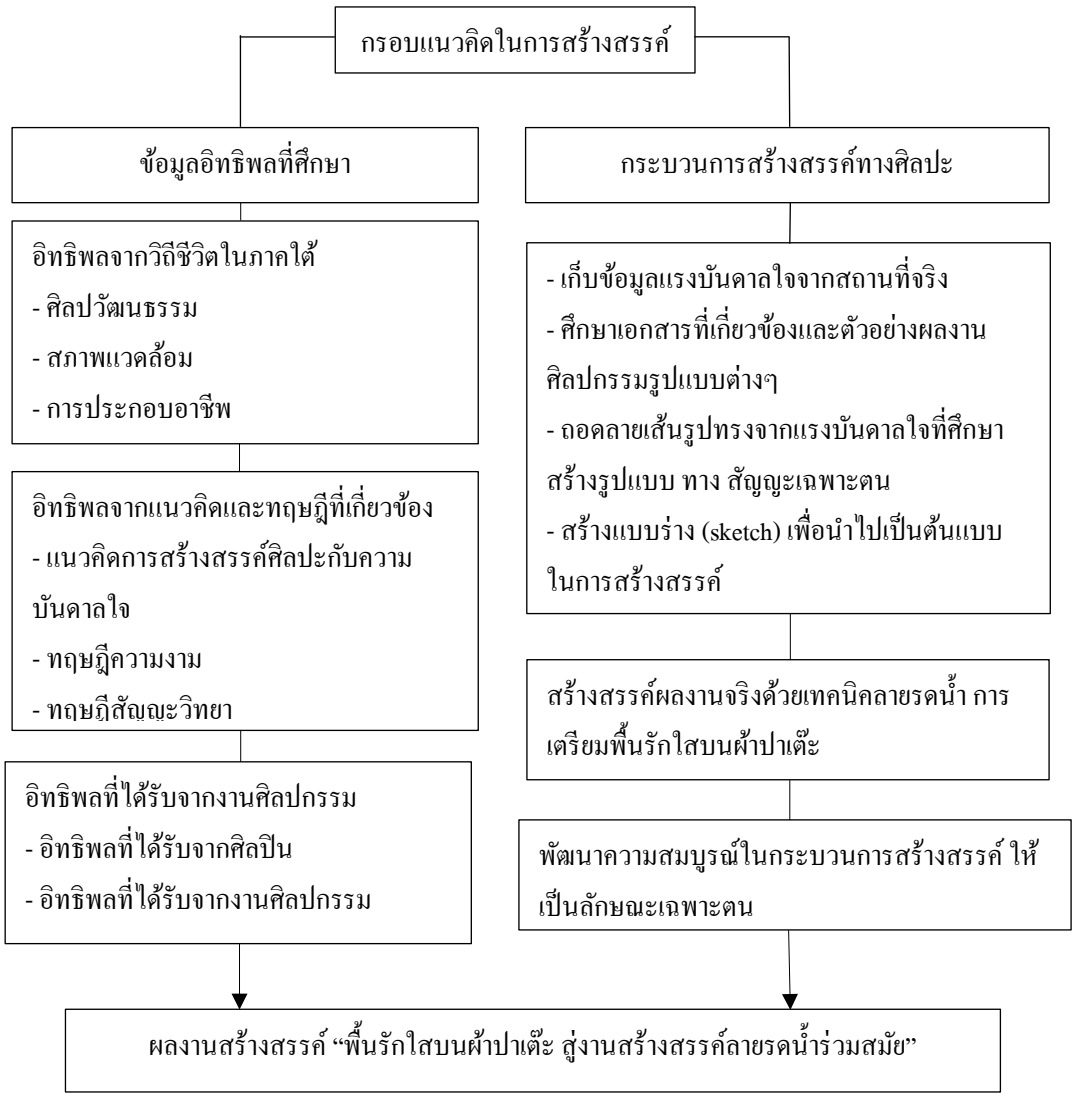
5.3 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม

5.3.1 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน ทินกร กาษรสุวรรณ วิถีชีวิตความเป็นชนบท สัญลักษณ์จากผลผลิตทางการเกษตรต่างๆเป็นตัวแทนความเป็นไทยพื้นบ้านแบบชนบทในวิถีที่เรียบง่าย สิทธิโชค วิเชียร สะท้อนให้เห็นถึงรากเหง้าของวิถีชีวิต แสดงถึงความเรียบง่าย สมถะ สุขสงบ และพอเพียง Mr. Doodle การจินตนาการและการออกแบบลายเส้นเป็นเรื่องราว ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

5.3.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม ผลงานศิลปกรรมประณีตศิลป์ศิลปะลายน้ำสมัยอยุธยา เครื่องถมนคร ภาพเขียนสีผา แต้มวิถีชีวิตของมนุษย์ในยุคจับปลาและล่าสัตว์สมัยก่อนประวัติศาสตร์จิตรกรรมของอียิปต์ แสดงสัญลักษณ์มากว่าแสดงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ

ผู้สร้างสรรค์นำสาระสำคัญดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาที่มาของลวดลายและลดทอนเป็นลายเส้นของลวดลายในการสร้างสรรค์ผลงาน “พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย”

6. กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์



7. วิธีดำเนินการวิจัย

7.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

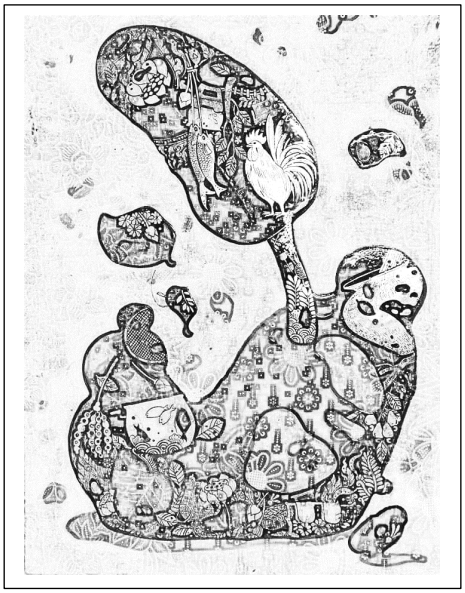
ผลงานสร้างสรรค์ “พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย” ผู้สร้างสรรค์เก็บข้อมูลอิทธิพลจากวิถีชีวิตพื้นถิ่นทางภาคใต้ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประกอบอาชีพ และเครื่องมือเครื่องใช้ รวมถึงความเชื่อของครอบครัวทางภาคใต้ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการถ่ายภาพ ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ปรับลดทอนรูปทรงเป็นลายเส้นและผูกประกอบลายในแบบศิลปะไทย สร้างสัญญะทางความงามของรูปร่างและรูปทรงตามแบบเฉพาะตน

7.2 กำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน

7.2.1 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง

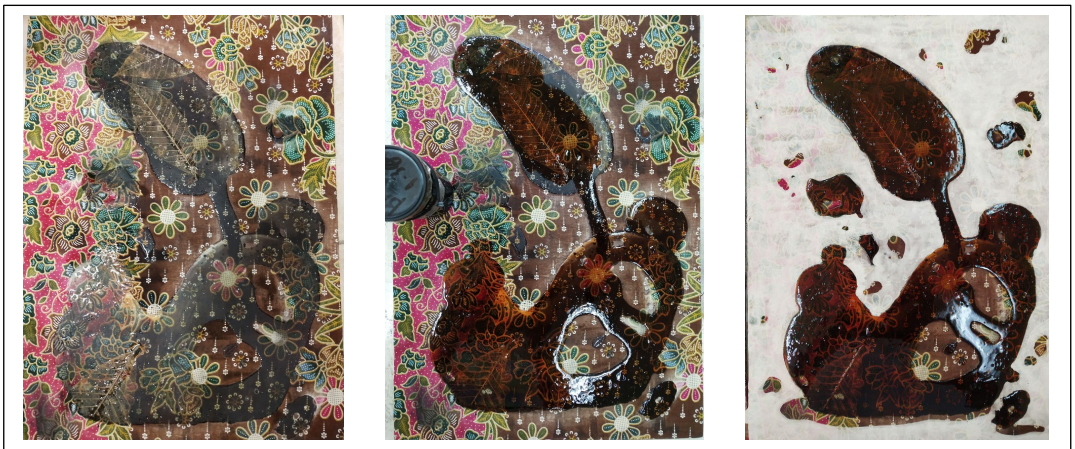
ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง เป็นกระบวนการที่สำคัญในการประมวลแนวความคิดและจินตนาการจากความรู้สึกที่ได้สัมผัสและใกล้ชิดในวิถีชีวิตของครอบครัว ผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักถึงคุณค่าทางความงาม

ความสุข ความอบอุ่น และความเรียบง่าย นำมาสู่การเก็บข้อมูลบันทึกภาพและบันทึกเรื่องราว ลดทอนรูปทรงออกมาเป็นลายเส้นภาพร่างผลงาน



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ (2564)

7.2.2 ขั้นตอนการเตรียมพื้น



(ก) (ข) (ค)

ภาพที่ 2 ขั้นตอนการเตรียมพื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ
(ก) ขั้นตอนการปูพื้นไม้กระดานด้วยผ้าปาเต๊ะและวาดโครงสร้างรูปทรงด้วยสีอะคริลิค
(ข) ทาเคลือบด้วยรักใสทิ้งไว้จนแห้งแล้วขัดให้ได้ความหน้าที่ต้องการ ทาเคลือบด้วยรักใสอีกครั้ง
(ค) ทาด้วยสีขาวอะคิลิคบางๆ ในส่วนของพื้นหลัง ขัดพื้นสีขาวด้วยกระดาษทรายอีกครั้งให้เห็นลายผ้าจางๆ
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ (2564)

7.2.3 ขั้นตอนการเตรียมน้ำยาหรดาล

(ก) (ข) (ค)

ภาพที่ 3 ขั้นตอนการเตรียมน้ำยาหรดาล

(ก) นำฝักส้มป่อยไปต้ม,ยางกระถินณรงค์ไปต้ม แยกเป็นสารประกอบ 2 ตัวในการเตรียมผสมน้ำยา

(ข) หรดาลหินบดละเอียดกับหินหัด แช่น้ำทิ้งไว้หลายวันรินน้ำออกและทำเช่นเดิม 3 ครั้ง เพื่อลดความเค็ม

(ค) ผสมหรดาลกับน้ำฝักส้มป่อยและกาวกระถินณรงค์เข้าด้วยกันด้วยโกร่งบดยา

ทดสอบน้ำยาหรดาลโดยการลองเขียนเส้นบนพื้นของชิ้นงานรอแห้งใช้ผ้าเช็ดแล้วไม่หลุดออก

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ (2564)

7.2.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

(ก) (ข) (ค) (ง)

ภาพที่ 4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

(ก) ทำความสะอาดพื้นรักด้วยดินสอพอง เขียนลายด้วยน้ำยาหรดาล

(ข) เขียนลายและถมพื้นด้วยน้ำยาหรดาล ในส่วนที่จะปิดด้วยทองคำเปลว

(ค) เช็ดรักปิดทองรดน้ำ (และทำซ้ำจาก ข-ค ในส่วนที่ทำการปิดผงทองวิทยาศาสตร์)

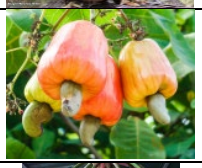
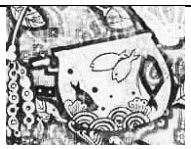
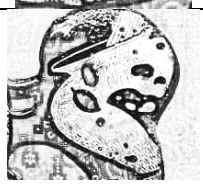
(ง) ผลงานสมบูรณ์ “พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย”

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ (2564)

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

8.1 สรุปข้อมูลอิทธิพล ซึ่งเป็นที่มาของผลงานวิจัยสร้างสรรค์ "พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย" ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ข้อมูลอิทธิพลจากวิถีชีวิตพื้นถิ่นทางภาคใต้ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประกอบอาชีพ และเครื่องมือเครื่องใช้ รวมถึงความเชื่อของครอบครัวทางภาคใต้ โดยผู้สร้างสรรค์นำข้อมูลดังกล่าวมาถอดเป็นต้นแบบลายเส้นสู่ผลงานสร้างสรรค์ สรุปได้ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางสรุป ตัวอย่างการถอดรูปต้นแบบเป็นลายเส้นสู่ผลงานสร้างสรรค์

ที่มาของลาย	ภาพต้นแบบ	ถอดรูปแบบเป็นลายเส้น	ผลงานสร้างสรรค์
ไก่บ้าน			
ผลมะม่วงหิมพานต์			
ฝักสะตอ			
ดอกบัว			
หม้อหุงข้าว			
ผักกูด			
แผ่นยางพารา			
โอ่ง			

ภาพที่ 5 ผลงาน “พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย”
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ (2564)

9. ผลการวิจัย

ผลงาน“พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย” มีที่มาของลายประกอบด้วยศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน พืชพันธุ์พฤกษาทางภาคใต้ ส่วนกระบวนการสร้างสรรค์นั้นเริ่มจาก การเตรียมพื้นลายรดน้ำในลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการเตรียมพื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ พื้นรักใสมีผิวที่มันเงาและเป็นพื้นที่สามารถมองเห็นลายของผ้าปรากฏอยู่ด้านล่างผลงาน ใช้หลักทฤษฎีความงามทางสุนทรียะและความพึงพอใจจากแรงบันดาลใจในวิถีชีวิตของครอบครัว นำเสนอในเรื่องราวความสุข ความงาม ความประทับใจ ความเรียบง่ายที่เป็นเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตชาวใต้ ผ่านรูปร่าง รูปทรงจาก ธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญาของภาคใต้ ปรับลดทอนรูปทรงสร้างสัญญะทางความงามอันพิเศษเฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการลายรดน้ำที่ตรงกับความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ความงามเฉพาะถิ่นทางภาคใต้ที่ครงคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม

10. อภิปรายผล

ผลงาน“พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำร่วมสมัย” ถูกสร้างขึ้นด้วยกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ การเตรียมพื้นลายรดน้ำรูปแบบใหม่ จากเดิมในสมัยโบราณมีการเตรียมพื้นลายรดน้ำที่มีสีดำ มาจากสีของรักสมุกผสมกับรักน้ำเกลี้ยง และ พื้นลายรดน้ำสีแดงชาตินั้นที่มีขั้นตอนการเตรียมพื้นด้วย “รักใส” ผสมสีแดงชาติเป็นลักษณะของ“รักสี”ในการเตรียมพื้น ผู้สร้างสรรค์เล็งเห็นว่า “รักใส” มีคุณสมบัติของเนื้อรักที่โปร่งใสกว่ารักน้ำเกลี้ยง เป็นรักที่ผ่านกรรมวิธีสกัดรักน้ำเกลี้ยงให้ได้สีอ่อนจางลง เมื่อทาหรือเครือบลงบนวัสดุจะให้ความรู้สึกโปร่งใสมันเงา มีความแข็งแรงคงทนและมองเห็นสีของพื้นผิวด้านล่าง นำมาสู่กระบวนการสร้างพื้นลายรดน้ำรักใสบนผ้าปาเต๊ะ

ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้นำหลักทฤษฎีความงาม อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) ที่กล่าวไว้ว่า "ความงามเป็นความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดขึ้นในตัวผู้ที่รับรู้สิ่งสุนทรียะนั้น"ถ่ายทอดการรับรู้ถึงความรู้สึกความพึงใจ สะท้อนเนื้อหาเรื่องราวความทรงจำ ความผูกพันจากครอบครัว จากประสบการณ์ตรงที่มีครอบครัวทางภาคใต้ หยิบยก "ผ้าปาเต๊ะ"โดยมีนัยสำคัญของผู้สร้างสรรค์ เปรียบเสมือนผ้าที่เป็นตัวแทนของแม่ แทนความผูกพัน ความระลึกถึงครอบครัว เป็นสื่อในการสร้างสรรค์จิตรกรรมลายรดน้ำร่วมสมัย ผู้สร้างสรรค์ตระหนักถึงความงาม จากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประกอบอาชีพ และการสร้างเครื่องมือเครื่องใช้ รวมถึงความเชื่อของครอบครัว เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นำเสนอความสุขที่เรียบง่ายในวิถีชีวิต จากการศึกษาศิลปินได้รับอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ทางด้านความคิดและรูปแบบการแสดงออก ด้วยแรงบันดาลใจ จากรากเหง้าวิถีชีวิตของครอบครัวชนบท ปรับลดทอนรูปทรงเป็นลายเส้นสร้างสรรค์ผ่านจินตนาการส่วนตน ตามหลักสัญญะวิทยา การผูกประกอบลวดลายตามลักษณะศิลปะไทยสร้างสัญญะทางความงามของรูปร่างและ รูปทรงตามแบบเฉพาะตน ด้วยกระบวนการเทคนิคลายรดน้ำร่วมสมัยเขียนลายด้วยน้ำยาหรดาลและลงรักปิดทอง รดน้ำ สีของทองคำเปลวที่ใช้ในการสร้างสรรค์ให้ความรู้สึก มัน เงา และ วาว มีความสว่าง อร่ามเมื่อกระทบกับ แสง เพื่อถ่ายทอดความสุข ความงาม ความประทับใจ ความเรียบง่ายที่เป็นเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตชาวใต้

สร้างองค์ความรู้ใหม่ในวงการศิลปะร่วมสมัย นำความรู้นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างสรรค์ และพัฒนาผลงานทางด้านศิลปะ เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ชุด "พื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะ สู่งานสร้างสรรค์ลายรดน้ำ ร่วมสมัย" ออกสู่สาธารณชน กระตุ้นเตือนให้สังคมและผู้ที่มีความสนใจได้ตระนักเห็นถึงคุณค่า อัตลักษณ์ของ ความงามเฉพาะถิ่นซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้

11. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) รักใสมีคุณสมบัติที่โปร่งใส มีความคงทนสามารถเกาะยึดติดวัสดุได้ดี สามารถเคลือบวัสดุอื่นๆ เพื่อเป็นการเตรียมพื้นลายรดน้ำได้

(2) อากาศร้อนทำให้รักแห้งช้าหรือไม่แห้ง อากาศชื้นทำให้พื้นรักแห้งได้ไว การสร้างงานให้มีค่า น้ำหนักทอง 2 น้ำหนัก จะต้องเขียนลายและลงรักปิดทองแยกสีกันครั้งละน้ำหนัก

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ผลงานสร้างสรรค์การเตรียมพื้นรักใสบนผ้าปาเต๊ะผสมวัสดุที่มีความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตชาวใต้ เช่น เยื่อใบยางพารา กิ่งไม้ยางพาราเล็ก หรืออื่นๆ นำมาสร้างเป็นพื้นผลงานลายรดน้ำ

12. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2554). *สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กำจร สุนทรพงษ์ศรี. (2559). *สุนทรียศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2559). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

ช่างสิปปหมู่. *ช่างรัก* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564,จาก: http://changsipmu.com/lacquering_p01.html.

ทินกรทินกร กาษรสุวรรณ. *สัญลักษณ์ชนบท 26 ปี* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2564,จาก: https://www.posttoday.com/life/healthy/559845.

สิทโชค วิเชียร. *นวัตกรรมศิลปะไทย* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2564,จาก: https://www.gotoknow.org/posts/540480

การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยสมการทางคณิตศาสตร์

LINE STICKERS DESIGN BY THE EQUATIONS

ชุติกาญจน์ พุทธิมา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

E-mail: chutikarn.p@nsru.ac.th

รวินท์ นุ่มมีศรี

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

E-mail: rawin.n@nsru.ac.th

ธนพล เรียนฉิมพลี

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

E-mail: thanapol.r@nsru.ac.th

ไอริน ชุ่มเมืองเย็น

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

E-mail: numthip_cy@hotmail.com

บทคัดย่อ

การจัดทำวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ออกแบบภาพต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรมไอบิส-เพนท์ x (2) ใช้สมการทางคณิตศาสตร์ออกแบบลายเส้นสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรม Desmos (3) จัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS ในแอปพลิเคชันไลน์ครีเอทเตอร์เมคเกอร์ (4) สำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ จะทำการสร้างแบบร่างสติ๊กเกอร์ไลน์ โดยมีแบบร่างนักศึกษาหญิง นักศึกษาชาย อาจารย์ชาย และอาจารย์หญิงอย่างละ 3 แบบ โดยให้ผู้ตอบแบบสำรวจเลือกแบบละ 1 ตัว และวลีที่เหมาะสมกับการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ โดยให้ผู้ตอบแบบสำรวจเลือก คำพูดอาจารย์และเลือกวลีของนักศึกษาที่เหมาะสมที่สุด ไปสร้างชุดสติ๊กเกอร์ HELLO CLASSROOM ซึ่งมีทั้งหมด 24 แบบ สำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS โดยใช้กลุ่มอาสาสมัครทั้งหมด 61 คน

ผลการศึกษาพบว่า ชุดสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS ที่ใช้สมการในการสร้างด้วยโปรแกรม Desmos ทั้งหมดจำนวน 24 แบบ ใช้สมการทางคณิตศาสตร์ทั้งหมด 3,499 สมการ และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS ในด้านข้อความและการใช้ภาษา อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.80, S.D. = 0.49) ด้านรูปลักษณ์ของสติ๊กเกอร์ อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.76, S.D. = 0.53) ด้านการเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.72, S.D. = 0.67) ส่วนความคิดเห็นต่อการเลือกดาวน์โหลด พบว่ากลุ่มอาสาสมัครส่วนใหญ่ (ร้อยละ 83.87) เลือกดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS

คำสำคัญ: สติ๊กเกอร์ไลน์, การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์, สมการของสติ๊กเกอร์ไลน์

ABSTRACT

The purpose of this research were to (1) Design a prototype of LINE stickers with ibis Paint x. (2) Use mathematical equations to design line stickers with Desmos program. (3) Make LINE stickers HELLO CLASSROOMS in LINE Creators' Maker application. (4) Survey the satisfaction of teachers and students with questionnaires. the study process is as follows: sketch of LINE stickers on 3 forms of female students, male students, male teachers and female teachers. The respondents chose 1 of each type and chose the phrase suitable for LINE stickers. the respondents chose 6 phrases for the LINE teacher Stickers and chose 6 phrases for LINE Student Stickers. Conduct a satisfaction survey of A total of 61 teachers and students volunteered for LINE stickers.

The results showed that 24 types of LINE stickers in the HELLO CLASSROOM used 3,499 math equations with Desmos. and the satisfaction of teachers and students on LINE stickers HELLO CLASSROOMS in terms of text and language used was a high level ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.49), in terms of the figurative LINE stickers was a high level ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.53), in terms of the efficiency of communication was a high level ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.67) Regarding the download selection, it was found that the majority of the volunteers (83.87 percent) chose to download the LINE stickers HELLO CLASSROOMS.

Keywords: Line Stickers**,** Line Stickers Designe**,** Line Stickers From Equation

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ปัจจุบันนักเทคโนโลยีพัฒนาแอปพลิเคชันจำนวนมาก ทั้งการใช้เพื่อประโยชน์เชิงพาณิชย์ ประโยชน์ทางการศึกษา และประโยชน์ทางการสื่อสาร ตัวอย่างแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการติดต่อสื่อสาร เช่น FACE BOOK, MESSENGER, INSTAGRAM, TWITTER และ LINE จากประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันเหล่านี้ และสอบถามบุคคลที่ใช้แอปพลิเคชันเหล่านี้ต่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า แอปพลิเคชันไลน์ มีความนิยมในการใช้แอปพลิเคชันไลน์มีมากกว่าการใช้แอปพลิเคชันอื่นๆ ซึ่งแอปพลิเคชันไลน์มีฟังก์ชันในการติดต่อสื่อสารมากมาย ไม่ได้เป็นเพียงรูปแบบการพิมพ์ข้อความเพียงอย่างเดียว เราสามารถติดต่อในรูปแบบเสียง รูปแบบสติ๊กเกอร์ที่มีข้อความกำกับ ติดต่อโดยใช้วีดิโอคอล โดยเฉพาะการสื่อสารภาพที่มีข้อความ เราเรียกว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ ซึ่งถือเป็นจุดเด่นของไลน์เพราะที่ช่วยเพิ่มสีสันและความสนุกสนานให้การแชท ผู้คนมากมายต่างกำลังให้ความสนใจและใช้งาน ปัจจุบันภายในองค์กรทางการศึกษา ได้มีการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในการติดต่อสื่อสาร

ผู้วิจัยได้พบปัญหาเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านแอปพลิเคชันไลน์ ระหว่างกลุ่มนักศึกษากับอาจารย์ สาขาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ซึ่งเกิดจากการที่นักศึกษาได้ส่งสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ใช้ภาพที่ไม่เหมาะสม เนื่องจากสติ๊กเกอร์ไลน์บางกลุ่มถูกออกแบบมาเพื่อใช้ระหว่างกลุ่มคนระดับเดียวกันหรือภาษาพูด ทำให้เกิดความเข้าใจผิดระหว่างอาจารย์และนักศึกษา ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการติดต่อสื่อสารผ่านทางไลน์ จึงมีความสนใจที่จะออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ที่สามารถใช้สื่อสารได้ระหว่างอาจารย์และกลุ่มของนักศึกษาที่เกิดความเหมาะสมและถูกกาละเทศะ จึงได้ศึกษาการพัฒนาสติ๊กเกอร์ วิธีอัพโหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ของศุภรัตน์ เจริญพิทักษ์, กฤษดา ทองบุญเกิด, และศิริพล แสนบุญส่ง (2564) การใช้งาน แอปพลิเคชัน Line เบื้องต้น ของปุ๊กกี้ เกมส์ (2560) ตลอดจนการใช้โปรแกรม Desmos จากโครงงานเรื่อง Equation of Desmos ของ

ธีรยุทธ พิมเสน และคณะ (2560) ของ ภูมิ อินภูมี และคณะ (2563) เรื่อง Math lowercase letter font และเรื่อง LINE Sticker Design for Communicate with Customer in Company ของ เมธิศ ลิ่วลือชัย (2561) ต่างเป็นผลงานที่นำความรู้เกี่ยวกับสมการและกราฟของสมการไปสร้างสรรค์ผลงานทั้งด้านศิลปะและการออกแบบต่าง ทำให้เกิดความคิดว่าสมการและกราฟ ซึ่งมีหลายรูปแบบ เช่น กราฟของฟังก์ชันเชิงเส้น กราฟของฟังก์ชันตรีโกณมิติ กราฟของฟังก์ชันกำลังสอง เป็นต้น โดยกราฟของแต่ละฟังก์ชันมีรูปแบบและมีลักษณะเส้นที่แตกต่างกัน น่าจะนำมาสร้างสรรค์เป็นลวดลายได้อย่างหลากหลาย สวยงาม เป็นประโยชน์และแสดงอัตลักษณ์ของความเป็นคณิตศาสตร์ได้ ดังนั้นการออกแบบลายเส้นของตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ โดยใช้สมการและกราฟผ่านโปรแกรม Desmos ได้อย่างสวยงาม และใช้โปรแกรมไอบิสเพนท์ ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนที่ใช้ในการวาดรูปและลงสี มีเครื่องมือง่ายไม่ซับซ้อนยุ่งยาก

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบภาพต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรมไอบิสเพนท์ x
2. เพื่อใช้สมการทางคณิตศาสตร์ออกแบบลายเส้นสติ๊กเกอร์ไลน์ ด้วยโปรแกรม Desmos
3. เพื่อจัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS ในแอปพลิเคชัน**ไลน์**
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์จากสมการคณะผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและโครงงานที่เกี่ยวข้องโดยลำดับเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญดังต่อไปนี้ 1) โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง Desmos (Pantich Production, 2016) และ ไอบิสเพนท์ X (PaNu,2563) 2) สมการและกราฟของสมการทางคณิตศาสตร์ สมการเชิงเส้นและกราฟของสมการเชิงเส้น สมการวงกลมและกราฟของสมการวงกลม สมการพาราโบลาและกราฟของสมการพาราโบลา สมการวงรีและกราฟของสมการวงรี สมการวงรีเอียงและกราฟของสมการวงรีเอียง สมการเชิงขั้วและกราฟของสมการเชิงขั้ว 3) หลักการวาดการ์ตูน SD ประกอบไปด้วย ขั้นตอนการวาดใบหน้าการ์ตูน SD ขั้นตอนการวาดดวงตาการ์ตูน SD อารมณ์ของตัวการ์ตูน SD 4) Line Creators Market 5) การประเมินความพึงพอใจของชิ้นงาน ซึ่งหมายถึงทัศนคติทางบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำของบุคคลที่มีต่องานในทางบวก ความสุขของบุคคลอันเกิดจากการปฏิบัติงานและได้รับผลเป็นที่พึงพอใจ ทำให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้น มีความสุข ความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและมีกำลังใจ มีความผูกพันกับหน่วยงาน มีความภาคภูมิใจในความสำเร็จของงานที่ทำ และสิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงานส่งผลต่อถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จขององค์การอีกด้วย เป็นมาตราวัดที่ใช้สำหรับให้ผู้แสดงระดับความคิดเห็นในแบบสอบถามปลายปิด (Close Ended Question) ที่จะมีตัวเลือกให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบตามระดับความเห็นด้วย วิธีวัดความพึงพอใจหรือความเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามถามด้วย Likert Scale คือการให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกแสดงความคิดเห็น จากระดับความพึงพอใจหรือระดับความคิดเห็น 5 ระดับต่อแบบสอบถามในแต่ละข้อ (prasert rk, 2555)

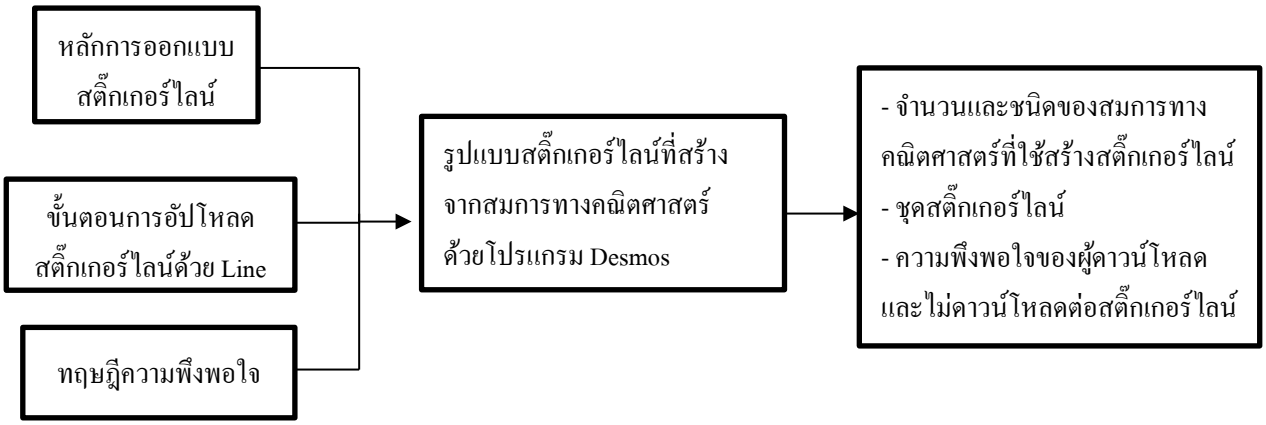
3.2 งานที่เกี่ยวข้อง

ธีระยุทธ พิมเสน, สราวุฒิ กวีวัชรวรรณ และปริญญากรณ์ แย้มแบน (2560) ได้ศึกษางานเรื่อง Equations of Dragon โดยใช้ Web Application Desmos คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ผลการประเมินคุณภาพของชิ้นงานจากนักศึกษา 145 คน พบว่า คุณภาพของชิ้นงานเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62 คิดเป็นร้อยละ 92.32

เมธิศ ลิ่วลือชัย (2561) ได้ศึกษางานเรื่อง LINE Sticker Design for Communicate with Customer in Company คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม จากการศึกษาพบว่า มีการสื่อสารกับองค์กรง่ายต่อการทำงานมากขึ้น และสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับองค์กรด้วยการสร้างกลุ่มไลน์ เพื่อใช้เป็นพื้นที่สำหรับแจกจ่ายงานและพูดคุยติดต่อสื่อสารกนได้สะดวกยิ่งขึ้น และยังใช้ในการสอบถามข้อมูลต่างๆ รวมไปถึงการแกปัญหาต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว

ภูมิ อินภูมี, ณัฐวุฒิ ฉิมพาลี และสุรีพร จันทร์ขำ (2563) ได้ศึกษางานเรื่อง การสร้างรูปแบบอักษรภาษาอังกฤษด้วยสมการทางคณิตศาสตร์ การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ (1) ออกแบบรูปแบบอักษรภาษาอังกฤษตัวเขียนพิมพ์เล็ก (2) หาสมการทางคณิตศาสตร์ที่สร้างรูปแบบอักษรด้วยโปรแกรม Desmos (3) สร้างแฟ้มรูปแบบอักษรด้วยโปรแกรม Fontlab 7 (4) เพื่อเผยแพร่และประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบอักษร ซึ่งการศึกษาครั้งนี้จะออกแบบอักษรภาษาอังกฤษ ตัวเขียนพิมพ์เล็กด้วยมือ 6 ชุด จากนั้นจะสำรวจความพึงพอใจต่อแบบ จำนวน 100 คน เลือกแบบอักษรเพียง 1 ชุด นำไปสร้างแบบอักษรโดยใช้สมการทางคณิตศาสตร์ผ่านโปรแกรม Desmos จากนั้นนำ แต่ละตัวอักษรไปสร้าง เป็นแฟ้มรูปแบบอักษรด้วยโปรแกรม Font lab7 และทำการประเมินแบบอักษรจากกลุ่มผู้ดาวน์โหลดแบบอักษร 124 คนด้วยแบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่าค่าฐานนิยมของผู้รับการสำรวจต่อออกแบบอักษรภาษาอังกฤษตัวเขียนพิมพ์เล็กชุดที่ 5 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 35 รูปแบบอักษรภาษาอังกฤษตัวเขียนพิมพ์เล็กที่สร้างด้วยโปรแกรม Desmos ใช้สมการทางคณิตศาสตร์ทั้งหมด 162 สมการ และได้แฟ้มรูปแบบอักษรด้วยโปรแกรม Fontlab7 จำนวน 1 แฟ้ม ที่มีอักษรภาษาอังกฤษตัวเขียนพิมพ์เล็กจำนวนทั้งหมด 26 ตัวอักษรและกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อลักษณะ รูปแบบอักษรมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.51, S.D. = 0.45)

3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง LINE Stickers Designed From The Equation คณะผู้จัดทำมีวิธีการดำเนินงานดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ออกแบบภาพต้นแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยโปรแกรมไอบิสเพนท์ x

1.1 สืบค้นตัวอย่างของสติ๊กเกอร์ไลน์และการใช้คำพูดในสติ๊กเกอร์ไลน์ที่เหมาะสมโดยตรวจสอบภาษาในภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ของคณะกรรมการวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ศูนย์วิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (2555)

1.2 สร้างแบบร่างใบหน้าของอาจารย์ชาย อาจารย์หญิง นักศึกษาชาย และนักศึกษาหญิง อย่างละ 3 แบบ ด้วยโปรแกรมไอบิสเพนท์ X

1.3 จาก 1.1 ผู้จัดทำได้เลือกวลีที่เหมาะสมกับการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ จำนวนทั้งหมด 26 วลี แบ่งเป็นวลีสำหรับนักศึกษาจำนวน 13 วลี และวลีสำหรับอาจารย์จำนวน 13 วลี

1.4 สำรวจความนิยมของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ต้นแบบและวลีที่ออกแบบไว้โดยการสำรวจผ่านโปรแกรม google from

1.5 นำสติ๊กเกอร์ไลน์ภาพใบหน้าอาจารย์ชาย อาจารย์หญิง นักศึกษาชาย และนักศึกษาหญิง ที่มีค่าฐานนิยมมากที่สุดมาออกแบบอากัปกริยาเพิ่มเติมให้เหมาะสมกับวลีที่ได้รับคะแนนเป็น 6 อันดับแรกจากการสำรวจลายเส้นสติ๊กเกอร์ไลน์โดยใช้โปรแกรมไอบิสเพนท์ x

2. ใช้สมการทางคณิตศาสตร์สร้างลายเส้นสติ๊กเกอร์ไลน์และวลีที่ใช้ในไลน์สติกเกอร์ที่ออกแบบไว้ในข้อ 1 ด้วยโปรแกรม Desmos จากนั้นส่งออกไฟล์กราฟลายเส้นสติ๊กเกอร์จากโปรแกรม Desmos เป็นไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น .png

3. จัดทำชุดสติ๊กเกอร์ไลน์พร้อมตั้งชื่อว่า “ HELLO CLASSROOMS” ใน LINE CREATORS MARKET โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ทำการลงสีสติ๊กเกอร์ที่ได้จาก 2 ด้วยโปรแกรมไอบิสเพนท์ X

3.2 อัปโหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ลงใน LINE CREATORS MARKET

3.3 รอทางแอปพลิเคชันไลน์อนุมัติ

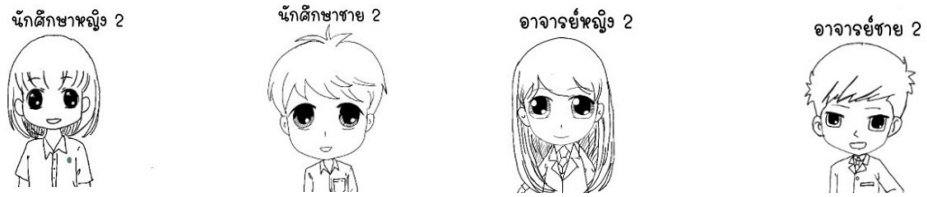
4. สร้างประเมินความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ “HELLO CLASSROOMS” โดยมีการประเมินเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ข้อมูลความความพึงพอใจต่อชิ้นงาน มี 3 ด้านคือ 1. ด้านข้อความและการใช้ภาษา 2. รูปลักษณ์ของสติ๊กเกอร์ 3. การเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS เมื่อสร้างแบบประเมินความพึงพอใจเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประเมินค่าดัชนีความตรงของข้อคำถามกับประเด็นการประเมิน พบว่า ค่าดัชนีความตรง (IOC) เท่ากับ 1 ทุกข้อ

5. วิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของชิ้นงานด้วยค่าสถิติพรรณา และอภิปราย

5. ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบลายเส้นสติ๊กเกอร์ด้วยโปรแกรมไอบิสเพนท์ x

คณะผู้จัดทำได้สร้างภาพต้นแบบที่เป็นอาจารย์ชาย อาจารย์หญิง นักศึกษาชาย และนักศึกษาหญิง อย่างละ 3 แบบ ด้วยโปรแกรมไอบิสเพนท์ X และได้เลือกวลีที่เหมาะสมกับการใช้สติ๊กเกอร์ไลน์ จำนวนทั้งหมด 26 วลี แบ่งเป็นวลีสำหรับนักศึกษาจำนวน 13 วลี และวลีสำหรับอาจารย์จำนวน 13 วลี ทำการสำรวจความนิยมของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อแบบร่างสติ๊กเกอร์ไลน์ต้นแบบและวลีที่ออกแบบไว้ โดยการสำรวจผ่านโปรแกรม google from ผลสำรวจจาก Google from พบว่า ลายเส้นสติ๊กเกอร์ที่ได้คะแนนมากที่สุด ของสติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิง ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 57.3 ของสติ๊กเกอร์นักศึกษาชาย ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 46.3 ของสติ๊กเกอร์อาจารย์ชาย ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 45.1 และของสติ๊กเกอร์อาจารย์หญิง ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 57.3 ดังนี้



ภาพที่ 2 ภาพต้นแบบที่เป็นอาจารย์ชาย อาจารย์หญิง นักศึกษาชาย และนักศึกษาหญิงที่มีฐานนิยมสูงสุด

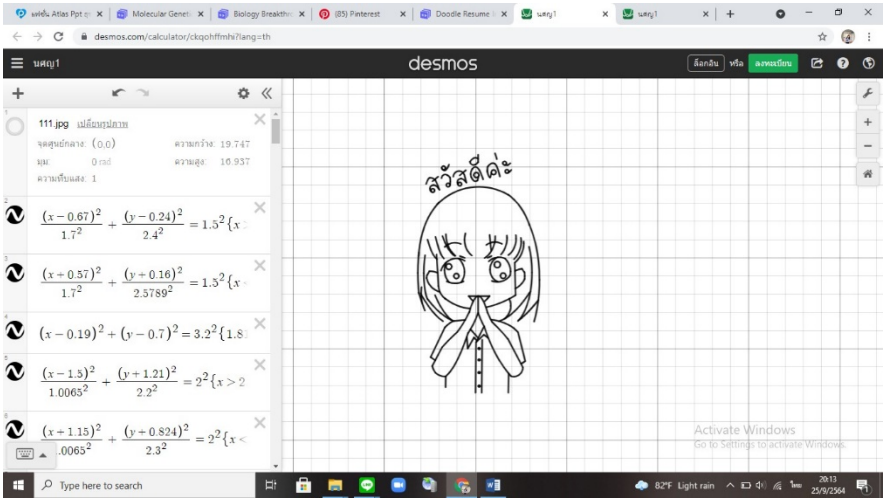
ส่วนวลีที่เหมาะสมของสติ๊กเกอร์ไลน์ของอาจารย์ ได้แก่ สวัสดีค่ะ/ครับนักศึกษา ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 85.4 ทบทวนเนื้อหาด้วยนะคะ/ครับ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 56.1 อาจารย์ไปราชการค่ะ/ครับ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 58.5 สู้ๆ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 54.9 งดสอนค่ะ/ครับ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 63.4 อย่าลืมส่งงานนะคะ/ครับ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 53.7 และวลีที่เหมาะสมของสติ๊กเกอร์ไลน์ของนักศึกษา ได้แก่ ขอบคุณครับ/ค่ะ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 91.5 คะแนนออกยังครับ/คะ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 57.3 ขออนุญาตลาป่วยนะครับ/คะ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 64.6 รับทราบครับ/ค่ะ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 76.8 กำลังไปครับ/ค่ะ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 61 สวัสดีครับ/ค่ะ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 79.3

2. ผลการใช้สมการทางคณิตศาสตร์สร้างลายเส้นสติ๊กเกอร์ไลน์ ด้วยโปรแกรม Desmos

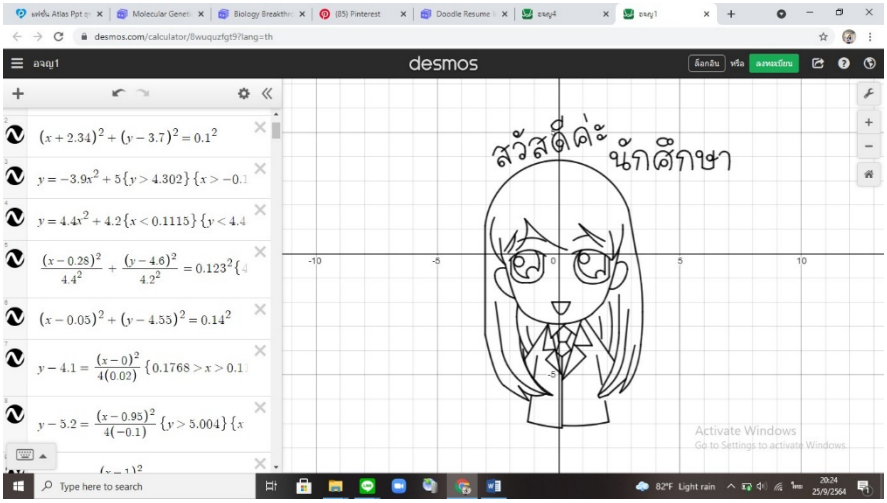
จากการสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์โดยใช้สมการทางคณิตศาสตร์ผ่านโปรแกรม Desmos พบว่าสติ๊กเกอร์ไลน์ 24 แบบในแต่ละแบบมีการใช้จำนวนสมการที่แตกต่างกันดังนี้ 1. สติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิงสวัสดีค่ะจำนวน 132 สมการ 2. สติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิงขอบคุณค่ะ จำนวน 149 สมการ 3. สติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิงรับทราบค่ะ จำนวน 134 สมการ 4. สติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิงขออนุญาตลาป่วยค่ะ จำนวน 127 สมการ 5. สติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิงคะแนนออกยังคะ จำนวน 107 สมการ 6. สติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิงกำลังไปค่ะ 139 สมการ 7. สติ๊กเกอร์นักศึกษาชายสวัสดีครับ 126 สมการ 8. สติ๊กเกอร์นักศึกษาชายขอบคุณครับ 120 สมการ 9. สติ๊กเกอร์นักศึกษาชายรับทราบครับ 125 สมการ 10. สติ๊กเกอร์นักศึกษาชายขออนุญาตลาป่วยนะครับ 124 สมการ 11. สติ๊กเกอร์นักศึกษาชายคะแนนออกยังครับ 124 สมการ 12. สติ๊กเกอร์นักศึกษาชายกำลังไปครับ 130 สมการ 13. สติ๊กเกอร์อาจารย์หญิงสวัสดีค่ะนักศึกษา 168 สมการ 14. สติ๊กเกอร์อาจารย์หญิงอย่าลืมส่งงานนะคะ 171 สมการ 15. สติ๊กเกอร์อาจารย์หญิงอาจารย์ไปราชการนะคะ 171 สมการ 16. สติ๊กเกอร์อาจารย์หญิงงดสอนค่ะ 133 สมการ 17. สติ๊กเกอร์อาจารย์หญิงทบทวนเนื้อหาด้วยนะคะ 177 สมการ 18. สติ๊กเกอร์อาจารย์หญิงสู้ๆ 124 สมการ 19. สติ๊กเกอร์อาจารย์ชาย

สวัสดีครับนักศึกษา 185 สมการ 20. สติ๊กเกอร์อาจารย์ชายอย่าลืมส่งงานนะครับ 171 สมการ 21. สติ๊กเกอร์อาจารย์ชายไปราชการนะครับ 177 สมการ 22. สติ๊กเกอร์อาจารย์ชายงดสอบครับ 150 สมการ 23. สติ๊กเกอร์อาจารย์ชายทบทวนเนื้อหาด้วยนะครับ 200 สมการ และ 24. สติ๊กเกอร์อาจารย์ชายสู้ๆ 135 สมการ

การสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์โดยใช้สมการทางคณิตศาสตร์ผ่านโปรแกรม Desmos พบว่ามีการใช้สมการต่างๆ จำนวนจากหลากหลายสมการดังตัวอย่างภาพที่ 2 และภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลการสร้างลายเส้นสติ๊กเกอร์นักศึกษาหญิงสวัสดีค่ะ



ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลการสร้างลายเส้นสติ๊กเกอร์อาจารย์หญิงสวัสดีค่ะนักศึกษา

สรุปผลการใช้สมการ สมการเส้นตรง 1,179 สมการ สมการวงกลม 1,070 สมการ สมการวงรี 701 สมการ วงรีเอียง 214 สมการ สมการพาราโบลา 322 สมการ และสมการเชิงขั้ว 13 สมการ

3. ผลการจัดทำชุดสติ๊กเกอร์ HELLO CLASSROOMS ในแอพลิเคชันไลน์

คณะผู้จัดทำได้ทำการการลงสีสติ๊กเกอร์ที่ได้จากข้อ 2 ด้วยโปรแกรมไอบิสเพนท์ X และอัปโหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ลงใน LINE CREATORS MARKET

ภาพที่ 5 ตังอย่างผลการลงสีสติ๊กเกอร์ไลน์

4. ผลการประเมินความพึงพอใจอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ "HELLO CLASSROOMS"

จากการสำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษา จำนวน 61 คน เป็นเพศชาย 18 คน เพศหญิง 53 พบว่าในแต่ละหัวข้อการประเมินมีค่าเฉลี่ยดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านข้อความและการใช้ภาษา

1.1 ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ คะแนนเฉลี่ย 4.84

1.2 ความสอดคล้องระหว่างข้อความกับภาพประกอบ คะแนนเฉลี่ย 4.76

ด้านที่ 2 รูปลักษณ์ของสติ๊กเกอร์

2.1 สติ๊กเกอร์มีรูปลักษณ์ที่สวยงาม คะแนนเฉลี่ย 4.69

2.2 สติ๊กเกอร์มีสีสันที่สวยงาม คะแนนเฉลี่ย 4.76

2.3 สติ๊กเกอร์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสม คะแนนเฉลี่ย 4.84

ด้านที่ 3 การเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร

3.1 สติ๊กเกอร์ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกที่ชัดเจนต่อผู้รับ คะแนนเฉลี่ย 4.68

3.2 สติ๊กเกอร์ช่วยถ่ายทอดความต้องการอย่างตรงไปตรงมา คะแนนเฉลี่ย 4.68

3.3 สติ๊กเกอร์ช่วยให้ถ่ายทอดข้อมูลที่ต้องการได้อย่างครบถ้วน คะแนนเฉลี่ย 4.79

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อการเลือกดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS

ผลการสำรวจความคิดเห็นผู้ตอบแบบประเมินต่อการเลือกดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ "HELLO CLASSROOMS" พบว่าผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 61 คนเลือกดาวน์โหลดจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 83.87 และมีคนที่เลือกไม่ดาวน์โหลดจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 16.13

6. อภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้พบว่าสมการทางคณิตศาสตร์สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับเทคโนโลยีโดยคณะผู้วิจัยนำสมการตรีโกณมิติ สมการพาราโบลา สมการวงรี และสมการค่าสัมบูรณ์ที่ศึกษากับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาออกแบบลายเส้นสติ๊กเกอร์ไลน์ โดยโปรแกรม Desmos ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธีระยุทธ พิมเสม และคณะ (2560) ที่ใช้Web Application Desmos สร้างลวดลายของมังกรนครสวรรค์ด้วยสมการทางคณิตศาสตร์ การวิจัยของภูมิ อินภูมี และคณะ (2563) เรื่อง Math lowercase letter font เป็นการนำสมการทางคณิตศาสตร์ออกแบบรูปแบบอักษร(font) ภาษาอังกฤษพิมพ์เล็กได้ เมื่อคณะผู้วิจัยออกแบบลายเส้นสติ๊กเกอร์ไลน์ตามหลักการวาดการ์ตูน SD ของ C-C Club โดยตัวสติกเกอร์ไลน์แต่ละตัวมีความประสานกลมกลืนสัมพันธ์และสอดคล้องเป็นชุดเดียวกัน ตามหลักความเป็นเอกภาพ หลักความสมดุล หลักความกลมกลืนกัน หลักของสัดส่วนของภาพ หลักการสร้างจังหวะและลีลาและหลักการสร้างจุดเด่น ให้ถ่ายทอดคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ เมธิศ ลิ่วลือชัย (2561) เรื่อง LINE Sticker Design for Communicate with Customer in Company

เป็นการสร้างสติกเกอร์ไลน์เพื่อพัฒนาการสื่อสาร การออกแบบรูปลักษณ์ตัวอักษรและงานประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากการผนวกคณิตศาสตร์กับเทคโนโลยีให้สามารถสะท้อนความงาม ความเป็นเอกลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ผลปรากฏว่า ผลสำรวจความพึงพอใจ รูปลักษณ์ของสติ๊กเกอร์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด และจากการจัดทำสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS ในแอปพลิเคชันตามหลักและข้อกำหนดของ Line Creators Market ปรากฏว่า ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้ดาวน์โหลดสูงถึง ร้อยละ 83.87 นอกจากนี้จากการประเมินความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์ HELLO CLASSROOMS ตามแนวมาตรวัดเชิงสถิติ ของ Likert Scale ผลปรากฏว่า ด้านข้อความและการใช้ภาษา ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด และ ความสอดคล้องระหว่างข้อความกับภาพประกอบ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ด้านรูปลักษณ์ของสติ๊กเกอร์ สติ๊กเกอร์มีรูปลักษณ์ที่สวยงาม อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด สติ๊กเกอร์มีสีสันที่สวยงาม อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด และสติ๊กเกอร์มีรูปลักษณ์ที่เหมาะสม อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ด้านการเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร สติ๊กเกอร์ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกที่ชัดเจนต่อผู้รับ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด และสติ๊กเกอร์ช่วยถ่ายทอดความต้องการอย่างตรงไปตรงมา อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การสำรวจความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่เป็นอาสาสมัครในการวิจัยในครั้งนี้เท่านั้น ควรมีการสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากพอและมีควรมีการสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างนอกสถาบัน

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) สติ๊กเกอร์ไลน์ควรมีความหลากหลายทางด้านการสื่อสารมากกว่านี้ โดยเฉพาะคำพูดในตัวสติ๊กเกอร์ไลน์ที่ใช้สำหรับการสื่อสารทางการศึกษา

(2) สติ๊กเกอร์ไลน์ควรมีขนาดที่ใหญ่เพื่อความชัดเจนทางการสื่อสาร

(3) ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ที่ไม่ดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ไลน์ที่มีต่อชุดสติ๊กเกอร์ไลน์ Hello Classroom ในแต่ละปัจจัย

8. กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาครั้งนี้สำเร็จขึ้นได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์หลายท่านและผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้ให้คำแนะนำชี้แนะในการศึกษาค้นคว้า แนะนำขั้นตอนและวิธีจัดทำจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี คณะผู้จัดทำจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ให้กำลังใจในการศึกษาครั้งนี้

9. เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ศูนย์วิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป. (2555). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์.

ธีระยุทธ พิมเสม และคณะ. (2560). *Equations of Dragon*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ปิยะบุตร สุทธิดารา. (2557). *Drawing Comic.* นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด.

ปุ๊กกี้ เกมส์. (2560). *การใช้งาน แอพพลิเคชั่น Line เบื้องต้น.* สืบค้น 6 มกราคม 2564, จาก https://sites.google.com

พิสณุ ฟองศรี. (2554). *การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: บริษัท ด่านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.

ภูมิ อินภูมี และคณะ. (2563). *การสร้างรูปแบบอักษรภาษาอังกฤษด้วยสมการทางคณิตศาสตร์*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

เมธิศ ลิ่วลือชัย. (2561). *LINE Sticker Design for Communicate with Customer in Company.* สืบค้น 6 มกราคม 2564, จาก https://e-research.siam.edu/wp-content/uploads/2020/02/IT- animation-and-creative-media-2019-coop-LINE-Sticker-Design-for-Communicate-with_compressed-1.pdf

ศุภรัตน์ เจริญพิทักษ์, กฤษดา ทองบุญเกิด, และศิริพล แสนบุญส่ง. (2561). *การพัฒนาสติกเกอร์วิธีอัพโหลดสติ๊กเกอร์ไลน์.* สืบค้น 6 มกราคม 2564, จาก https://like jung.com

Pantich Production. (2016). *Desmos.* Retrieved 6 January 2021, from http://th.4androidapk.com/category/apps/desmos-graphing-calculator-download-43111.html

PaNu. (2563). *Application ไอบิสเพนท์ x ยอดฮิตของวัยรุ่น*. สืบค้น 6 มกราคม 2564, จาก https://www.sdean12.org

Prasert rk. (2555). *ทฤษฎีความพึงพอใจ*. สืบค้น 6 มกราคม 2564, จาก https://www.gotoknow.org

การจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข

COMMUNICATION MANAGEMENT TO PREVENT THE DISSEMINATION OF FAKE HEALTH INFORMATION ON SOCIAL MEDIA OF MINISTRY OF PUBLIC HEALTH

อุบลวรรณ ตันตระกูล
นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
E-mail: Ubolwan_t@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1. กระบวนการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข และ 2. กลยุทธ์การจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข ในปี พ.ศ. 2560 โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วยคณะทำงานด้านข่าวและประชาสัมพันธ์ กระทรวงสาธารณสุข จำนวน 12 คน และการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จของกระทรวงสาธารณสุข ในปี พ.ศ.2560 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณาวิเคราะห์

ผลวิจัยพบว่า 1. กระบวนการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข ประกอบด้วย การจัดตั้งหน่วยงาน การกำหนดผังกระบวนงาน และการดำเนินงานตามผังกระบวนงาน 2. กลยุทธ์การจัดการการสื่อสารสื่อสาร แบ่งออกเป็น 4 ด้าน 1) ด้านรูปแบบการดำเนินงาน ประกอบด้วย (1) การตอบโต้ ชี้แจงกลับทันที (2)การป้องกัน ประกาศเตือนภัยและการชี้นำ (3) การทำงานเป็นเครือข่ายประชาสัมพันธ์ (4) การใช้บุคคลภายนอกช่วยสร้างความน่าเชื่อถือ และ(4) การใช้กระบวนการทางกฎหมาย 2) ด้านการกำหนดประเด็นสื่อสาร ประกอบด้วย (1) การให้ข้อเท็จจจริง ข้อมูลวิชาการที่ถูกต้องตรงประเด็น (2) แปลงข้อมูลวิชาการทางการแพทย์และสาธารณสุขเป็นภาษาที่เข้าใจได้ง่าย สั้น กระชับ โดยสอดแทรกความรู้ด้านสุขภาพ และมีแหล่งอ้างอิง 3) ด้านการเลือกใช้สื่อ มีการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ทุกชนิด เน้นสื่ออินโฟกราฟิก และ 4) ด้านกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย (1) ประชาชนทั่วไป (2) กลุ่มผู้ได้รับผลกระทบโดยตรง เช่น ผู้ป่วย ผู้บริโภคที่สูญเสียทรัพย์สิน ประชาชนในพื้นที่หรือแหล่งต้นตอของข่าวลือ กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มเด็ก เป็นต้น

คำสำคัญ: ข้อมูลสุขภาพเท็จ กระบวนการการจัดการการสื่อสาร สื่อสังคมออนไลน์ กระทรวงสาธารณสุข

ABSTRACT

This research aimed to study 1) communication management process to prevent the dissemination of fake health information on social of Ministry of Public Health, and 2) the strategies of communication management to prevent the dissemination of fake health information on social of Ministry of Public Health in 2017. It is a qualitative research, of which data was collected by in-depth interviews. The key informants consisted of 12 members of news and PR work group, Ministry of Public Health; together with the review of documents related to communication management to prevent the dissemination of fake health information of Ministry of Public Health in 2017. The data was analyzed by descriptive analysis.

The findings revealed as follows. 1) Communication management process to prevent the dissemination of fake health information on social of Ministry of Public Health consisted of organization establishment, flowchart, and operation in accordance with the flowchart. 2) Communication management strategies were divided into 4 aspects, i.e., (1) instant retaliation and clarification; (2) prevention, warning, and guidance; (3) operating as a PR network; (4) outsourcing to help creating trust and confidence; and (5) using legal procedures. 2) Setting communication issues consisted of (1) providing facts and precise academic information; and (2) turning medical and public health information into comprehensible, short, and concise, wordings, with inserted knowledge of health and traceable references. 3) For choosing media to be used, all types of PR media were used, particularly infographics. 4) Target group consisted of (1) general people and (2) those who were directly affected, e.g., patients, consumers who lost their properties, local inhabitants/ sources of rumors, adolescents, and children.

Keywords: Fake health information, Communication management process, Social media, Ministry of Public Health

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

สถานการณ์การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ที่มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่จำกัดระยะทาง และ เวลา มาร์แชล แมคลูฮัน (McLuhan.1976) ผ่านอุปกรณ์การสื่อสารต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่นๆ สามารถแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ แบ่งปันข้อมูล ตลอดจนการสร้างและเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณชนได้ด้วยตนเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ หรือไลน์ จนกลายเป็นที่นิยมและเป็นวัฒนธรรมการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่มีอัตราการใช้งานที่เติบโตอย่างรวดเร็ว infographicthailand (2560) พบว่า การใช้สมาร์ทโฟนของคนในยุคนี้ บางคนต้องเช็กหรือดูหน้าจอมือถือตลอดเวลา ต้องอัพเดตหรือติดตามข้อมูลที่มีผู้อื่นแชร์หรือโพสต์อยู่ตลอด หรือ เรียกว่า การกลัวตกกระแส หรือ Fear Of Missing Out : FOMO ฉัตรมงคล ขุนนางฉ่า (2561) ระบุว่า สถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ปัจจุบันพบว่า ร้อยละ 80 ของข้อมูลที่ส่งต่อกัน คือข้อมูลเชิงสุขภาพ แต่ทว่าเป็นข้อมูลจริงเพียงร้อยละ 20 เท่านั้น ส่งผลให้เกิดปัญหาการแชร์ข้อมูลสุขภาพทั่วทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ของชาติ และ ยังเป็นปัญหาที่ทั่วโลกกำลังเผชิญอยู่ในขณะนี้ ขณะที่พีรพล อนุตรโสตถิ์ (2560) พบว่า ข้อมูลเท็จบนโลกออนไลน์ส่วนมากมักเป็นเรื่องสุขภาพโดยเฉพาะกลุ่มโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง โรคมะเร็ง เพราะผู้ผลิตเรื่องเท็จเหล่านี้

มองเห็นพฤติกรรมของผู้อ่านที่ขาดทักษะการตรวจสอบข้อมูลโดยเฉพาะกลุ่มผู้อ่านที่ค่อนข้างสูงอายุที่เข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตขณะที่อายุมากอาจจะขาดเรื่องความเท่าทันสื่อดิจิทัล นอกจากนี้ วิศิษฎ์ เกตุรัตนกุล และคณะ (2561) ระบุว่า ข่าวปลอมด้านสุขภาพทำให้คนเสียชีวิตได้ เพราะเสียโอกาสในการรักษาที่ถูกต้องจากแพทย์ นอกจากนี้ ยังพบว่ามีประชาชนจำนวนไม่น้อยให้ความไว้วางใจและเชื่อถือข้อมูลที่ส่งต่อกันบนสื่อสังคมออนไลน์ แม้สิ่งนั้นจะเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับหลักฐานวิชาการและข้อมูลทางการแพทย์ก็ตาม โดยสาเหตุที่คนไทย เชื่อใจโซเชียลมีเดียมากกว่าหมอ เพราะเนื้อหาเข้าใจง่ายกว่า ได้รับข้อมูลบ่อยกว่า และได้รับมาจากคนที่ตนเองไว้ใจ จะเห็นได้ว่า การแชร์หรือเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ ได้สร้างความสับสนแก่ประชาชน ทำให้ได้รับความรู้ความเข้าใจด้านสุขภาพบางอย่างที่ไม่ถูกต้อง ไม่ครบถ้วน หรือได้รับข้อมูลอันเป็นเท็จ อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิด ผู้ที่หลงเชื่ออาจได้รับผลกระทบด้านสุขภาพ อาจทำให้เสียทรัพย์สิน บางครั้งเป็นอันตรายต่อชีวิตได้ หน่วยงานภาครัฐซึ่งมีหน้าที่ที่เกี่ยวข้องด้านสาธารณสุข คือ กระทรวงสาธารณสุข (2545) ซึ่งเป็นองค์กรหลักด้านสุขภาพ มีหน้าที่เกี่ยวกับการสร้างเสริมสุขภาพอนามัย การป้องกันและควบคุมโรค การรักษาพยาบาล และการฟื้นฟูสภาพของประชาชน จึงต้องมีการจัดการสื่อสารข้อมูลข้อเท็จจริงด้านสุขภาพที่ถูกต้อง เพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับประชาชน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษากระบวนการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลเท็จในสื่อออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข และ กลยุทธ์การจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข เพื่อทราบแนวทางในการป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข และเป็นข้อเสนอในเชิงนโยบายต่อกระทรวงสาธารณสุขและผู้ที่สนใจต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อศึกษากระบวนการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข

2) เพื่อศึกษากลยุทธ์การจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จ ในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการประชาสัมพันธ์ มี 4 กิจกรรมหลัก วิรัช ลภิรัตนกุล (2540: หน้า 390) ได้แก่

1) การวิจัยและรับฟังความคิดเห็น เป็นขั้นตอนแรกเป็นการค้นคว้าหาข้อเท็จจริง ข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการวิจัยและรับฟังประชาชน ผู้เกี่ยวข้องมีต่อการดำเนินงาน หรือต่อนโยบายขององค์กร

2) การวางแผนและการตัดสินใจ เป็นการดำเนินการต่อจากการวิจัยและรับฟังความคิดเห็น เป็นการนำเอาทัศนคติความคิดเห็นต่างๆ ที่ได้รวบรวมมาพิจารณาประกอบการวางแผนกาหนดนโยบายขององค์กร ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถกำหนดนโยบายและโครงการที่มีประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

3) การติดต่อสื่อสาร เป็นการปฏิบัติการสื่อสารกับกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้อง โดยดำเนินการตามแผนหรือโครงการที่กาหนดไว้

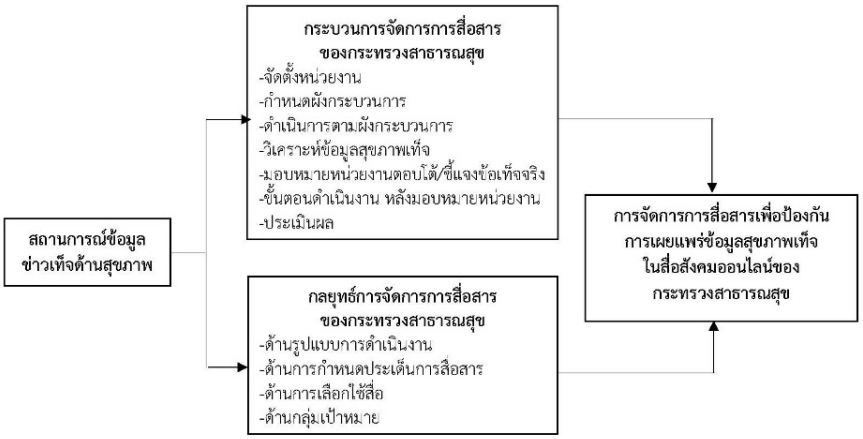
4) การประเมินผล เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่วัดผลว่าการดำเนินการประชาสัมพันธ์ที่ได้ดำเนินการไปได้ผลตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่

3.1.2 วิภัคฉณัฏฐ์ นิมิตรพันธ์ และคณะ (2559) ศึกษาเรื่องกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ภายใต้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นักประชาสัมพันธ์ต้องสร้างความตระหนักในเรื่องการตรวจตราข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลนอ์ย่างสม่ำเสมอ เพื่อเตรียมความพร้อมในการแก้ไขความเข้าใจผิดและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่สาธารณชนได้ในทันที

3.1.3 เฉลิมชัย ก๊กเกียรติกุลและคณะ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบจากข่าวลวง ความท้าทายในการแก้ปัญหาในอนาคต พบว่า ปัจจุบันมีข้อมูลด้านสุขภาพหลายรูปแบบที่เปิดให้ประชาชนได้เข้าถึง เฉพาะภาครัฐต้องสร้างระบบเฝ้าระวัง คัดกรองข้อมูลให้ประชาชนมั่นใจ มีการบังคับใช้กฎหมายที่เข้มงวดเรื่องการสื่อสารทางสุขภาพควรพัฒนาให้ดีขึ้น ควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ใช้ศัพท์เทคนิคหรือภาษาอังกฤษมากเกินไป

3.1.4 นฤมล ถิ่นวิรัตน์ (2555) ศึกษาอิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการ “รู้สู้ flood” พบว่า ข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับข้อมูลหลายด้าน การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบอินโฟกราฟิกจะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้น เร็ว และ แจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว มีความพึงพอใจในเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขอบเขตการวิจัย

4.1.1 ศึกษาเฉพาะข้อมูลสุขภาพเท็จที่มีการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ในปี พ.ศ. 2560

4.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการการจัดการและกลยุทธ์การจัดการการสื่อสารของกระทรวงสาธารณสุข เมื่อได้รับข้อมูลสุขภาพเท็จที่มีเนื้อหา ส่งผลกระทบกับสุขภาพประชาชนและภาพลักษณ์ของกระทรวงสาธารณสุขและหน่วยงานในสังกัด ในปี พ.ศ. 2560

4.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

4.2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเป็นคณะกรรมการในคณะทำงานด้านข่าวและประชาสัมพันธ์ของกระทรวงสาธารณสุข คือ นักประชาสัมพันธ์ และนักวิชาการเผยแพร่ ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับกระบวนการการจัดการข้อมูลสุขภาพเท็จที่มีการเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 12 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.4.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข

4.4.2 นัดหมายสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยแจ้งคำถามก่อนการเก็บข้อมูล

4.4.3 สัมภาษณ์ และบันทึกเป็นไฟล์เสียง และเอกสาร

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาวิเคราะห์

5. ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. กระบวนการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข ผลวิจัยพบว่า มี 3 องค์ประกอบหลัก คือ การจัดตั้งหน่วยงาน การกำหนดผังกระบวนการ และ การดำเนินการตามผังกระบวนการ มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การจัดตั้งหน่วยงาน กระทรวงสาธารณสุข ไม่ได้จัดตั้งหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบเกี่ยวกับข้อมูลสุขภาพเท็จโดยตรง เนื่องจากได้แต่งตั้งคณะทำงานที่เกี่ยวข้องให้เข้ามามีบทบาทหน้าที่ร่วมกันในกระบวนการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้ชื่อว่า "คณะทำงานด้านข่าวและประชาสัมพันธ์กระทรวงสาธารณสุข" มีหน้าที่หลักในการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ของกระทรวงทั้งในภาวะปกติและภาวะวิกฤติ มีการทำงานเป็นเครือข่ายในลักษณะลูกโซ่ โดยมีโฆษกกระทรวงสาธารณสุข เป็นประธานคณะทำงาน มีผู้ปฏิบัติงานด้านประชาสัมพันธ์หรือผู้แทนที่ได้รับมอบหมายจากทุกกรมในสังกัดกระทรวงสาธารณสุข มาทำงานร่วมกัน โดยมอบหมายให้สำนักงานปลัดกระทรวง เป็นศูนย์กลางในการประสานงานในเรื่องการจัดการข้อมูลสุขภาพเท็จ คณะทำงานจะร่วมกันติดตามตรวจสอบ เฝ้าระวังข่าวสุขภาพเท็จที่มีการเผยแพร่สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมีเนื้อหาส่งผลกระทบด้านลบร้ายแรงต่อสุขภาพ ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน และ ภาพลักษณ์ของกระทรวงสาธารณสุข

1.2 การกำหนดผังกระบวนการ ประกอบด้วย การตรวจสอบนำเข้าข้อมูลสุขภาพเท็จ เพื่อรายงานผู้บริหารให้รับทราบโดยเร็วที่สุด จากนั้นจะมีข้อสั่งการไปยังหน่วยงานผู้รับผิดชอบ ให้ทำการตอบโต้ชี้แจงข้อเท็จจริง และมีการประเมินผลการดำเนินงาน เป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ ซึ่งประกอบด้วย 4 กิจกรรมหลัก ได้แก่ การวิจัยและรับฟังความคิดเห็น การวางแผนประชาสัมพันธ์ กระบวนการสื่อสาร และการประเมินผล กระทรวงสาธารณสุข มีการกำหนดผังกระบวนการเป็นโครงสร้างการทำงานตามระบบราชการ กำหนดภารกิจ บทบาทหน้าที่ และคำสั่งการ เป็นขั้นตอนที่ชัดเจน ตามลำดับชั้นการสั่งการจากผู้บริหารไปสู่ผู้ปฏิบัติ นอกจากนี้ กำหนดโครงสร้างกระบวนการให้มีความคล่องตัว ลดขั้นตอนการดำเนินงานตามระบบราชการที่ต้องมีการสั่งการเป็นลายลักษณ์อักษร หรือหนังสือราชการ เนื่องจากมีการมอบหมาย แต่งตั้งผู้แทน หรือ

ผู้รับผิดชอบไปดำเนินการได้ทันที จึงทำให้สามารถสื่อสารข้อมูลสุขภาพที่เป็นข้อเท็จจริงไปสู่สาธารณะได้อย่างรวดเร็วทันสถานการณ์

1.3 การดำเนินงานตามผังกระบวนการ จากการวิจัยพบว่า กระทรวงสาธารณสุขมีกระบวนการจัดการการสื่อสาร เมื่อมีการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ โดยเริ่มตั้งแต่ ตรวจสอบ ติดตามข้อมูลข่าวสุขภาพเท็จจากแหล่งข้อมูล 2 กลุ่มหลัก คือ 1. แหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคล ประกอบด้วย บุคคลภายใน ซึ่งเป็นผู้แทนด้านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมอบหมายมาจากทุกกรมในสังกัดกระทรวงสาธารณสุข เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์จากกรมต่างๆ บุคลากร ตลอดจนผู้บริหารภายใน และบุคคลภายนอกองค์กร ที่เป็นเครือข่ายประชาสัมพันธ์ในส่วนภูมิภาค หรือ ประชาชนที่แจ้งเบาะแสข่าว ผ่านช่องทางต่างๆ ของกระทรวงสาธารณสุข 2. แหล่งข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับ วิภัคฉณัฏฐ์ นิมิตพันธ์ และคณะ (2559) ศึกษาเรื่องกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ภายใต้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นักประชาสัมพันธ์ต้องสร้างความตระหนักในเรื่องการตรวจตราข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลนอ์ย่างสม่ำเสมอ เพื่อเตรียมความพร้อมในการแก้ไขความเข้าใจผิดและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องแก่สาธารณชนได้ในทันที เมื่อคณะทำงานด้านข่าวฯ ได้รับข้อมูลข่าวสุขภาพเท็จแล้วจะรายงานให้ผู้บริหารระดับสูงให้รับทราบข้อมูลอย่างรวดเร็ว ตามช่องทางต่างๆ ทั้งการแจ้งทางโทรศัพท์ หรือผ่านแอปพลิชันเคชันไลน์ หรือการเข้าพบรายงาน ซึ่งจะมีการสั่งการมอบหมายหมายให้ผู้รับผิดชอบ คือ กรมต่างๆ ไปดำเนินการเพื่อแก้ไขความเข้าใจผิด และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องต่อประชาชน ผ่านกลไกภาคสื่อสารมวลชน เครือข่ายภาครัฐ ภาคเอกชน และ ภาคประชาชน ผู้วิจัยพบว่า การมอบหมายผู้ตอบโต้ข่าวสุขภาพเท็จ/ชี้แจงข้อเท็จจริง จะมอบหมายให้ผู้แทนหน่วยงานด้านประชาสัมพันธ์ของกรมต่างๆ ไปดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป โดยมอบหมายตามภารกิจหลักของหน่วยงาน จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทุกท่านได้ข้อสรุปว่า มีการดำเนินการทิศทางเดียวกัน คือ หลังจากได้รับมอบหมายจะต้องตรวจสอบหาข้อเท็จจริง โดยประสานติดต่อสอบถามจากหน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงกับเรื่องนั้น เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลต่างๆ ประกอบด้วย แหล่งที่มาของข้อมูล ความถูกต้องของเนื้อหาข่าว/ข้อมูลสุขภาพเท็จ ตรวจสอบพื้นที่ต้นตอข่าวลือ ผลทดสอบทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์ เช่น ผลตรวจสอบทางห้องปฏิบัติการ ผลวิจัย เป็นต้น จากนั้นจึงจัดทำประเด็นเพื่อชี้แจงข้อเท็จจริงตามหลักวิชาการ โดยนำข้อมูลมาจากนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ หรือผลตรวจสอบจากห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นข้อมูลที่มีหลักฐานอ้างอิงทางการแพทย์ และตรวจสอบได้ ปัญหาอุปสรรคที่พบ คือ ต้องแปลงภาษา คำศัพท์วิชาการทางการแพทย์ ให้เป็นภาษาที่ประชาชนอ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย รวมทั้งต้องถูกต้องตามหลักวิชาการด้วย นอกจากนี้ บางครั้งต้องยังคงไว้ซึ่งสำนวนวิชาการไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ จะพบว่าประเด็นที่จะใช้สื่อสารชี้แจงข้อเท็จจริงนั้น ต้องมีความระมัดระวังเป็นอย่างมาก เพราะข้อมูลที่จะเผยแพร่ออกไปนั้น ต้องเป็นข้อเท็จจริงที่ถูกต้องและเชื่อถือได้สามารถใช้เป็นหลักฐานด้านวิชาการ เป็นหลักฐานอ้างอิงได้และยังเป็นหลักฐานทางกฎหมายได้อีกด้วย เฉลิมชัย ก๊กเกียรติกุลและคณะ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบจากข่าวลวง ความท้าทายในการแก้ปัญหาในอนาคต พบว่า ปัจจุบันมีข้อมูลด้านสุขภาพหลายรูปแบบที่เปิดให้ประชาชนได้เข้าถึง เฉพาะภาครัฐต้องสร้างระบบเฝ้าระวัง คัดกรองข้อมูลให้ประชาชนมั่นใจ มีการบังคับใช้กฎหมายที่เข้มงวด เรื่องการสื่อสารทางสุขภาพควรพัฒนาให้ดีขึ้น ควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ใช้ศัพท์เทคนิคหรือภาษาอังกฤษมากเกินไป สำหรับข้อมูลที่จะชี้แจงตอบโต้ข้อมูลสุขภาพเท็จนั้น ตรวจสอบความถูกต้องข้อมูลก่อนเผยแพร่ โดยหน่วยงานด้านประชาสัมพันธ์ที่ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการชี้แจงข้อเท็จจริง จะทำหน้าที่ส่งประเด็นการสื่อสารที่ได้ทำการผลิตแล้วให้นักบริหาร นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องตรวจสอบซ้ำ เพื่อความถูกต้อง

ตามหลักวิชาการ พบว่าปัจจัยที่ทำให้การดำเนินงานได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีการทำงานลักษณะเครือข่ายประชาสัมพันธ์ กันอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความคล่องตัวในการประสานงาน

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ จะมีการแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว ต้องมีการจัดการแก้ไขข่าวลือ ข่าวปลอม อย่างรวดเร็วเพื่อป้องกันการแพร่กระจายเป็นวงกว้าง จากการวิจัยพบว่า การทำงานของคณะทำงานด้านข่าวฯ ได้กำหนดระยะเวลาตอบโต้/ชี้แจง โดยพิจารณาจากหลักเกณฑ์ระดับความวิกฤติของข้อมูลสุขภาพ แบ่งได้ 2 ระดับ หากเป็นระดับภาวะวิกฤต จะต้องดำเนินการอย่างเร็วที่สุดและให้เสร็จสิ้นภายใน 24 ชั่วโมง โดยใช้วิธีการในลักษณะผสมผสานรูปแบบต่างๆ ดังนี้ การแถลงข่าวโดยผู้บริหารระดับสูงตามลำดับ ได้แก่ รัฐมนตรี ปลัดกระทรวง โฆษกกระทรวง อธิบดีกรมที่เกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญ ฯลฯ การให้สัมภาษณ์สื่อมวลชน โดยรัฐมนตรี ผู้บริหารระดับสูงของหน่วยงาน โฆษกกระทรวง หรือ ผู้ที่ได้รับมอบหมาย การนำสื่อมวลชนลงพื้นที่ตรวจสอบข้อเท็จจริง เช่น ไปตรวจสอบโรงเรียนที่เป็นต้นตอของข่าวลือโรคระบาด การเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์แก้ไข/ตอบโต้ข่าวเท็จ เน้นที่ข่าวแจกประชาสัมพันธ์ และ สื่อใหม่โดยเฉพาะอินโฟกราฟิก ซึ่งสามารถเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว (2) ระดับวิกฤตต่ำ จะดำเนินการ มากกว่า 1-3 วัน หรือมากกว่านั้น ใช้วิธิการใดวิธีการหนึ่ง ดังนี้ ข่าวแจก สื่อประชาสัมพันธ์ สอดคล้องกับเสรี วงษ์มณฑา กล่าวว่า การสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ในภาวะวิกฤติจะต้องให้ ความสำคัญกับ “ความเร็ว” จะช้าไม่ได้จะต้องปรับตัวตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น อย่างรวดเร็ว เมื่อถูก กล่าวหาจะต้องตอบโต้โดยเร็ว จะปล่อยให้สาธารณชนเชื่อไปตามข้อกล่าวหา ข้ามวันข้ามคืนไม่ได้ และทุกครั้งที่สื่อสารกับคนนอกจะต้องบอกให้คนในได้รู้ก่อนเสมอ และจะต้องใช้ช่องทางการสื่อสารที่เป็นไปได้ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ให้ความสำคัญกับความถี่ ต้องมีความถี่เพียงพอที่จะจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตามได้และทั้งหมดนี้จะดำเนินการไปได้ดีจะต้องอาศัย สื่อมวลชนสัมพันธ์ที่ดี สำหรับการประเมินผลภายหลังจากที่กระทรวงสาธารณสุข ได้ทำการตอบโต้ ชี้แจงข้อเท็จจริง ผ่านสื่อต่างๆ แล้ว ผลการวิจัยพบว่า ไม่ได้ทำการประเมินผลเป็นการเฉพาะเจาะจง ในการวัดผู้รับสารที่แท้จริง ซึ่งต้องใช้การวิจัยประเมินการรับรู้ผู้รับสารเฉพาะ จะต้องใช้งบประมาณในการดำเนินงาน จึงใช้วิธีการประเมินผลจาก 3 วิธีการ คือ 1) การตรวจสอบปริมาณข่าวสุขภาพเท็จลดลง แต่คุณลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์สามารถวนกลับมาใหม่เป็นไวรัล จึงสามารถใช้สื่อที่มีอยู่กลับมาใช้ได้ใหม่ 2) ติดตามการนำเสนอข่าวของสื่อมวลชน จากคลิปปิ้งข่าวหนังสือพิมพ์หรือเว็บไซต์สำนักข่าว โดยนับจำนวนความถี่ในการเผยแพร่ การวิเคราะห์เนื้อหาในการรายงานข่าวเพื่อกำหนดรูปแบบของข้อมูลข่าวสารที่มีการเผยแพร่ไปแล้ว หรือข้อคิดเห็นจากประชาชนผู้รับสารที่มีต่อประเด็นการตอบโต้ข้อมูลสุขภาพเท็จของกระทรวงสาธารณสุข โดยประเด็นที่วิเคราะห์ ได้แก่ ภาพข่าว ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง และ ประเด็นสำคัญที่สื่อมวลชนนำเสนอ 3)ประเมินสื่อประชาสัมพันธ์ในช่องทางการเผยแพร่ ได้แก่ เว็บไซต์ แฟนเพจเฟซบุ๊ก จะประเมินจากยอดการมองเห็น การสื่อสารผ่านช่องทางไลน์กลุ่มเฉพาะ จะประเมินจากยอดการอ่านไลน์ของผู้สื่อข่าวที่ส่งเผยแพร่ออกไปว่ามีจำนวนเท่าไหร่ อย่างไรก็ตาม จะพบว่าหากมีผลการประเมินให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมายผู้รับสาร โดยกำหนดเลือกกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน เช่น การเปิดรับข้อมูลข้อเท็จจริง ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ช่องทางที่ได้รับทราบข้อมูลประชาสัมพันธ์ จะทำให้การดำเนินการตามกระบวนการจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุขมีความสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น

2. กลยุทธ์การจัดการการสื่อสารเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ของกระทรวงสาธารณสุข แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย

2.1 กลยุทธ์ด้านรูปแบบการดำเนินงาน ประกอบด้วย (1) กลยุทธ์การตอบโต้ ชี้แจงกลับทันที ในกรณีที่มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสุขภาพเท็จที่เข้าข่ายการส่งผลกระทบในภาวะวิกฤต เมื่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการตามกระบวนการจนได้ข้อมูลที่ชัดเจนถูกต้องแล้ว จะใช้วิธีเผยแพร่สื่อกลับไปยังต้นทางที่ได้รับข้อมูลมา โดยผู้บริหารที่ถูกกำหนดให้เป็นผู้ชี้แจงจะดำเนินการชี้แจง หรือ ตอบโต้ในทันที หรือดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน 24 ชั่วโมง (2) กลยุทธ์การป้องกัน ประกาศเตือนภัยและการชี้นำ เพื่อเป็นการป้องกันการผลิตข้อมูลสุขภาพเท็จที่คาดว่าอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพประชาชน หรือภาพลักษณ์องค์กร (3) กลยุทธ์ทำงานในลักษณะเครือข่ายประชาสัมพันธ์ที่เข้มแข็ง เพื่อให้เกิดความร่วมมือช่วยกันในการทำงานแก้ไขข้อมูลสุขภาพเท็จให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน (4) กลยุทธ์ใช้บุคคลภายนอก หรือ ที่มีความน่าเชื่อถือมาช่วยสื่อสาร เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความมั่นใจ และ 5) กลยุทธ์ใช้กระบวนการทางกฎหมาย หากเป็นกรณีที่สร้างความเสียหายกับหน่วยงานจะต้องมีการแจ้งความดำเนินคดีกับผู้โพสต์ข้อมูลสุขภาพเท็จ

2.2 กลยุทธ์ด้านการกำหนดประเด็นสื่อสาร ซึ่งให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยให้ความสำคัญกับการนำเสนอข้อเท็จจริงที่กระตุ้นความสนใจในเชิงเหตุและผล เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจมากกว่าการดึงดูดใจในด้านอารมณ์ มีดังนี้ (1) การให้ข้อเท็จจจริง ข้อมูลวิชาการที่ชัดเจน ตรงประเด็น เป็นเนื้อหาว่า จริง หรือ ไม่จริง (2) แปลงข้อมูล คำศัพท์วิชาการทางการแพทย์ เป็นภาษาที่เข้าใจง่าย สั้น กระชับ ชัดเจน ซึ่งต้องใช้ทักษะ ความชำนาญในการดำเนินงาน เนื่องจากข้อมูลทางการแพทย์และสาธารณสุขมีความสำคัญ และเป็นคำศัพท์เฉพาะด้านวิชาการบางครั้งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงไปใช้คำศัพท์อื่นได้ 3) สอดแทรกความรู้ด้านสุขภาพ และมีแหล่งอ้างอิงที่สามารถตรวจสอบได้ทุกครั้งประเด็นสุขภาพเท็จที่มีการแชร์ส่งต่อ หากผู้รับสารขาดความรู้เท่าทันข้อมูลเท็จเหล่านั้น โดยเฉพาะกลุ่มผู้ป่วยที่กำลังป่วยหนัก อาจส่งผลให้อาการหนักถึงขั้นเสียชีวิตได้

2.3 กลยุทธ์ด้านการเลือกใช้สื่อ ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ทุกช่องทาง สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อสมัยใหม่ เน้นสื่ออินโฟกราฟิก ซึ่งมีอินโฟกราฟิก 5 รูปแบบ ประกอบด้วย (1) ชี้แจงข้อเท็จจริง และสร้างภาพลักษณ์องค์กร (2) ชี้แจงข้อเท็จจริง และ ให้คำแนะนำด้านสุขภาพที่ถูกต้องตามหลักวิชาการด้านการแพทย์และสาธารณสุข เพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น (3) ชี้แจงข้อเท็จจริง เตือนอย่าเชื่อผลิตภัณฑ์สุขภาพผิดกฎหมาย สถานประกอบการผิดกฎหมาย และบทลงโทษทางกฎหมาย (4) ชี้แจงข้อเท็จจริง เตือนให้ตระหนักส่งเสริมให้ความรู้ปัจจัยเสี่ยงการเกิดโรค ให้ข้อมูลองค์ความรู้ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการเกี่ยวกับโรคต่างๆ และภัยสุขภาพ ตามสถิติในช่วงฤดูการระบาดของโรค และภัยสุขภาพต่างๆ เพื่อป้องกันก่อนเกิดข่าวปลอมด้านสุขภาพ (5) ชี้แจงข้อเท็จจริง มีผลตรวจสอบทางวิทยาศาสตร์หรือหลักฐานพิสูจน์ เพื่อคลายความกังวลของประชาชน ลักษณะเด่นของสื่ออินโฟกราฟิกของกระทรวงสาธารณสุข เป็นไปตามหลักการสร้างอินโฟกราฟิก ประกอบด้วย 1. ด้านข้อมูล ใส่ข้อความพาดหัวเน้นหัวข้อหลักเพียงหัวข้อเดียว มีการจัดการเนื้อหาโดยย่อยข้อมูลวิชาการที่มีความซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย สั้น กระชับ ชี้แจงประเด็นชัดเจนว่าเป็นข่าวจริงหรือข่าวเท็จ มีแหล่งอ้างอิงเชื่อถือได้ และช่องทางติดต่อหน่วยงาน ด้วยทุกครั้ง 2. ด้านภาพ ใส่ภาพถ่ายผู้บริหารของหน่วยงานเพื่อแสดงความน่าเชื่อถือ เน้นใช้ภาพการ์ตูน สัญลักษณ์ โดยเลือกใช้ตามเนื้อหา มีการใส่รูปภาพจริงประกอบ 3. ด้านการใช้สี เน้นใช้สีโทนร้อน บ่งบอกความรุนแรงของผลกระทบจากข้อมูลเท็จ และสัมพันธ์กับเนื้อหา สร้างความตระหนักถึงอันตรายปัจจัยเสี่ยงด้านสุขภาพจากข้อมูลสุขภาพเท็จ โดยใช้สัญลักษณ์กากบาท สีแดงสำหรับข่าวเท็จ และสีเขียวสำหรับข่าวจริง 4.ด้านการออกแบบ มีเอกลักษณ์เฉพาะของหน่วยงาน เช่น Fonts ไฟล์ให้มีขนาดเล็ก สามารถนำไปใช้ส่งต่อ เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่าย สามารถนำกลับมาใช้ซ้ำได้ ตัวอักษร พาดหัว ขนาดใหญ่ อ่านง่าย สามารถเข้าใจและตีความได้ทันที นฤมล ถิ่นวิรัตน์ (2555) ศึกษาอิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูล

เชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการ “รู้สู้ flood” พบว่า ข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับข้อมูลหลายด้าน การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบอินโฟกราฟิกจะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้น เร็ว และแจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว มีความพึงพอใจในเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด

2.4 กลยุทธ์ด้านกลุ่มเป้าหมาย ไม่ได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นการเฉพาะ เนื่องจากข่าวเท็จด้านสุขภาพมักจะมีการส่งต่อ หรือ แชร์ ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทำให้กลุ่มเป้าหมายที่รับแชร์ข้อมูลเท็จมีได้ทุกกลุ่มตั้งแต่เด็กไปจนถึงผู้สูงอายุ โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ 1. ประชาชนทั่วไปทุกกลุ่มวัย และ 2. กลุ่มผู้ได้รับผลกระทบโดยตรง เช่น ผู้ป่วยที่ได้รับผลกระทบด้านสุขภาพ ผู้บริโภคที่สูญเสียทรัพย์สิน ประชาชนในพื้นที่/แหล่งต้นตอของข่าวลือ กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มเด็ก เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ควรให้ความสำคัญกับกลุ่มเป้าหมายผู้รับสาร โดยกำหนดเลือกกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนจะทำให้การจัดการสื่อสารป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

7.1.1 กระทรวงสาธารณสุข มีกลยุทธ์ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ ที่นำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาการเผยแพร่ข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งให้ความสำคัญเป็นอย่างมากกับกลยุทธ์การให้ข้อเท็จจริง ข้อมูลวิชาการที่ชัดเจน ตรงประเด็น มีแหล่งอ้างอิงตรวจสอบ เนื่องจากกระตุ้นความสนใจในเชิงเหตุและผล เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจมากกว่าการดึงดูดใจในด้านอารมณ์ และควรดำเนินการอย่างรวดเร็ว เนื่องจากข่าวสารเกี่ยวกับสุขภาพส่งผลกระทบต่อชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน จึงต้องใช้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เพื่อความมั่นใจสามารถนำไปใช้เปรียบเทียบเพื่อช่วยแยกข่าวปลอมออกจากข่าวจริงได้ โดยอาศัยข้อได้เปรียบของสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง จำนวนมาก และแพร่กระจายรวดเร็ว

7.1.2 ควรมีการจัดทำแผนกลไกการประสานงานระหว่างหน่วยงานหรือผู้เกี่ยวข้องทั้งระหว่างหน่วยงานภาครัฐด้วยกันเอง หรือ ระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชน และกลไกลความร่วมมือกับภาคสื่อมวลชน

7.1.3 ควรมีการพัฒนาบุคลากรในด้านการประชาสัมพันธ์ ด้วยการอบรม ศึกษาดูงาน อย่างต่อเนื่องเพื่อให้พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อสมัยใหม่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบใหม่ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ และตอบโต้การนำเสนอข้อมูลสุขภาพเท็จได้อย่างทันท่วงที

7.1.4 จัดตั้งแหล่งรวบรวมสื่อออนไลน์ จัดระบบสารสนเทศ ให้ง่ายต่อการค้นหาหรือสืบค้นเป็นการเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลที่มีคุณภาพและข้อมูลที่เป็นจริง

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

7.2.1 ควรมีการทำงานวิจัยเชิงปริมาณ ในด้านการรับรู้และความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์ที่ผลิตเพื่อตอบโต้ ชี้แจงข้อมูลสุขภาพเท็จ

7.2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อในกลุ่มประชาชนผู้รับข้อมูลสุขภาพเท็จในสื่อสังคมออนไลน์ ว่ามีปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการเปิดรับอย่างไร และมีการเผยแพร่ต่ออย่างไร

8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สันทัด ทองรินทร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ให้ความกรุณา รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและเสียสละเวลาในการให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ในทุกขั้นตอน รวมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องจนงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้

9. เอกสารอ้างอิง

ฉัตรมงคล ขุนนางฉ่า. (2561). *กองทุนสื่อฯต่อยอดงานวิจัย แก้ปัญหาแชร์ข้อมูลทางการแพทย์มั่ว*. ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก https://www.77kaoded.com/news/chatmongkhon/134949

นฤมล ถิ่นวิรัตน์. (2555). *อิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการ "รู้สู้flood"*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พีรพล อนุตรโสตถิ์. (2560). [สัมภาษณ์ โดย ฐิติพล ปัญญาลิมปนันท์, ผู้สื่อข่าว BBC ไทย]. *ข่าวปลอมในไทย: คุณ ควรกังวลแค่ไหน?*. บีบีซี. ค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2564 , จาก http://www.bbc.com/thai/thailand-41438401.

ราชกิจจานุเบกษา. (2545). *พระราชบัญญัติปรับปรุง กระทรวง ทบวง กรม*. ค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2564

วิภัคฉณัฏฐ์ นิมิตรพันธ์ และ คณะ (2559). กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ภายใต้สื่อสังคมออนไลน์. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 6(1), 21-31.

วิรัช ลภิรัตนกุล. (2540). *การประชาสัมพันธ์ฉบับสมบูรณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 8 .กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิศิษฎ์ เกตุรัตนกุล และคณะ. (2561). *บอกต่อสุขภาพดี (จริงหรือ)? ในสังคมไทยยุคปลอมปลอม*. รายงานผลการสัมมนาวิชาการเรื่อง Fake News วิกฤตการสื่อสารในยุคดิจิทัล (23-27). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Infographic Thailand. (2560). *FOMO ภัยร้ายโรคกลัวตกกระแส*, ค้นเมื่อ 9 ตุลาคม 2564, จาก http://infographic.in.th/infographic/fomo.

จาก https://www.moac.go.th/data/content/structure/pubprungkrasuang%2045.pdf

การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณของแรงงานนอกระบบ ในการเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์

FINANCIAL NEWS EXPOSURE, KNOWLEDGE, ATTITUDE, AND SAVING BEHAVIOR TOWARDS RETIREMENT PLANNING OF INFORMAL EMPLOYMENT IN THE COMPLETE AGED SOCIETY

จิรายุ ชัยจิรวิวัฒน์

นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail: Jirayu_tao@icloud.com

ธาตรี ใต้ฟ้าพูล

รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail: tatri13@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณของแรงงานนอกระบบ รวมถึงศึกษาอิทธิพลของการเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติ ต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ ด้วยระเบียบวิธีเชิงปริมาณโดยการใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแรงงานนอกระบบจำนวน 400 คน ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 60 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่อยู่อาศัย หรือทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างแรงงานนอกระบบส่วนใหญ่มีการเปิดรับข่าวสารทางการเงินอยู่ในระดับปานกลาง โดยเปิดรับผ่านสื่อออนไลน์ ในช่วงเวลา 18.01-21.00 น. และมีเวลาโดยเฉลี่ยในการเปิดรับข้อมูล 1-2 ชั่วโมงมากที่สุด มีความรู้ทางการเงิน ทัศนคติทางการเงิน และพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณอยู่ในระดับปานกลาง ในด้านของอิทธิพลของตัวแปร พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัวแปร ได้แก่ การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ทางการเงิน และทัศนคติทางการเงิน ล้วนสามารถอธิบายพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณของกลุ่มตัวอย่างได้ร้อยละ 28 ในทิศทางเดียวกัน โดยตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณได้ดีที่สุด คือ การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน

คำสำคัญ: แรงงานนอกระบบ การออมเพื่อการเกษียณ สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ ข่าวสารทางการเงิน

ABSTRACT

This research aims to study financial news exposure, knowledge, attitude, and the retirement saving behaviors of the informal employments. along with the influence of financial news exposure, knowledge, and attitude toward the retirement saving behavior. With the quantitative method, the questionnaires have been

conducted to collect data from the sample group of the 400 informal employments who aged over 18-60 years old, both male and female, and residing or working in Bangkok, Thailand.

The results showed that most of the informal employments exposed to the financial news at a moderate level through online media during 6:01 p.m. - 9:00 p.m. and have an average exposure time of 1 - 2 hours at most. They have a moderate level of financial knowledge, financial attitude, and retirement saving behavior was at a moderate level. The financial news exposure, financial knowledge, and financial attitude were able to influence the retirement saving behavior of the sample group at 28 percent in the same direction. Financial exposure had the best influence on the retirement saving behavior.

Keyword: Informal Employment, Retirement Planning, Complete Aged Society, Financial News

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในปี 2563 ประเทศไทยมีประชากรรวม 66.5 ล้านคน ประชากรสูงอายุของประเทศไทยได้เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างเร็ว กล่าวคือ เมื่อ 50 ปีก่อน ผู้สูงอายุ มีจำนวนไม่ถึง 2 ล้านคน แต่ในปี 2563 ผู้สูงอายุได้เพิ่มจำ นวนเป็น 12 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 18 ของประชากรทั้งหมด มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (มส.ผส.) (2563) กล่าวว่า ภายในปี พ.ศ. 2565 นี้ ประเทศไทยจะกลายเป็น “สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์” ซึ่งมีอัตราผู้สูงอายุมากกว่าร้อยละ 20 และโดยทั่วไปแล้ว ผู้สูงอายุที่เกษียณอายุแล้วจะไม่มีรายได้จากการทำงานประจำ และแหล่งรายได้อื่นๆ นั้นไม่สามารถสร้างรายได้ที่เพียงพอต่อการดำรงชีพได้อย่างมั่นคง ดังนั้น การออมและการลงทุนไว้ใช้จ่ายในวัยเกษียณจึงเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากในการทำให้ผู้สูงอายุสามารถดำรงชีพได้อย่างเพียงพอและมั่นคง นอกจากนี้ ความสามารถในการพึ่งพาของผู้สูงอายุต่อคนวัยทำงานจะลดลง เนื่องจากสังคมไทยมีแนวโน้มจะเปลี่ยนแปลงไปเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น และ ประชากรวัยแรงงานที่เป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและดูแลผู้สูงอายุนั้นมีจำนวนน้อยลง ซึ่งจะส่งผลให้รายได้เฉลี่ยประชากร การลงทุน การออม และการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างมีสเถียรภาพลดลง ในขณะที่การจัดสรรงบประมาณของรัฐบาล ในด้านประกันสังคม สุขภาพอนามัย และสวัสดิการของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นต้นทุนรวมของทั้งประเทศนั้นเพิ่มขึ้น (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2561)

สำหรับประชากรวัยทำงานในประเทศไทย มีจำนวนทั้งสิ้น 37.9 ล้านคน สามารถแบ่งออกได้ 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ แรงงานในระบบ และแรงงานนอกระบบ โดยที่แรงงานในระบบมีจำนวนแรงงานทั้งหมด 17.5 ล้านคน หรือร้อยละ 46.2 ของประชากรวัยแรงงาน นอกจากนี้ แรงงานในระบบสามารถแบ่งได้เป็น ผู้ที่ทำงานให้กับหน่วยงานภาครัฐ ได้แก่ ข้าราชการและหรือพนักงานของรัฐ โดยที่รัฐนั้นจะจัดระบบบำเหน็จบำนาญเป็นการออมภาคบังคับในการเป็นหลักประกันความมั่นคงของชีวิตหลังเกษียณให้แก่สมาชิก และแรงงานภาคเอกชนและรัฐวิสาหกิจ ที่มีระบบบำเหน็จบำนาญที่ไม่เป็นภาคบังคับ ทำให้ความเสี่ยงของแรงงานในระบบที่จะมีเงินไม่เพียงพอต่อการดำรงชีพหลังเกษียณนั้นไม่สูงมากเมื่อเทียบกับกลุ่มแรงงานนอกระบบ ที่มีจำนวนมากถึง 20.4 ล้านคน หรือร้อยละ 53.8 ซึ่งเป็นแรงงานที่มีขนาดใหญ่ที่สุด และมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการพัฒนาเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ โดยที่แรงงานนอกระบบนั้น เป็นแรงงานที่ไม่ได้รับความคุ้มครองหรือหลักประกันทางสังคมจากการทำงาน ส่งผลให้แรงงานนอกระบบนั้นไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายแรงงาน และกฎหมายประกันสังคม เป็นผู้ที่ขาดความมั่นคงในการดำเนินชีวิตทั้งในปัจจุบันและอนาคต (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563)

ปิยะพร มุ่งวัฒนา (2559) ได้ศึกษาการเตรียมความพร้อมทางด้านเศรษฐกิจของแรงงานนอกระบบในการเข้าสู่วัยสูงอายุ พบว่าภาพรวมของแรงงานนอกระบบนั้นยังไม่มีความมั่นคง ทางด้านเศรษฐกิจที่จะเข้าสู่วัยสูงอายุ เนื่องจากไม่มีการเก็บออม ธีรพัฒน์ มีอำพล (2557) ได้ศึกษาความรู้ทางการเงิน และพฤติกรรมการออมที่ส่งผลต่อ การวางแผนการเงินเพื่อการเกษียณอายุ ในกลุ่มคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าความรู้ทางการเงินนั้น ส่งผลต่อการจัดสรรเงิน ทั้งในด้านของการออมและการควบคุมค่าใช้จ่าย อมราพร แสนยศ (2558) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของ การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทัศนคติ และแนวโน้ม พฤติกรรมที่มีต่อการประกันบำนาญ โดยสรุปผลของการศึกษาได้ว่า ความสัมพันธ์ของความรู้ ทัศนคติ และแนวโน้มพฤติกรรมการทำประกันบำนาญ มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันเป็นไปในทิศทางบวก หรือในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้ จากการศึกษาของธนาคารแห่งประเทศไทย (2558) พบว่า ทัศนคติทางการเงิน และความรู้ด้านความเสี่ยง และผลตอบแทนมีผลต่อความน่าจะเป็นในการมีการออมเพื่อการเกษียณอย่างมีนัยสำคัญ โดยผลการศึกษาชี้ว่า หากให้ความรู้ในด้านที่จำเป็นและขาดแคลนแก่กลุ่มตัวอย่างได้อย่างเหมาะสม ก็จะช่วยเพิ่มโอกาสในการออมเพื่อการเกษียณได้ และส่งผลให้เป็นการช่วยลดภาระของภาครัฐต่อสังคมผู้สูงอายุที่กำลังเข้ามาถึง

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาการเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ ของแรงงานนอกระบบ ในการเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ เพราะเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะไม่มีรายได้ หรือเงินออมเพียงพอ ต่อการดำรงชีพเมื่อก้าวเข้าสู่วัยสูงอายุ เพื่อนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์ และใช้ในการวางแผนรวมถึงพัฒนาให้ความรู้ การประชาสัมพันธ์ในเรื่องความรู้ด้านการเงิน ให้กลุ่มแรงงานนอกระบบได้รับข้อมูลที่ถูกต้อง และสามารถวางแผนการเงินเพื่อการเกษียณอย่างชัดเจน ถูกต้อง และมีทิศทาง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษารูปแบบการเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ ของแรงงานนอกระบบ

(2) เพื่ออธิบายถึงอิทธิพลของ การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติ ต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ ของแรงงานนอกระบบ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสาร

Becker (1983) นิยามการเปิดรับข่าวสาร โดยแบ่งตามพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร ได้แก่

1. การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) คือ บุคคลจะแสวงหาข้อมูลเมื่อต้องการให้ความเหมือน หรือคล้ายคลึงกับผู้อื่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรืออาจเป็นเรื่องทั่วไป

2. การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity) คือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสาร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบในข้อมูลที่บุคคลนั้นสนใจหรืออยากรู้ และหากข้อมูลข่าวสารนั้นมีความเกี่ยวพันหรือเกี่ยวข้องกับบุคคลนั้น ก็จะให้ความสนใจในการอ่าน ดู หรือฟังเป็นพิเศษ

3. การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity) คือ บุคคลที่เปิดรับข่าวสาร เพราะต้องการกระทำการบางอย่าง หรือเพียงเพื่อความบันเทิง พ่อนคลาย

McLeod and O'Keefe (1972)ได้ระบุถึงตัวชี้วัด (Index) ของพฤติกรรมการเปิดรับสาร โดยส่วนใหญ่ ใช้ 2 ตัวชี้วัด คือ

1. การวัดจากเวลาที่ใช้ไปกับสื่อ (Time Spent with the Media)

2. การวัดจากความถี่การใช้สื่อ (Frequency) โดยจะแยกตามประเภทของเนื้อหารายการที่แตกต่างกัน

McLeod and O'Keefe (1972) ได้กล่าวว่า หากวัดพฤติกรรมการเปิดรับสารจากเวลาที่ใช้นั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยอีกหลายอย่าง เช่น การให้ความตั้งใจของผู้รับสาร รวมถึงในแง่ของเวลาและความสะดวก ดังนั้นการวัดจากเวลาจึงให้ผลทางจิตวิทยาที่ไม่ชัดเจนและไม่สามารถนำไปเชื่อมโยงกับตัวแปรอื่นๆได้ ดังนั้น จึงนิยมวัดตัวแปรการเปิดรับสื่อจากความถี่ที่มีการเจาะจงประเภทเนื้อหา เช่น วัดความถี่ในการรับชมภาพยนตร์โทรทัศน์

แนวคิดความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม (KAP)

แนวคิด KAP เป็นแนวคิดที่อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้ (Knowledge) ทัศนคติ (Attitude) และพฤติกรรม (Practice) เป็นการให้ความรู้ของผู้รับสาร เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้รับสาร การเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ประเภทนี้ จะเกิดขึ้นในลักษณะต่อเนื่อง กล่าวคือ เมื่อผู้รับสารได้รับข้อมูลข่าวสาร ก็จะทำให้เกิดความรู้จากสารนั้นๆ และเมื่อเกิดความรู้ก็จะทำให้เกิดเป็นความรู้สึก มีชุดของความเชื่อ อันก่อให้เกิดทัศนคติ ส่งผลให้เกิดการยอมรับและแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมของบุคคลนั้น

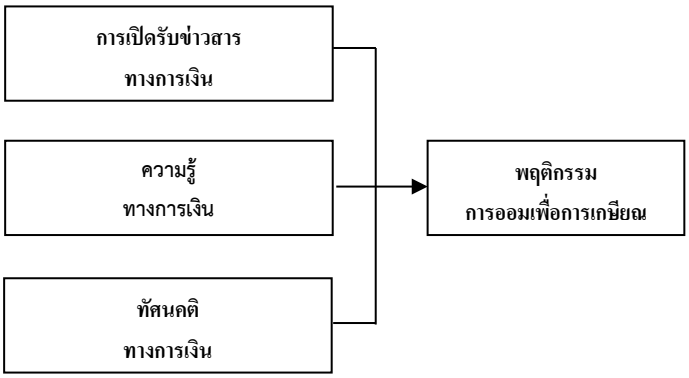
Lusardi และ Mitchell (อ้างถึงใน ณภัชศา ธาราชีวิน, 2558) ความรู้ทางการเงิน หมายถึง ความรู้และความเข้าใจแนวความคิดที่เกี่ยวกับการเงิน ความเสี่ยงทางการเงิน รวมถึงทักษะ แรงจูงใจ และความเชื่อมั่นที่จะใช้ความรู้ความเข้าใจเหล่านี้ในการตัดสินใจที่มีประสิทธิผล ในหลากหลายบริบททางการเงิน สอดคล้องกับธนาคารแห่งประเทศไทย (2559) ที่ใช้มาตรวัดตาม องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ (Organization for Economic Co-operation and Development : OECD) ของปี ค.ศ. 2015 และ ค.ศ. 2016 ในการสำรวจทักษะทางการเงินในปี 2559 ของประชากรชาวไทย โดยมีชุดคำถามที่วัดความรู้ทางการเงินในแต่ละด้าน ได้แก่ มูลค่าของเงินตามกาลเวลา, คำนวณดอกเบี้ยสินเชื่อ, คำนวณเงินต้นและดอกเบี้ยเงินฝาก, คำนวณดอกเบี้ยเงินฝากทบต้น, นิยามเงินเฟ้อ, ความเสี่ยงและผลตอบแทน รวมถึงการกระจายความเสี่ยงในการลงทุน

จิราภรณ์ แผลงประพันธ์ (2563) ได้ให้ความหมายของทัศนคติทางการเงิน ว่าเป็น ความคิดเห็นด้านการเงิน เงินมากกว่าการออม มีชีวิตอยู่เพื่อวันนี้และ ไม่คิดวางแผนเพื่ออนาคต และมีเงินต้องรีบใช้ สอดคล้องกับการศึกษาของธนาคารแห่งประเทศไทย (2559) ที่ได้ใช้แนวทางในการวัดทัศนคติทางการเงินนั้นเป็นความคิดเห็นเกี่ยวกับเช่น มีความสุขกับการใช้การใช้เงินกับการออมเงิน โดยสามารถวัดได้ 3 แนวทางคือ 1. การที่มีความสุขในการใช้เงิน มากกว่าเก็บออมเพื่ออนาคต 2. การที่มีชีวิตอยู่เพื่อวันนี้และไม่ได้คิดวางแผนเพื่ออนาคต 3. มีเงินต้องรีบใช้

รัชนีกร วงศ์จันทร์ (2553) ได้ให้ความหมายของการการวางแผนเพื่อการเกษียณอายุไว้ว่าเป็นกระบวนการเพื่อการวางแผนในการดำเนินชีวิตหลังเกษียณอายุ ภายใต้ความเป็นไปได้ ในการกำหนดกลยุทธ์รวมทั้งแนวทางในการบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้ ไม่ว่าจะเป็นในด้าน ร่างกาย จิตใจ วิถีชีวิตหรือสังคม รวมถึงในเรื่องของการเงิน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตในวัยเกษียณอายุ เพราะเป็นการสร้างหลักประกันด้านรายได้เพื่อให้ดำรงชีพต่อไปในมาตรฐานที่เหมาะสม

พฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ หมายถึง ระดับของความตั้งใจที่วางแผนทางการเงินเพื่อดำรงชีพหลังเกษียณ การตั้งเป้าหมายของรายได้หลังเกษียณ และความตั้งใจที่จะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งที่มาของรายได้หลังเกษียณ รวมถึงมีพฤติกรรมในการออมเพื่อการเกษียณ

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติ มีอิทธิพล ต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณของแรงงานนอกระบบ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การศึกษาวิจัยเล่มนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้รูปแบบเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยจะทำการเก็บรวบข้อมูลแบบข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ แรงงานนอกระบบ ที่อยู่ในวัยทำงานมีอายุ 18 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 60 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่อยู่อาศัยหรือทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Taro Yamane กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และกำหนดค่าความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 5% หรือระดับนัยสำคัญ 0.05 จะได้จำนวนขนาดของกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 ตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น โดยใช้การสุ่มตัวอย่างตามสะดวก

4.3 เครื่องมือวิจัย

เก็บรวมรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม เพื่อคัดกรอง และเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน การวัดความรู้ทางการเงิน การวัดทัศนคติทางการเงิน และพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบข้อมูลแบบข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ผ่านแบบสอบถาม (Questionnaire) ทั้งช่องทางออนไลน์ (Online) และช่องทางแบบเผชิญหน้า (Face to Face)

4.5 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ อันได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษา ในการพิจารณาถึงความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อคำถาม และประเมินความเที่ยงตรงในเชิงของเนื้อหา (Content Validity) และการใช้ภาษา (Wording) รวมทั้งความเที่ยงตรงทางด้านโครงสร้างทฤษฎี (Construct Validity) เพื่อให้ครอบคลุมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย

การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ในการวิเคราะห์ตัวแปรความรู้ทางการเงิน ใช้วิธีของ คูเดอร์-ริชาดสัน (Kuder-Richardson) ได้ค่าความเชื่อมั่น KR-20 เท่ากับ 0.63 และวิเคราะห์ตัวแปรการเปิดรับสารทางการเงิน ทัศนคติทางการเงิน และพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาช (Cronbach's Alpha) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.760, 0.718 และ 0.93 ตามลำดับ (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2561)

4.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่ออธิบายถึงการเปิดรับข่าวสารทางการการเงิน, ความรู้, ทัศนคติ และพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ และใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ด้วยวิธีวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (multiple regression analysis) ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

5. ผลการวิจัย

5.1 การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการเปิดรับข่าวสารทางการเงินอยู่ในระดับปานกลาง มีเวลาโดยเฉลี่ยในการเปิดรับข้อมูล 1-2 ชั่วโมง โดยจะเปิดรับผ่านสื่อออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือสื่อบุคคล นอกจากนี้ ช่วงเวลาที่เปิดรับข่าวสารของกลุ่มเป้าหมาย จะเป็นช่วงเวลา 18.01-21.00 รองลงมาจะเป็นช่วงเวลา ช่วงเวลา 12.01-15.00

5.2 ความรู้ทางการเงิน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้ทางการเงินอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5 คะแนน โดยหัวข้อที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใจถูกต้องมากที่สุด คือ "การกระจายความเสี่ยง" ในขณะที่หัวข้อที่กลุ่มตัวอย่าง ไม่เข้าใจมากที่สุดคือ "ความสัมพันธ์ระหว่าง ราคาพันธบัตรกับอัตราดอกเบี้ย" นอกจากนี้หัวข้อที่กลุ่มตัวอย่างไม่เข้าใจรองลงมาคือ "การคำนวณดอกเบี้ยเงินฝากทบต้น" และ "มูลค่าของเงินตามกาลเวลา"

5.3 ในส่วนของทัศนคติทางการเงินของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติทางการเงินอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยทัศนคติที่ดีที่สุดของกลุ่มตัวอย่าง คือ "การออมทรัพย์เป็นการสร้างความมั่นคงให้ตนเองและ/หรือ ครอบครัวอย่างหนึ่ง" รองลงมา คือ "ไม่อยากใช้ชีวิตโดยประมาท โดยการคอยพึ่งพาสวัสดิการจากภาครัฐหลังเกษียณอายุเพียงอย่างเดียว"

5.4 พฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณอยู่ในระดับ ปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรม "การวางแผนแผนที่จะชำระหนี้สินให้หมดก่อนที่จะเกษียณอายุ" และ "พยายามออกกำลังกายและรักษาสุขภาพ เพื่อที่จะใช้ชีวิตหลังเกษียณ โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายด้านสุขภาพ" มากที่สุด ตามลำดับ นอกจากนี้ พฤติกรรม "การวางแผนทางการเงินในการเกษียณอายุ ได้คำนึงนึงอัตราเงินเฟ้อในอนาคตไว้เรียบร้อยแล้ว" ของกลุ่มเป้าหมายนั้น น้อยที่สุด

5.5 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยนำปัจจัยทั้ง 3 ด้าน ไปวิเคราะห์สหสัมพันธ์ เพื่อวัดระดับความสัมพันธ์เบื้องต้นของตัวแปรอิสระว่ามีความสัมพันธ์กันเองหรือไม่ โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจสอบปัจจัยได้แก่ หากตัวแปรมีค่าสัมประสิทธิ์

สหสัมพันธ์เพียร์สัน มีค่ามากกว่า 0.7 หรือน้อยกว่า -0.7 แสดงว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง โดยอาจจะก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity

ตารางที่ 1 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน

	การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน	**ความรู้ทางการเงิน**	**ทัศนคติทางการเงิน**
การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน	1.00		
ความรู้ทางการเงิน	**0.134 (0.007)****	1.00	
ทัศนคติทางการเงิน	0.021	**0.474 (0.000)****	1.00

** มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นค่าสัมประสิทธิ์ของตัวแปรของตัวแปร ซึ่งมีค่าระหว่าง 0.021 ถึง 0.474 หมายความว่า ตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเองในระดับต่ำ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำตัวแปรดังกล่าว ทั้ง 3 ด้าน ไปใช้ในการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ในลำดับถัดไป

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

Model	**Unstandardized Coefficients**		**Standardized Coefficients**	**t**	**Sig**
	B (b_0)	**Std. Error**	**Beta (β_0)**		
ค่าคงที่	.631	.239			
การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน	.467	.052	.389	9.022	.000*
ความรู้ทางการเงิน	.054	.018	.147	3.004	.003*
ทัศนคติทางการเงิน	.286	.060	.233	4.804	.000*
R^2=.279/ S.E.E. = .710/ F = 51.041					

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็น ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัวแปร ล้วนมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ไปในทิศทางเดียวกันกับพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ

6. อภิปรายผล

ในการอธิบายถึงอิทธิพลของ การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ ทัศนคติ ต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ ของแรงงานนอกระบบ พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัวแปร ได้แก่ การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ทางการเงิน และทัศนคติทางการเงิน ล้วนสามารถอธิบายพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณของกลุ่มตัวอย่างได้ร้อยละ 28 ในทิศทางเดียวกัน ส่วนอีกร้อยละ 72 มาจากอิทธิจากตัวแปรอื่นๆ เนื่องจากการออมเป็นการแบ่งรายได้

ส่วนหนึ่งเก็บสะสมไว้สำหรับวัตถุประสงค์ต่าง (ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงินธนาคารแห่งประเทศไทย, ม.ป.ป) ดังนั้น จึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับ ค่าใช้จ่ายและหนี้สิน ซึ่งอยู่นอกเหนือขอบเขตการศึกษาของงานวิจัยชิ้นนี้ โดยเมื่อพิจารณาตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณได้ดีที่สุด คือ การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน (β_0 = .389) รองลงมาได้แก่ ทัศนคติทางการเงิน (β_0 = .233) และความรู้ทางการเงิน (β_0 = .147) ตามลำดับ ซึ่งแต่ละตัวแปร มีรายละเอียด ดังนี้

1. ปัจจัยด้านการเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า การที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับข่าวสารทางการเงิน จะทำให้กลุ่มตัวอย่างตระหนักถึงความสำคัญของการออม โดยหากเปิดรับข่าวสารทางการเงินเป็นประจำ จะก่อให้เกิดพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ

2. ปัจจัยด้านทัศนคติทางการเงิน ส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณรองลงมา แสดงให้เห็นว่า หากกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติทางการเงินที่ดี จะมีแนวคิดด้านการออมและการใช้เงินที่ดี และก่อให้เกิดพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ

3. ปัจจัยด้านความรู้ทางการเงิน ส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณแสดงให้เห็นว่า ความรู้ทางการเงินส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีทักษะความรู้ ความสามารถที่จะวางแผนทางการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณด้วย

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ด้านการเปิดรับข่าวสารทางการเงิน หน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง ควรมีการให้ความรู้ และปลูกฝังทัศนคติที่ดีในด้านการเงินให้กลับกลุ่มเป้าหมาย ผ่านสื่อออนไลน์เป็นสื่อหลัก และใช้สื่อบุคคลที่เป็นพนักงานในสถาบันการเงิน หรือใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงด้านการเงินมาใช้ให้ข้อมูลข่าวสารเป็นสื่อรอง และต้องมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารก่อนช่วงเวลา 18.00 น. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เห็นข้อมูลที่ทันสมัยที่สุด

(2) ด้านความรู้ทางการเงิน หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ต้องเร่งให้ความรู้ทางการเงินแก่แรงงานนอกระบบ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีค่าคะแนนความรู้ “ความสัมพันธ์ระหว่างราคาพันธบัตรกับอัตราดอกเบี้ย” และ “การคำนวณดอกเบี้ยเงินฝากทบต้น” น้อยที่สุด ประเด็นทั้งสองประเด็นนี้ควรได้รับการพัฒนาและออกแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ต้องแยกย่อยเป็นส่วนๆ ตามระดับความยากง่าย เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ และส่งเสริมให้คนไทยมีทักษะทางการเงินดีขึ้น

(3) ด้านทัศนคติทางการเงิน หากต้องการให้กลุ่มเป้าหมายเห็นถึงความสำคัญของการออมมากขึ้น ต้องมีการให้ข้อมูลข่าวสารเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เปิดรับรับข้อมูลทางการเงิน และความรู้ทางการเงินมากขึ้น แม้ค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจะไม่สูงมาก แต่การที่หน่วยงานต่างๆ ร่วมกันกำหนดวาระ เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ ความรู้ และความสำคัญของการออม จะทำให้กลุ่มเป้าหมายเห็นถึงความสำคัญของการออมเพื่อการเกษียณมากยิ่งขึ้น และจะทำให้ทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายดีขึ้นเช่นกัน

(4) ด้านของพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณ จากการผลการวิจัยพบว่า การเปิดรับข่าวสารทางการเงิน ความรู้ทางการเงิน และทัศนคติทางการเงิน ล้วนสามารถอธิบายพฤติกรรมการออมเพื่อการเกษียณของกลุ่มตัวอย่างได้ในทิศทางบวก ดังนั้น หากต้องการให้กลุ่มเป้าหมายมีการออมเพื่อการเกษียณ หน่วยงานต่างๆ ก็ต้องมีการให้ข้อมูลข่าวสาร และความรู้ทางการเงินแก่กลุ่มเป้าหมายเพิ่มขึ้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรขยายกลุ่มเป้าหมายไปยังจังหวัดอื่นๆ หรือพื้นที่ทั่วประเทศ

(2) เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้รูปแบบเชิงสำรวจ หากต้องการข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นแรงงานนอกระบบ ควรอาศัยข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติม เช่น การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล หรือ การสนทนากลุ่ม

(3) ควรศึกษาถึงปัจจัยอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น ปัจจัยด้านหนี้สิน ค่าใช้จ่าย ที่กระทบถึงพฤติกรรมในการออมเพื่อการเกษียณ รวมถึง ศึกษาช่องทางการรับข้อมูลข่าวสารเพิ่มเติม เพื่อเสนอแนวคิดทีเป็นประโยชน์แก่ภาครัฐและเอกชน ในการวางแผนในสร้างเนื้อหาข่าวสาร รวมถึงช่องทางเพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจแก่กลุ่มเป้าหมายได้

8. เอกสารอ้างอิง

Becker, S. L. (1983). *Discovering Mass Communication*: Scott, Foresman.

McLeod, J. M., & O'Keefe, G. J. (1972). The socialization perspective and communication behavior. *Current perspectives in mass communication research*.

จิราภรณ์ แผลงประพันธ์. (2563). *'ใช้' หรือ 'เก็บ' คนไทยมีนิสัย-ทักษะทางการเงินอย่างไร?* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2564, จาก: https://tdri.or.th/2020/08/thailand-financial-literacy/

ณภัชศา ธาราชีวิน. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการออมเงินส่วนบุคคลเพื่อการเกษียณ*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2558). *การวัดระดับทักษะทางการเงินกับการออมเพื่อการเกษียณ*[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 มกราคม 2563, จาก: shorturl.asia/kgoWd

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2559). *รายงานผลการสำรวจทักษะทางการเงินของไทย ปี2559* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 มกราคม 2563, จาก: shorturl.asia/XRMkj

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2561). *ธนาคารแห่งประเทศไทยกับการแก้ปัญหาหนี้ครัวเรือน*[ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 มกราคม 2563, จาก: shorturl.asiaห/RwAxI

ธีรพัฒน์ มีอำพล. (2557). *ความรู้ทางการเงินและพฤติกรรมการออมที่ส่งผลต่อการวางแผนการเงินเพื่อการเกษียณอายุ กรณีศึกษากลุ่มคนวัยทำงาน ในเขตกรุงเทพมหานคร*. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ปิยะพร มุ่งวัฒนา. (2559). *การเตรียมความพร้อมทางด้านเศรษฐกิจของแรงงานนอกระบบในการเข้าสู่วัยสูงอายุ*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (มส.ผส.). (2563). *สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ.*2563. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

รัชนีกร วงศ์จันทร์. (2553). *การบริหารการเงินส่วนบุคคล*. กรุงเทพฯ: บริษัท บุญศิริการพิมพ์ จำกัด.

ศิริชัย พงษ์วิชัย. (2561). *การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงินธนาคารแห่งประเทศไทย. (ม.ป.ป). *การออม* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2564, จาก: https://www.1213.or.th/th/moneymgt/save/Pages/save.aspx

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). *การสำรวจแรงงานนอกระบบ พ.ศ. 2563* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2564, จาก: shorturl.asia/f3LmO

อมราพร แสนยศ. (2558). ก*ารเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทัศนคติ และแนวโน้มพฤติกรรมที่มีต่อการประกันบำนาญเพื่อรองรับการเข้าสู่สังคมสูงวัยของกลุ่มวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชของผู้บริโภค

CONSUMER'S ENVIRONMENTAL CONCERN, PERCEPTION, ATTITUDE AND PURCHASE DECISION TOWARDS PLANT-BASED MEAT

ธีรวัจน์ วุฒิปัญญาคม

นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail: teerawat157@hotmail.com

ธาตรี ใต้ฟ้าพูล

รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

E-mail: tatri13@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาถึงระดับความคิดเห็นในความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ ที่มีต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชของผู้บริโภค (2) ศึกษาความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรกับความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช (3) ศึกษาถึงอิทธิพลของความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ และทัศนคติ ต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เชิงสำรวจ (Survey Research) ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือผู้ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร อายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์ประมวลข้อมูลทางสถิติด้วยโปรแกรม SPSS ผลการวิจัยพบว่า เพศหญิงมีความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชสูงกว่าเพศชาย ผู้ที่มีอายุมาก มีการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืชสูงกว่าผู้ที่มีอายุน้อย ผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชสูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่า นอกจากนี้ยังพบว่า ทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ: เนื้อทำจากพืช, ความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม, การรับรู้, ทัศนคติ, การตัดสินใจซื้อ

ABSTRACT

The purposes of this research are (1) to study consumer's level of environmental concern, perception, attitude on purchase decision towards plant-based meat (2) to study the differences between demographic variables and environmental concern, perception, attitude and purchase decision towards plant-based meat (3) to study the influence of environmental concern, perception and attitude on purchase decision towards plant-based meat. This study use quantitative method by using survey with online questionnaires to collect the data from 400 samples who live in Bangkok with the age of 18 years and older and gathering the data to statistical analyze using SPSS program. The result of this research showed statistically significant as follow; (1) female has

more environmental concern, perception, attitude and purchase decision towards plant-based meat than male. (2) elder people have more perception towards plant-based meat than younger people. (3) below undergraduate educational level people have more attitude and purchase decision towards plant-based meat than graduated people. (4) attitude as a factor has directly positive influence on purchase decision towards plant-based meat.

Keywords: Plant-Based Meat, Environmental Concern, Perception, Attitude, Purchase Decision

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ภาวะโลกร้อน (Global Warming) คือปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพราะส่งผลกระทบร้ายแรงต่อทั้งสิ่งแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตบนโลกเป็นอย่างมาก มีการคาดการณ์ว่าอุณหภูมิเฉลี่ยของโลกมีแนวโน้มจะสูงขึ้นเรื่อยๆ (Ritchie & Roser, 2017) โดยภาวะโลกร้อนคือภาวะที่อุณหภูมิเฉลี่ยของโลกสูงขึ้น เกิดจากการเพิ่มขึ้นของก๊าซเรือนกระจก (Greenhouse Gas) ที่เกิดจากฝีมือของมนุษย์ เมื่อชั้นบรรยากาศของโลกมีก๊าซเรือนกระจกหนาแน่นขึ้นจนผิดปกติ ทำให้มีการดักจับรังสีความร้อนที่และสะท้อนกลับสู่โลกมากจนเกินไป ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะโลกร้อนขึ้น (สำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม, 2563) โดยส่งผลกระทบต่อโลกเป็นอย่างมาก ทั้งทำให้อุณหภูมิเฉลี่ยสูงขึ้น สภาพอากาศรุนแรงขึ้นจากเดิม รวมไปถึงพายุต่าง ๆ ก็มีความรุนแรงมากขึ้น การละลายของน้ำแข็งขั้วโลกที่อาจส่งผลต่อการถล่มของพื้นดินและส่งผลต่อระดับน้ำทะเลและความเป็นกรด นอกจากนี้ยังส่งผลต่อระบบนิเวศของโลก รวมไปถึงระบบเกษตรกรรม (Bradford and Pappas, 2017)

สำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม (2563) อธิบายว่า ตัวการสำคัญที่ส่งผลให้เกิดภาวะโลกร้อนก็คือก๊าซเรือนกระจก โดยแหล่งที่มาของก๊าซเรือนกระจกล้วนเกิดจากสิ่งที่มนุษย์กระทำขึ้น ทั้งการเผาเชื้อเพลิง น้ำมัน ก๊าซธรรมชาติ การผลิตไฟฟ้า เกษตรกรรม รวมไปถึงการทำปศุสัตว์ โดย The Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC, 2014) ได้รายงานว่าในปี ค.ศ. 2010 อุตสาหกรรมภาคการเกษตร ป่าไม้ และการใช้ที่ดิน มีการปล่อยก๊าซเรือนกระจกสูงถึง 24 เปอร์เซ็นต์ของการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทั่วโลก หนึ่งในภาคส่วนที่มีการปล่อยมากที่สุดก็คือ การทำปศุสัตว์ โดย Food and Agriculture Organization (2017) รายงานว่าในปี ค.ศ. 2010 ภาคปศุสัตว์ มีการปล่อยก๊าซเรือนกระจกในหน่วยเทียบเท่าก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ประมาณ 8.1 พันล้านตัน

จากปัญหาโลกร้อนที่เกิดขึ้น จึงมีการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ในอุตสาหกรรมอาหารเพื่อแก้ไขและลดปัญหาการปล่อยก๊าซเรือนกระจกที่ส่งผลต่อภาวะโลกร้อน โดยเป็นการพยายามลดการบริโภคเนื้อสัตว์ และลดการทำปศุสัตว์ เพื่อไม่ให้มีการปล่อยก๊าซเรือนกระจกไปมากกว่านี้ โดยมีการพัฒนาเนื้อสัตว์ที่ไม่มีส่วนผสมของเนื้อสัตว์ขึ้นมา หรือที่เรียกว่า เนื้อทำจากพืช (Plant-based Meat) หรือก็คือพืชที่ถูกทำให้กลายเป็นเสมือนเนื้อสัตว์ด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนามาจนถึงในปัจจุบันทำให้เนื้อทำจากพืชนี้มีรสชาติ สารอาหาร ผิวสัมผัสและรูปลักษณ์แทบไม่แตกต่างจากเนื้อสัตว์จริง ๆ โดยขั้นตอนในการผลิตเนื้อทำจากพืชนั้น มีขั้นตอนที่ส่งผลเสียต่อสิ่งแวดล้อมน้อยกว่าการใช้เนื้อสัตว์จริงหลายเท่า (Bridgeman, 2020) โดย The Good Food Institute (GFI, 2019) ได้ทำการเปรียบเทียบการประเมินวัฏจักรชีวิตของผลิตภัณฑ์ระหว่างเนื้อสัตว์และเนื้อทำจากพืช พบว่า เนื้อทำจากพืชใช้พื้นที่น้อยกว่าเนื้อสัตว์ทั่วไป 47 ถึง 99 เปอร์เซ็นต์ กระบวนการผลิตเนื้อทำจากพืชปล่อยก๊าซเรือนกระจกน้อยกว่าเนื้อสัตว์ทั่วไป 30 ถึง 90 เปอร์เซ็นต์ และเนื้อทำจากพืชใช้ทรัพยากรน้ำน้อยกว่าเนื้อสัตว์ทั่วไป 72 ถึง 99 เปอร์เซ็นต์

ในปัจจุบันผู้บริโภคมีพฤติกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น Glocalities (2019) ได้ทำการสำรวจประชากร 189,996 คนจาก 20 ประเทศ พบว่า ในปี 2014 ผู้คนส่วนใหญ่ทั่วโลกนั้นมีความกังวลเกี่ยวกับความเสียหายที่

มนุษย์กระทำต่อโลก และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็น 77 เปอร์เซ็นต์ ในปี 2019 สำหรับในประเทศไทย วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่องการตลาดโลกสวย Voice of Green: เพื่อโลก เพื่อเรา โดยสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภคในประเทศไทย จำนวน 1,252 คน พบว่า คนไทยจำนวน 74.1 เปอร์เซ็นต์ มีทัศนคติและพฤติกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อม และ 58.4 เปอร์เซ็นต์ มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อสิ่งแวดล้อม ด้วยสาเหตุนี้จึงทำให้ในปัจจุบันเนื้อทำจากพืชได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นทั่วโลก เพราะสามารถที่จะตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคได้ สำหรับประเทศไทยเนื้อทำจากพืชเริ่มเป็นที่รู้จักและแพร่หลายมากขึ้น เริ่มมีการคิดค้นและวางขายเนื้อทำจากพืช รวมถึงร้านอาหารต่าง ๆ ได้เริ่มนำเนื้อทำจากพืชมาประกอบอาหารมากขึ้น

จากความสำคัญดังกล่าว จึงเป็นที่มาของงานวิจัยครั้งนี้ที่จะศึกษาถึง ความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชของผู้บริโภค ในบริบทของประเทศไทย โดยหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการ นิสิต นักศึกษาและบุคลากรทั่วไปที่สนใจ รวมไปถึงเป็นประโยชน์ต่อสิ่งมีชีวิตบนโลกด้วยเช่นกัน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงระดับความคิดเห็นในความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ ที่มีต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชของผู้บริโภค

2. เพื่อศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากร กับความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติและการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช

3. เพื่ออธิบายถึงอิทธิพลของความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ และทัศนคติ ต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชของผู้บริโภค

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับเนื้อทำจากพืช

เนื้อทำจากพืช (Plant-based meat) คือเนื้อสัตว์ที่ทำมาจากพืชโดยใช้กระบวนการแปรรูปพืชให้มีความใกล้เคียงกับเนื้อสัตว์จริงทั้งในเรื่องของรสชาติและสัมผัส โดยมีส่วนผสมของพืชและโปรตีนชนิดต่างๆ ผสมกันกับน้ำมัน และนำไปผ่านกระบวนการต่างๆ เพื่อให้มีสีสัน กลิ่นและรสชาติ เหมือนเนื้อสัตว์ ทั้งรสชาติ เนื้อสัมผัส กลิ่น และรูปลักษณ์ มีเป้าหมายเพื่อลดการรับประทานเนื้อสัตว์ (Bridgeman, 2020)

แนวคิดเกี่ยวกับความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม

Zimmer, et al. (1994) ได้อธิบายว่าความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม คือ แนวคิดที่สื่อถึงความรู้สึกต่อประเด็นที่แตกต่างกันด้านสิ่งแวดล้อม

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร

ฉัตยาพร เสมอใจ (2550) อธิบายถึงประชากรศาสตร์ว่าคือ การศึกษาและแบ่งกลุ่มบุคคลตามลักษณะซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาถึงผู้บริโภค เพราะสามารถนำมาใช้ในการเลือกเป้าหมายทางการตลาดได้ บุคคลที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ ก็มักจะมีความคิดความสนใจในเรื่องที่แตกต่างกันออกไป

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้

Assael (2004) กล่าวไว้ว่าการรับรู้คือกระบวนการคัดเลือก (Selection) จัดระเบียบ (Organization) และตีความ (Interpretation) สิ่งเร้าที่ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าและเกิดเป็นการรับรู้ขึ้น บุคคลจะเลือกรับรู้ในสิ่งที่ตรงกับความสนใจและความต้องการของตน ซึ่งแต่ละบุคคลก็จะมีความแตกต่างกันออกไป

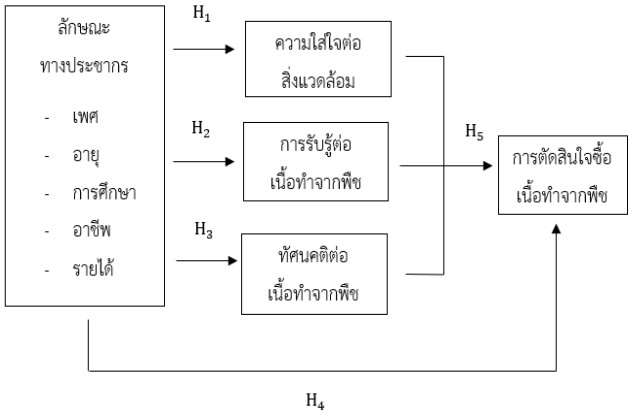
แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

Schiffman and Kanuk (2004) ได้ให้ความหมายของทัศนคติว่า คือ ความโน้มเอียงที่บุคคลได้เรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อให้มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับลักษณะพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสามารถส่งผลไปสู่พฤติกรรมต่อสิ่งนั้นได้

แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อ

Solomon (2019) ได้อธิบายว่า การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้บริโภคมีทางเลือกมากกว่าหนึ่งตัวเลือก โดยผู้บริโภคที่จะตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการนั้นจะคำนึงถึงองค์ประกอบด้านอื่นๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจ โดยอธิบายออกมาเป็นกระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคซึ่งมี 5 ขั้นตอน คือ การตระหนักถึงปัญหา การแสวงหาข้อมูล การประเมินทางเลือก การตัดสินใจซื้อ และการประเมินหลังการซื้อสินค้า

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน มีความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมแตกต่างกัน
2. ลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน มีการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืชแตกต่างกัน
3. ลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชแตกต่างกัน
4. ลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน มีการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชแตกต่างกัน
5. ความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ และทัศนคติมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากประชากรมีขนาดใหญ่และไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรของ Roscoe (1975)

$$n = \left(\frac{\mathrm{Zc}\,\sigma}{\mathrm{Em}}\right)^2$$

โดยกำหนดให้ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% หรือมีระดับนัยสำคัญ 0.05 มีค่าเท่ากับ 1.96 และความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้ มีค่าเท่ากับ 1 ใน 10 ของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

แทนค่าสูตร $n = \left(\frac{1.96\sigma}{\frac{\sigma}{10}}\right)^2 = (1.96 \times 10)^2 = 384.16$

จากการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยทั้งสิ้น 384 คน โดยผู้วิจัยได้เก็บแบบสอบถามทั้งหมด 400 ชุด เพื่อความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4.2 เครื่องมือและการเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยวิธีการสำรวจ (Survey) จากแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยใช้ช่องทางการเก็บแบบสอบถามออนไลน์ (Online Survey) ใช้ระยะเวลาในการเก็บแบบสอบถาม ตั้งแต่เดือนพฤษภาคมถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 เป็นระยะเวลา 2 เดือน โดยมีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling)

สำหรับแบบสอบถามประกอบไปด้วย แบบสอบถามชนิดปลายปิด และคำถามมาตรวัดระดับประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งแบบสอบถามประกอบไปด้วย 6 ส่วนคำถาม ดังนี้ ส่วนที่ 1 คำถามคัดกรอง จำนวน 2 ข้อ ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร จำนวน 5 ข้อ ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม จำนวน 8 ข้อ ประยุกต์จากมาตรวัดความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมของ Kim and Choi (2005) จำนวน 4 ข้อ ของ Fujii (2006) จำนวน 2 ข้อ และของ Schultz (2001) จำนวน 2 ข้อ ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืช จำนวน 8 ข้อ ส่วนที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช จำนวน 8 ข้อ ส่วนที่ 6 ข้อมูลเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช จำนวน 3 ข้อ โดยทางผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามนี้ไปทดสอบหาความตรง (Validity) ของแบบสอบถาม โดยการนำแบบสอบถามนี้ไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ ให้เป็นผู้พิจารณาตรวจสอบความตรงของเนื้อหา รวมถึงความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ เพื่อที่แบบสอบถามจะได้มีคุณภาพและมีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นได้ทำแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วไปทดสอบหาความเที่ยง (Reliability) โดยนำแบบสอบถามไปทดสอบใช้ (Pre-test) กับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 30 คน เพื่อปรับปรุงแบบสอบถามให้มีแม่นยำมากยิ่งขึ้น เมื่อเก็บแบบสอบถามแล้วผู้วิจัยจะนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยการใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟ่า (Coefficient Alpha) ของ Cronbach โดยกำหนดให้ค่าสัมประสิทธิ์ต้องไม่ต่ำกว่า 0.70 ผลการทดสอบในแต่ละส่วนมีค่าสัมประสิทธิ์ดังนี้ ส่วนความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.809 ส่วนการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืช มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.830 ส่วนทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.844 ส่วนการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.892

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาประมวลผลด้วยโปรแกรมทางสถิติโดยใช้โปรแกรม SPSS (Statistic Package for the Social Sciences) เพื่อคำนวณหาค่าสถิติที่ใช้ในงานวิจัย จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากค่าสถิติ โดยสถิติเชิง

พรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้อธิบายข้อมูลด้านลักษณะทางประชากร ความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช โดยใช้การบรรยายข้อมูลด้วยวิธีแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Means) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยสมมติฐานที่ 1-4 ใช้สถิติ t-test และ One-way ANOVA ในการทดสอบ ส่วนสมมติฐานที่ 5 ใช้สถิติ Multiple Regression Analysis ในการทดสอบ

5. ผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน มีจำนวนเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเป็นเพศหญิง 237 คน ส่วนเพศชาย 163 คน อยู่ในช่วงอายุ 26-35 ปี มากที่สุด จำนวน 206 คน ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี จำนวน 232 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทำอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน/ลูกจ้าง จำนวน 218 คน และส่วนใหญ่มีรายได้อยู่ที่ช่วง 15,000-30,000 บาท จำนวน 117 คน ในส่วนของความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยของความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมเท่ากับ 4.33 ซึ่งหมายถึงมีความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมสูงมาก โดยมีความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมในหัวข้อ “มนุษย์ต้องอยู่ร่วมกับธรรมชาติเพื่อความอยู่รอด” มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.51 ด้านการรับรู้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยของการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืชเท่ากับ 3.67 ซึ่งหมายถึงมีการรับรู้ในระดับสูง โดยมีการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืชในหัวข้อ “ท่านทราบว่าเนื้อทำจากพืชมีส่วนผสมหลักคือธัญพืชและพืชตระกูลถั่ว” มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.00 ด้านทัศนคติ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชเท่ากับ 3.63 ซึ่งหมายถึงมีทัศนคติเชิงบวก โดยมีทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชในหัวข้อ “ท่านรู้สึกว่าเนื้อทำจากพืชสามารถช่วยลดการรับประทานเนื้อสัตว์ได้” มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.14 ด้านการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยของการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชเท่ากับ 3.56 ซึ่งหมายถึงมีการตัดสินใจซื้อในระดับสูง โดยมีการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชใน หัวข้อ “ท่านวางแผนที่จะซื้อเนื้อทำจากพืชมารับประทานมากขึ้นในอนาคต” มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.65

จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่าเพศต่างกัน มีความต่างในเรื่องความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการ ตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช โดยเพศหญิงมีความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช มากกว่าเพศชาย อายุต่างกัน มีการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืชต่างกัน โดยอายุช่วง 36-45 ปี และ 46-55 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืชสูงกว่าช่วงอายุ 18-25 ปี และ 26-35 ปี การศึกษาต่างกัน มีทัศนคติและการตัดสินใจซื้อเนื้อทำ จากพืชต่างกัน โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช สูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาสูงกว่า ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบสมมติฐานด้านความแตกต่างของลักษณะทางประชากร

ลักษณะทางประชากร	ความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม	การรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืช	ทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช	การตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช
เพศ	✓	✓	✓	✓
อายุ	×	✓	×	×
การศึกษา	×	×	✓	✓
อาชีพ	×	×	×	×
รายได้	×	×	×	×

*✓ หมายถึง เป็นไปตามสมมติฐาน, × หมายถึง ไม่เป็นตามสมมติฐาน

นอกจากนี้จากการทดสอบอิทธิพลของความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ และทัศนคติ ต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช พบว่า ทัศนคติ มีอิทธิพลเชิงบวกต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

	B	β	**t**	Sig
ความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม	.098	.052	1.552	.121
การรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืช	.043	.031	0.810	.418
ทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช	1.041	.734	19.258	.000*

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 R^2 = .585 / R^2_{adj} = .582 / S.E.E. = .611 / F = 51.041

6. อภิปรายผล

จากการทดสอบสมมติฐานที่พบว่า เพศต่างกัน มีความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชต่างกัน โดยเพศหญิงมีมากกว่าเพศชาย เนื่องจากเพศหญิงเป็นเพศที่มีความละเอียดอ่อน มีความใส่ใจในเรื่องต่างๆ มากกว่า สอดคล้องกับที่ กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์ (2546) อธิบายไว้ว่า เพศหญิงมีความอ่อนโยน ใส่ใจ ส่วนเพศชายมีความหนักแน่น มีความเป็นเหตุเป็นผล โดยความต่างนี้มีผลต่อการดำเนินชีวิตและเอาใจใส่ในเรื่องต่างๆ ต่างกัน ออกไป กลุ่มตัวอย่างอายุช่วง 36-45 ปี และ 46-55 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ต่อเนื้อทำจากพืชสูงกว่าช่วงอายุ 18-25 ปี และ 26-35 ปี แสดงให้เห็นว่าในวัยผู้ใหญ่ อาจมีการมองหาอาหารทางเลือกต่างๆ ไว้ อาจเพราะเหตุผลเรื่องสุขภาพเพราะอายุที่มากขึ้น หรือด้วยอายุมากทำให้มีประสบการณ์ชีวิตที่มากกว่าจึงทำให้มีการรับรู้ถึงเนื้อทำจากพืชได้ดีกว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช สูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี การศึกษาที่ต่างกันอาจทำให้มีมุมมองในเรื่องต่างๆ ที่ต่างกันออกไปตามประสบการณ์ที่ได้รับ สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี อาจมีความรู้สึกว่าเนื้อทำจากพืชเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และอยากทดลองซื้อมารับประทาน โดยมีมุมมองว่าว่าสิ่งเหล่านี้สามารถทำได้ง่าย แต่กลุ่มตัวอย่างมีการศึกษาปริญญาตรี หรือสูงกว่าปริญญาตรี อาจมองว่ามีทางเลือกหรืออื่นที่ทำได้ในการช่วยลดหรือแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อม สำหรับเรื่องทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช สอดคล้องกับ Lutz (1991) ที่อธิบายว่าทัศนคติคือความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และส่งผลไปยังพฤติกรรมของบุคคลต่อสิ่งนั้น กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเชิงต่อเนื้อทำจากพืช ย่อมส่งผลไปยังพฤติกรรมต่อเนื้อทำจากพืชเช่นกัน กล่าวคือ ทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชคือความรู้สึกของผู้บริโภคที่มีต่อเนื้อทำจากพืช หากผู้บริโภคมีความคิดหรือความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ก็จะส่งผลต่อพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชของผู้บริโภค สามารถทำนายการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชได้ หากผู้บริโภคมีทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชแบบไหน ก็จะส่งผลให้มีพฤติกรรมต่อเนื้อทำจากพืชแบบนั้น หากร้านอาหารหรือผู้จัดจำหน่ายสามารถสร้างทัศนคติของผู้บริโภคต่อเนื้อทำจากพืช ก็จะส่งผลให้ผู้บริโภคตัดสินใจที่จะซื้อเนื้อทำจากพืช อาจทำการวางแผนการสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ เกี่ยวกับประโยชน์ทั้งในแง่การช่วยสิ่งแวดล้อมหรือการรับประทานเนื้อทำจากพืชว่าดีต่อสุขภาพ หรือหากมีการพัฒนาหรือปรับปรุงตัวเนื้อทำจากพืชให้มีดีกว่านี้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง รสชาติ ราคา แหล่งขาย หรือมีการพัฒนาให้เป็นอาหารเพื่อสุขภาพมากขึ้น อาจทำให้มีการตัดสินใจซื้อมากขึ้นเช่นกัน หรือในอนาคตอาจมีการทำแคมเปญการตลาดโดยวางทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืชเป็นตัวแปรหลัก เพื่อให้เกิดการตัดสินใจซื้อมากขึ้น

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

เนื่องจากเพศหญิง มีความใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม การรับรู้ ทัศนคติ และการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชสูงกว่าเพศชาย ดังนั้น หากต้องการเพิ่มยอดขายจะต้องมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายหลักซึ่งเป็นเพศหญิงที่มีการตัดสินใจซื้อสูงกว่าเพศชาย นอกจากนี้ทัศนคติต่อเนื้อทำจากพืช มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืช และสามารถทำนายถึงการตัดสินใจซื้อเนื้อทำจากพืชได้ ดังนั้น หากทางร้านอาหารหรือผู้จัดจำหน่ายต้องการเพิ่มยอดขายสินค้า จะต้องวางแผนเน้นการสื่อสารเพื่อเปลี่ยนทัศนคติของผู้บริโภคให้เป็นเชิงบวกมากยิ่งขึ้น เช่น การสื่อสารถึงประโยชน์ของการรับประทานต่อทั้งสุขภาพและสิ่งแวดล้อม หรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองกับผู้บริโภคได้มากยิ่งขึ้น เช่น ราคาหรือสถานที่วางขายสินค้า หรือจัดทำแคมเปญการตลาดโดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างทัศนคติ เพื่อให้ผู้บริโภคมีทัศนคติที่ดีและส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้า

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยทำการเก็บข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ด้วยแบบสอบถาม สำหรับงานวิจัยครั้งต่อไปอาจทำการวิจัยเชิงคุณภาพ หรือทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีอื่น เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก หรือทำการทดลอง เพื่อให้ข้อมูลมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และทำให้ทราบถึงแง่มุมต่างๆ มากยิ่งขึ้น และงานวิจัยครั้งนี้สำรวจเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่อายุ 18 ปีขึ้นไป และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยจึงไม่ครอบคลุมถึงผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่อื่น สำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป อาจทำการศึกษาในพื้นที่อื่นๆ หรือพื้นที่ที่กว้างมากขึ้น

9. เอกสารอ้างอิง

กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ไทยเจริญการพิมพ์.

ฉัตยาพร เสมอใจ. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน).

วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2563). *การตลาดโลกสวย Voice of Green*. [ออนไลน์]. สืบค้น 25 มีนาคม 2564, จาก https://drive.google.com/file/d/1UKImhXIcjUunkZ_EexOXlKgl6fgwxBS/view

สำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม. (2563). *สถานบริการสาธารณสุขกับการประเมิน Carbon Footprint*. [ออนไลน์]. สืบค้น 31 มกราคม 2564, จาก http://env.anamai.moph.go.th/ewt_dl_link.php?nid=1338

Assael, H. (2004). *Consumer behavior: A strategic approach*. Houghton Miffin.

Bradford, A., & Pappas, S. (2017). *Effects of Global Warming*. [Online]. Retrieved January 2 from https://www.livescience.com/37057-global-warming-effects.html

Bridgeman, L. (2020). *Plant-Based Meat: A Brighter Future for Food?* [Online]. Retrieved January 20 from https://sentientmedia.org/plant-based-meats/#:~:text=Is%20Plant%2DBased%20Meat%20Vegetarian,to%20enhance%20flavor%20or%20texture

Food and Agriculture Organization. (2017). *Assessment of greenhouse gas emissions and mitigation potential*. [Online]. Retrieved January 20 from http://www.fao.org/gleam/results/en/

Fujii, S. (2006). Environmental concern, attitude toward frugality, and ease of behavior as determinants of pro-environmental behavior intentions. *Journal of Environmental Psychology*, *26*(4), 262-268.

Glocalities. (2019). *Global Rise in Environmental Concern*. [Online]. Retrieved March 25 from https://glocalities.com/latest/reports/environmental-concern#:~:text=In%202014%2C%2071%25%20of%20people,steadily%20to%2077%25%20in%202019

Kim, Y., & Choi, S. M. (2005). Antecedents of green purchase behavior: An examination of collectivism, environmental concern, and PCE. *ACR North American Advances*.

Lutz, R. J. (1991). The role of attitude theory in marketing. *Perspectives in consumer behavior*.

Ritchie, H., & Roser, M. (2017). *Co2 and Greenhouse Gas Emissions*. OurWorldInData. [Online]. Retrieved January 25 from https://ourworldindata.org/co2-and-other-greenhouse-gas-emissions#citation

Roscoe, J. T. (1975). *Fundamental research statistics for the behavioral sciences*. Holt, Rinehart and Winston.

Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2004). *Consumer behavior (8th ed)*. Prentice Hall.

Schultz, P. W. (2001). The structure of environmental concern: Concern for self, other people, and the biosphere. *Journal of Environmental Psychology*, *21*(4), 327-339.

Solomon, M. R. (2019). *Consumer Behavior: Buying, Having, and Being (12th ed)*. Pearson Education.

The Good Food Institute. (2019). *Just how sustainable is plant-based meat?* [Online]. Retrieved January 21 from https://gfi.org/blog/sustainable-meat-fact-sheet/

The Intergovernmental Panel on Climate Change. (2014). *Climate Change 2014: Mitigation of Climate Change*. [Online]. Retrieved January 18 from https://www.ipcc.ch/report/ar5/wg3/

Zimmer, M. R., Stafford, T. F., & Stafford, M. R. (1994). Green issues: dimensions of environmental concern. *Journal of business research, 30*(1), 63-74.

ศักยภาพการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารและความตระหนักต่อสังคมพหุวัฒนธรรมของวัยรุ่นสามจังหวัดชายแดนใต้ ประเทศไทย

THE CAPACITY OF INFORMATION DISORDER LITERACY AND AWARENESS OF MULTICULTURAL SOCIETY AMONG THAI YOUTH IN THE THREE SOUTHERN BORDER PROVINCES, THAILAND

ปวิชญา ชนะการณ์

นักศึกษาปริญญาเอก คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

E-mail: pawitchaya.c@psu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง “ศักยภาพการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารและความตระหนักต่อสังคมพหุวัฒนธรรมของวัยรุ่นสามจังหวัดชายแดนใต้ ประเทศไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสาร (Information Disorder) และความตระหนักต่อความสำคัญของสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมให้แก่กลุ่มวัยรุ่นในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ อายุระหว่าง 15-24 ปี รวมถึงครู อาจารย์ ในสถาบันการศึกษา ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารของแคลร์ วอร์เดิล และโฮสเซน เดรัคห์ชานและทักษะวัฒนธรรมของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธรเป็นแนวทางการศึกษา ทั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) โดยมีสถาบันการศึกษาและภาคประชาสังคมเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการปลูกฝังทักษะวัฒนธรรม ให้พื้นฐานความรู้ในการทำความเข้าใจและตีความข้อมูลข่าวสาร การเพิ่มทักษะค้นหาความจริงร่วม (Collaborative fact checking) ของข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคม นำไปสู่การร่วมเป็นเครือข่ายการสื่อสารเพื่อเฝ้าระวังข้อมูลข่าวสารที่ผิด บิดเบือน เพื่อนำมาซึ่งความเข้าอกเข้าใจระหว่างคนต่างวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนใต้

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันความผิดปกติข้อมูลข่าวสาร การค้นหาความจริงร่วม วัยรุ่น สังคมพหุวัฒนธรรม สามจังหวัดชายแดนใต้

ABSTRACT

This article aimed at identifying capacity of information disorder literacy; awareness of multicultural society significance; and developing social media literacy skills among Thai youth aged between 15 and 24 years, teachers, and lecturers from educational institutions in the three southern border provinces, Thailand. The approach of the study was based on information disorder framework by Wardle and Derakhshan and data from the book Taksa Wattanatham (Cultural Skills) printed by PrincessMaha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organization). Participatory action research was employed. Educational institutions and civil society all participated in the process of building cultural skill, understanding and interpreting information, and enhancing

collaborative fact checking. All of theses activities led to being a part of misinformation and disinformation monitoring network and understanding between people from different culture in the three southern border provinces.

Keywords: Information Disorder Literacy, Collaborative Fact Checking, Youth, Multicultural Society, Three Southern Border Provinces

1. บทนำ

ปูมหลังบริบทความรุนแรงและปมความขัดแย้งสังคมต่างวัฒนธรรมสามจังหวัดชายแดนใต้

หลายปีที่ผ่านมาข่าวปลอมเป็นภัยร้ายคุกคามในสังคมไทย บุคคลหรือกลุ่มบุคคลสร้างข่าวลวง หรือข้อมูลเท็จ ข้อมูลบิดเบือน เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ การเมือง สร้างความเกลียดชัง ลดความน่าเชื่อถือของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งส่งผลลกระทบต่อการทำให้เสียทรัพย์สิน เสียสุขภาพ หรือร้ายแรงถึงขั้นเสียชีวิตได้ “กลุ่มวัยรุ่น” คือกลุ่มคนที่ประสบกับปัญหาในการรับมือกับข่าวปลอม หรือข้อมูลผิด บิดเบือน มากที่สุด จากการศึกษางานวิจัยของไทย วัยรุ่นมีปัญหาการใช้สื่อสังคมในการบริโภคข้อมูลข่าวสาร ได้แก่ การเปิดเผยตัวตนและสิทธิส่วนบุคคล การถูกหลอกลวงทางเพศ การกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ การถูกฉ้อโกงผ่านการทำธุรกรรมออนไลน์ แต่ทว่าสำหรับในบริบทพื้นสามจังหวัดชายแดนภาคใต้นั้น วัยรุ่นต้องเผชิญกับปัญหาเฉพาะ คือ สถานการณ์ความไม่สงบและความขัดแย้งในพื้นที่ ตั้งแต่ปี 2547 จนถึงปัจจุบัน

ศรีสมภพ จิตร์ภิรมย์ศรี (2562) ศูนย์เฝ้าระวังสถานการณ์ภาคใต้ สถานวิจัยความขัดแย้งและความหลากหลายทางวัฒนธรรมภาคใต้ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี วิจัยและสรุปสถานการณ์ความขัดแย้งและความรุนแรงในรอบ 15 ปี จากฐานข้อมูลของศูนย์เฝ้าระวังสถานการณ์ภาคใต้ (Deep South Watch Database) พบว่าเหตุการณ์ในพื้นที่จังหวัดปัตตานี ยะลา นราธิวาส และ 4 อำเภอของจังหวัดสงขลา ตั้งแต่เดือนมกราคม 2547 จนถึงเดือนมิถุนายน 2562 มีจำนวนเหตุการณ์ 20,323 เหตุการณ์ มีผู้เสียชีวิต 6,997 ราย และผู้ได้รับบาดเจ็บ 13,143 ราย ในปี 2556 นั้น จุดเปลี่ยนที่สำคัญน่าจะเกิดจากปฏิบัติการที่เรียกว่า “กระบวนการสันติภาพ” ที่เริ่มในปีดังกล่าวอันเป็นผลจากการปรับตัวของทุกฝ่ายในสนามของความขัดแย้งทำให้สถานการณ์เปลี่ยนไปอย่างเป็นระบบ คำถามที่น่าคิดก็คือใครเป็นคนก่อความรุนแรง หรือสาเหตุของความรุนแรงมาจากอะไรกันแน่ เหตุการณ์โดยรวมเกิดจากปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการแบ่งแยกดินแดน การต่อสู้เพื่ออิสรภาพ ถึงร้อยละ 71 รองลงมา คือเหตุการณ์ที่ถูกระบุว่าไม่ชัดเจนหรือไม่สามารถระบุได้ว่าเกิดจากสาเหตุอะไรร้อยละ 20 เหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดจากอาชญากรรมร้อยละ 5 และเหตุการณ์ที่ระบุว่าเกิดจากประเด็นยาเสพติดคิดร้อยละ 3 ความแปรปรวนไม่แน่นอนของเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในระยะหลัง บางครั้งยังไม่สามารถอธิบายได้ด้วยข้อมูลที่มีอยู่ว่าเกิดจากอะไร ใครเป็นผู้ทำ อันมีผลทำให้ประชาชนเกิดความหวาดระแวงในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น มีผลต่อความรู้สึกของประชาชนหรือจิตวิทยาสังคม ประชาชนขาดความเชื่อมั่นในการแก้ปัญหาสถานการณ์ความไม่สงบจังหวัดชายแดนภาคใต้ของรัฐ

ตลอดระยะเวลา 17 ปี ของการเกิดความรุนแรง มีความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมพหุวัฒนธรรม ที่กระทบต่อความสัมพันธ์ของคนในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ เกิดความไม่ไว้เนื้อเชื่อใจ ความหวาดระแวง และความขัดแย้งระหว่างคนต่างวัฒนธรรม สาเหตุเกิดจากปรากฏการณ์ การแพร่กระจายของข่าวลือ ข่าวลวงมากมายในช่วง ประมาณ 7 ปีหลังเกิดสถานการณ์ “ปฏิบัติการข่าวสาร” หรือ ไอโอ (Information Operation) ได้เริ่มขึ้น

โดยเป็นการปล่อยข้อมูลข่าวสารเพื่อสร้างความเข้าใจผิดหรือโจมตีผู้เห็นต่าง เช่น ระหว่างรัฐกับกลุ่มผู้ก่อความไม่สงบในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ รัฐกับภาคประชาสังคม การจงใจสร้างสถานการณ์ความไม่สงบเกิดขึ้น และมีกลุ่มคนที่พยายามสร้างความเกลียดชัง โดยใช้ประเด็นความต่างศาสนา ต่างชาติพันธุ์ และสิทธิมนุษยชนเป็นชนวนความขัดแย้ง โดยกลุ่มเป้าหมายสำคัญ คือ เด็กและเยาวชน สำนักข่าวกรองของไทย เปิดเผยข้อมูลจากการวิจัยปฏิบัติการข่าวสารในสงครามก่อความไม่สงบ ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ว่า ปฏิบัติการข่าวสารในจังหวัดชายแดนภาคใต้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการต่อสู้ระหว่างฝ่ายรัฐกับกลุ่มก่อความไม่สงบ กลุ่มก่อความไม่สงบสามารถเอาชนะใจของประชาชน พร้อมทั้งใช้การครองความเหนือกว่าทางด้านข้อมูล ข่าวสารในการควบคุมความคิดของประชาชน ซึ่งมีเชื้อชาติ ศาสนาเดียวกัน อีกทั้งใช้ประเด็นต่างๆ โดยเฉพาะเหตุการณ์รุนแรงครั้งสำคัญๆ เป็นเครื่องมือในการสร้างความเกลียดชังเจ้าหน้าที่รัฐและรัฐไทย มีการชักชวนเยาวชน (Recruit) เข้าร่วมปฏิบัติการกับกลุ่มก่อความไม่สงบในการก่อเหตุรุนแรง ซึ่งปฏิบัติการข่าวสารของกลุ่มก่อความไม่สงบสามารถเข้าถึงประชาชนได้โดยง่าย ด้วยการใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อให้ประชาชนทุกระดับได้รับรู้ข่าวสารตามที่ต้องการและเพื่อให้ประชาชนสนับสนุนยุทธศาสตร์การแบ่งแยกดินแดน (สุรชาติ บำรุงสุข, 2553) อย่างไรก็ตาม 2-3 ปีต่อมาฝ่ายรัฐก็ได้ตอบโต้ด้วยปฏิบัติการข่าวสารด้วยเช่นกัน สำนักข่าวอิศราได้นำเสนอข้อมูลว่า ปฏิบัติการข่าวสารในพื้นที่มีการ “ล้ำเส้น” ระหว่างคู่ขัดแย้ง "เฟซบุ๊ก" เป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่ข้อมูลฝ่ายตน มีการขุดคุ้ยโจมตีคู่ขัดแย้ง เช่น การปล่อยภาพหลุดการฝึก การสะสมอาวุธ และการปฏิบัติการสร้างความไม่สงบที่ผู้ก่อการร้ายสวมชุดที่สามารถคาดเดาอัตลักษณ์ได้ว่ามาจากฝ่ายไหนของคู่ขัดแย้ง ออกสู่สาธารณะ (ปกรณ์ พึ่งเนตร, 2557) ดังนั้นนอกจากเหตุการณ์ความไม่สงบที่เป็นการสร้างความรุนแรงแล้ว “สงครามข่าวสาร” การตอบโต้กันด้วย “ข้อมูลข่าวสารที่ผิด บิดเบือน” ยืดเยื้อยาวนานและ “ล้ำเส้น” ได้ก่อให้เกิดปมความขัดแย้งในสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้

สมาคมเพื่อสันติภาพชายแดนใต้ (2562) รายงานผลการดำเนินงานโครงการเพิ่มทักษะรู้เท่าทันสื่อและสนับสนุนบทบาทเยาวชน (รักสันติ) เพื่อพัฒนาจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยเสนอแนวทางต่อการแก้ไขปัญหาดังกล่าว เนื่องจากเยาวชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ยังคงมีทัศนะของความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทชายแดนใต้ในระดับที่น้อย เยาวชนส่วนใหญ่รับรู้ข่าวสารจากคำบอกเล่ามากกว่าการสืบค้นเพื่อหาความจริงที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ เยาวชนยังคงขาดตรรกะและหลักแนวคิดของการรับรู้สื่อที่ปลอดภัยหรือไม่ปลอดภัย ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นช่องทางสำคัญที่กลุ่มก่อความไม่สงบมักนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการข่าวสารเพื่อโจมตีรัฐบาลหรือรัฐไทย และหากประชาชนเข้าใจ ในบริบทของวาทกรรมด้านประวัติศาสตร์ ศาสนา ชาติพันธุ์ และอัตลักษณ์ความเป็นมลายูแบบผิวเผิน ยิ่งทำให้สังคมชายแดนใต้เกิดความขัดแย้งทางความคิดและนำไปสู่ความรุนแรงมากขึ้น ประชาชนจะตกเป็นเครื่องมือและเป็น “แนวร่วมมุมกลับ” ซึ่งในยุค “สงครามข่าวสารออนไลน์” หมายถึงประชาชนที่ไม่ได้มีเจตนามุ่งร้ายกับใคร แต่เมื่อรับรู้ข้อมูลข่าวสารเท็จหรือบิดเบือนเกี่ยวกับความขัดแย้งแล้วรู้สึกคับแค้นใจ ไม่พอใจ จึงอาจมีพฤติกรรมในการส่งต่อข่าวสารหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็น “ทัศนคติในเชิงลบ” เช่น การเหยียดเชื้อชาติ ศาสนา ใช้ถ้อยคำที่รุนแรงสร้างความเกลียดชังระหว่างคนต่างศาสนาต่างวิถีวัฒนธรรม หรือโจมตีให้ร้ายแก่กัน ซึ่งถือเป็นการกระทำที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารที่จงใจสร้างความขัดแย้งในพื้นที่โดยไม่รู้ตัว ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของสถานวิจัยความขัดแย้งและความหลากหลายทางวัฒนธรรมภาคใต้ สถาบันสันติศึกษา (2563) ผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อกระบวนการสันติภาพจังหวัดชายแดนภายใต้ ครั้งที่ 5 (Peace Survey) เผยข้อมูลกลุ่มที่คิดว่าความรุนแรงในพื้นที่เกิดจากทหารพราน ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี (คิดเป็นร้อยละ 12.8 ของผู้ตอบจำนวน 265 คน) และอายุ 26-40 ปี (คิดเป็นร้อยละ 38.5 ของผู้ตอบ) ดังนั้นจะเห็นว่าในกลุ่มของเยาวชน วัยรุ่นจนถึงวัยกลางคน

คิดว่าเจ้าหน้าที่รัฐเป็นผู้ก่อความไม่สงบ ซึ่งน่าจะมีความสัมพันธ์กับปฏิบัติการข้อมูลข่าวสารในพื้นที่นี้ แม้ว่าเดือนมีนาคม ปี 2564 เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้ประกาศลบบัญชีผู้ใช้จำนวน 185 บัญชี เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ตรวจจับได้ว่าสมัครเข้ามาเพื่อปฏิบัติการข้อมูลข่าวสาร โดยมีส่วนเชื่อมโยงกับฝ่ายความมั่นคงของไทย แต่ปัจจุบันบัญชีผู้ใช้เฟซบุ๊กและเพจเหล่านี้ยังมีให้เห็นเป็นจำนวนไม่น้อย ซึ่งหากใช้เมนูการค้นหาหน้าเฟซบุ๊ก และเลือกพิมพ์คำว่าข่าวสารชายแดนใต้ ก็จะพบเพจและบัญชีผู้ใช้ที่เข้าข่ายปฏิบัติการข้อมูลข่าวสาร ตัวอย่างจากการสืบค้น พบเพจที่นำเสนอข่าวบิดเบือน โดยเพจดังกล่าวยืนยันสถานะว่าเป็นบริษัทด้านสื่อ/ข่าวสาร นำเสนอภาพและข่าวเหตุการณ์ก่อเหตุยิงอาสาสมัครรักษาดินแดนเสียชีวิตที่ อ.ปะนาเระ จ.ปัตตานี เมื่อวันที่ 22 กันยายน 2564 แต่หากพิจารณาการเขียนข่าว พบว่า มีการพาดหัวข่าวโดยใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง (Hate speech) เช่นคำว่า “โจรใต้โหด” และ “ไร้ศาสนา” รวมถึงเนื้อหาข่าวไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล นอกจากนี้การตอบโต้ผู้มาแสดงความคิดเห็นยังใช้ถ้อยคำหยาบคาย ไร้ความเป็นกลาง มุ่งโจมตีคู่ขัดแย้ง ส่งผลให้ผู้มาแสดงความคิดเห็นโต้แย้งใต้โพสต์ แสดงทัศนคติเชิงลบ เกลียดชังคนต่างศาสนาและเจ้าหน้าที่รัฐ เช่น “ในคุกคนมีศาสนาเพียบเลย” “ศักดิ์ ปากรอ ก็เป็นคนพุทธนะ” “ใครยิงผมไม่รู้ แต่ที่รู้เขาเป็น อส. ทำงานรับใช้ให้ศัตรู สมควรตาย” การสื่อสารหรือตอบโต้กันในสื่อสังคมเชิงลบ โดยไม่มีการตรวจสอบข้อมูล และหาเหตุผล หลักฐานมาพูดคุยกันนั้นย่อมสร้างความแตกแยกให้คนในสังคมพหุวัฒนธรรมได้ ด้วยเหตุนี้การแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง ความรุนแรงในพื้นชายแดนใต้ จึงควรสร้างความรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารของเยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้โดยต้องให้พื้นฐานความรู้ความเข้าใจในเรื่องประวัติศาสตร์ การเมือง และการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมเป็นฐานด้วย

2. วัตถุประสงค์การศึกษา

2.1 เพื่อศึกษาศักยภาพในการรู้เท่าทันสื่อและความตระหนักถึงความสำคัญของสังคมพหุวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนใต้ของวัยรุ่น

2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคม และทักษะวัฒนธรรมเพื่อใช้เป็นความรู้พื้นฐานในการการสื่อสารและการค้นหาความจริงร่วมให้แก่กลุ่มวัยรุ่นสามจังหวัดชายแดนใต้

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสารและดิจิทัล (Media information and Digital Literacy)

Hobbs, R. (2010) นิยามการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลว่าคือ ทักษะชีวิตที่จำเป็นสำหรับการมีส่วนร่วมในการสื่อสารในยุคของข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถดังต่อไปนี้

1) ตัดสินใจเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารอย่างรับผิดชอบและเข้าถึงข้อมูลโดยคิด ไตร่ตรองและเข้าใจเนื้อหาก่อนที่จะนำไปขยายหรือเผยแพร่ต่อ

2) วิเคราะห์ข้อความในรูปแบบต่างๆ ได้ โดยรู้ว่าใครเป็นผู้ผลิต มีวัตถุประสงค์อะไร และสามารถประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาได้

3) สร้างเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ โดยใช้ข้อความ รูปภาพ เสียง สื่อสารผ่านเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลที่ตนเองใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีจริยธรรม

4) มีส่วนร่วมทางสังคม โดยการทำงานเป็นรายบุคคลและทำงานร่วมกันเพื่อแบ่งปันความรู้และแก้ไขปัญหาในครอบครัว สถานที่ทำงาน และชุมชนและโดยการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของชุมชน

ทั้งนี้นักวารสารศาสตร์ยุคใหม่ Claire Wardle และ Hossein Derakhshan (2017) ได้ทำการศึกษาพัฒนาการของข่าวปลอม โดยให้แนวคิดเรื่องความผิดปกติของข้อมูลข่าวสาร" (information disorder) ผู้เชี่ยวชาญทั้งสองใช้คำว่า "ความผิดปกติของข้อมูลข่าวสาร" แทนคำว่าข่าวลวง และแบ่งข้อมูลข่าวสารที่ผิดปกติออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ โดยใช้หลักการพิจารณาจากได้ ความเท็จ (false) และเจตนาร้าย (intent to harm) ดังนี้

1) ข้อมูลที่ผิด (misinformation) หมายถึง ข้อมูลที่ปลอมขึ้นมา หรือ เป็นเท็จ แต่ผู้ที่เผยแพร่เชื่อว่าเป็นความจริง ได้แก่ เรื่องของการเชื่อมโยงที่ผิด ๆ (false connection) หรืออาจจะมีเนื้อหาสาระที่นำไปสู่การเข้าใจที่ผิด ๆ (misleading content) ในแง่นี้แม้ข้อมูลจะผิดหรือเป็นเท็จ แต่ผู้ส่งอาจไม่ได้มีเจตนาร้าย

2) ข้อมูลที่บิดเบือน (disinformation) คือ ข้อมูลที่บิดเบือน และผู้ที่เผยแพร่รู้ว่าไม่เป็นความจริง มีเจตนาโกหก และมีเป้าหมายคือ กลุ่มคนที่ถูกหลอกได้ง่ายโดยผู้ไม่ประสงค์ดี รวมถึงข้อมูลที่ถูกประกอบสร้างขึ้นใหม่ อาจจะไม่ได้ผิดเสียทั้งหมด แต่อาจผิดที่ผิดทางผิดบริบท (false context) เป็นข้อมูลที่มีเนื้อหาแอบอ้าง (imposter content) เป็นข้อมูลที่มีการดัดแปลง (manipulated content) หรือแต่งขึ้นมาใหม่ (fabricated content) ต่างจากข้อมูลผิดตรงที่ผู้ส่งแฝงเจตนาที่ไม่ดีและต้องการทำร้ายอีกฝ่ายหนึ่ง

3) ข้อมูลที่แฝงเจตนาร้าย (malinformation) คือ ข้อมูลที่มีพื้นฐานของความจริง แต่ถูกนำไปใช้เพื่อทำร้ายบุคคล องค์กร หรือประเทศ โดยเจตนาร้าย หรือแฝงเจตนาร้าย อาทิ การเปิดเผยเรื่องส่วนตัวบางอย่างของบุคคลสาธารณะ ที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์สาธารณะ นั่นหมายความว่าข้อมูลอาจจะจริง แต่การนำเสนอในช่วงเวลาบางช่วงเวลา หรือมีเจตนาที่จะใช้ทำลายทางการเมืองก็อาจทำให้เกิดการสร้างความเสียหายได้

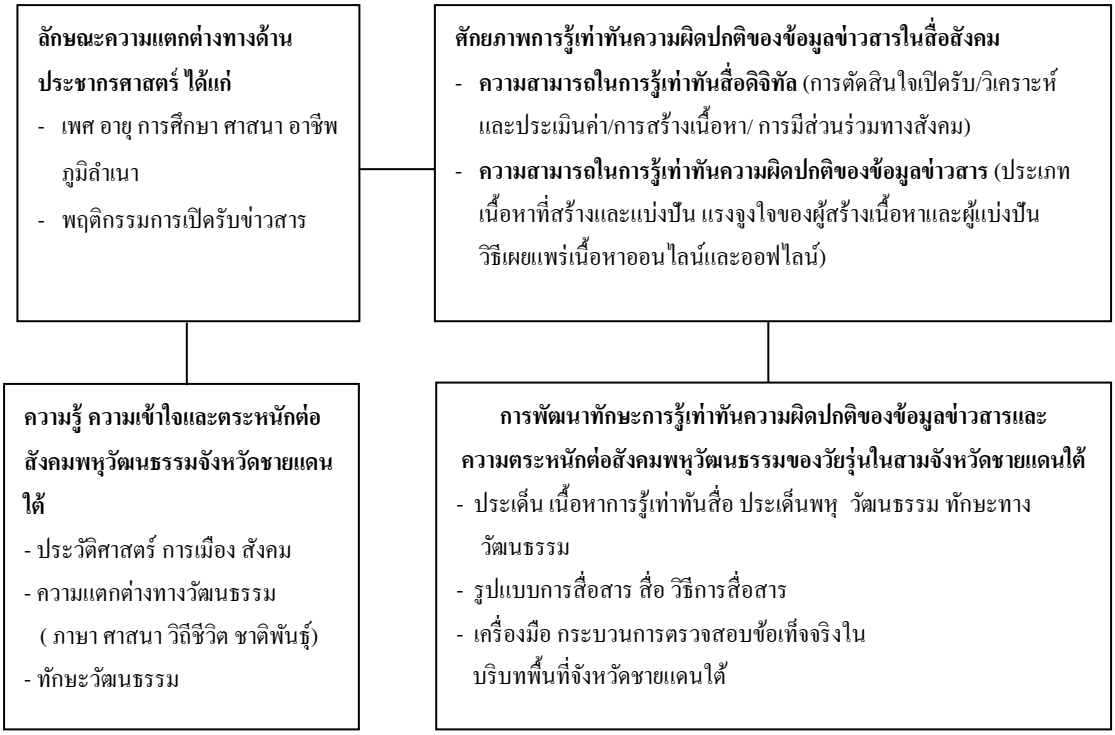
Claire ยังได้เขียนบทความเรื่องความซับซ้อนของข่าวลวง (Fake news. It's complicated.) (2017) ว่า "Fake news" ไม่ได้เป็นแค่ข่าว แต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับระบบนิเวศข้อมูลทั้งหมด และคำว่าปลอมไม่สามารถอธิบายความซับซ้อนและความแตกต่างของข่าวปลอมประเภทต่างๆ ได้ หากจะทำการศึกษาเพื่อให้เข้าใจระบบนิเวศข้อมูลที่ผิดปกติในสื่อสังคมปัจจุบัน อาจแยกให้เห็นองค์ประกอบสามประการ คือ ประเภทของเนื้อหาที่กำลังสร้างและแบ่งปัน แรงจูงใจของผู้สร้างเนื้อหาและวิธีเผยแพร่เนื้อหา

การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อแก่วัยรุ่นในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ จำเป็นที่จะต้องศึกษาบริบทสังคมพหุวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยผู้คนที่มีภาษา ศาสนา วิถีชีวิต สำนึกทางชาติพันธุ์ ที่แตกต่างหลากหลายมากมายหลายกลุ่ม ความเข้าใจของคนส่วนใหญ่เกี่ยวกับวิถีชีวิตที่แตกต่างกันนี้ ยังมีอยู่อย่างจำกัดมาก ความไม่รู้จัก ไม่เข้าใจ ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคน ทำให้เราเห็นคนที่แตกต่างว่าเป็น "คนอื่น" ที่เรามองด้วยความกลัวและหวาดระแวง ไม่สามารถนึกถึงเขาเหล่านั้นในฐานะเพื่อนมนุษย์เช่นเดียวกันได้ การจะลดช่องว่างนี้ จึงต้องให้ความรู้เรื่องการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัฒนธรรม ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) (2557) จัดทำหนังสือทักษะวัฒนธรรม: คู่มือวิธีการขัดกันฉันมิตร ซึ่งรวบรวมความรู้เรื่องวิถีชีวิตวัฒนธรรมของคนในจังหวัดชายแดนใต้ขึ้น เพื่อให้ผู้คนต่างวัฒนธรรมที่อยู่อาศัยในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้ ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา เจ้าหน้าที่รัฐ รวมถึงผู้คนนอกพื้นที่ มีความเข้าใจเกี่ยวกับโลกทางวัฒนธรรมของชายแดนใต้ ทำให้เกิด "ทักษะทางวัฒนธรรม" ซึ่งหมายถึง การสร้างความเข้าใจ และสร้างแนวปฏิบัติให้เกิด ความไว้วางใจ มีความรู้ในการพูดคุยกับเพื่อนต่างศาสนา วัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการขจัดความหวาดระแวงระหว่างกลุ่มคน ความเข้าใจเหล่านี้จะช่วยให้สายสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่แตกต่างหลากหลายกันในทางวัฒนธรรมเข้มแข็ง มั่นคง หนังสือทักษะวัฒนธรรมเล่มนี้ได้นำเสนอแนวคิดของ Smith และ Lischin (1987) ที่กำหนด

"ความคล่องทางวัฒนธรรม" ของผู้นำ (culturally fluent leadership) 8 ประการได้แก่ 1) การเข้าใจตนเองทั้งความเชื่อพื้นฐาน และรากฐานทางวัฒนธรรมของตน 2) การเข้าใจความเป็นจริงทางวัฒนธรรมของคนอื่น 3) มีแนวคิดหลักในการดำ เนินชีวิต เช่น แนวทางจริยศาสตร์ในการตัดสินผิด-ถูก 4) การมองโลกในภาพกว้างที่ครอบคลุมกว้างขวาง ขณะเดียวกันก็ให้ความสำ คัญ กับอนาคต 5) สามารถเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้วิธีฟังคนอื่น และสื่อสารเข้าถึงเขาได้ 6) มีทักษะในเชิงวิชาชีพของตน 7) มีทักษะในเชิงกระบวนการทำงานเพื่อเชื่อมโยงทรัพยากรจากตำแหน่งแห่งที่ต่างๆ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 8) มีความสามารถเป็นผู้นำ แนวคิดทั้ง 3 เป็นหลักการที่สอดคล้องกับแนวทางในการพัฒนาทักษะของวัยรุ่นให้เป็น "พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ" ตามนโยบายของชาติ โดยสามารถมีส่วนร่วมในการดำเนินการทางสังคมเพื่อแก้ไขปัญหาการแพร่ระบาดของข้อมูลผิด บิดเบือนในสังคมได้

จากการค้นคว้าข้อมูลเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้อง พบว่า ยังไม่เคยมีการศึกษาเกี่ยวกับศักยภาพในการรู้เท่าทันสื่อและความตระหนักถึงความสำคัญของสังคมพหุวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนใต้ของวัยรุ่น ทั้งนี้มีงานวิจัยที่ค้นพบรูปแบบของข่าวลวง ข่าวปลอมที่เผยแพร่ในประเทศไทย คือ งานวิจัยของนันทิกา หนูสม และวิโรจน์ สุทธิสีมา (2562) ศึกษาลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร" พบว่าส่วนประกอบของข่าวที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเชื่อถือในระดับมาก คือ ข่าวที่มีแหล่งข่าวเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ที่ทำให้เชื่อถือข่าวนั้นในระดับมาก เพราะเป็นข่าวที่ถูกนำเสนอบนหน้านิวส์ฟีดของเฟซบุ๊กบ่อยครั้ง และผู้รับสารเชื่อข่าวที่สามารถหาเหตุผลมาสนับสนุนความเชื่อของตนเองได้เสมอ ในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้มีการศึกษาของทัศนี ประธานและคณะ (2560) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในเขตพื้นที่ 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้แก่ สงขลา สตูล ปัตตานี ยะลาและนราธิวาส จำนวน 2,263 คน พบว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูป เว็บไซต์ อินสตาแกรม และไลน์ ตามลำดับ จากผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการบริโภคสื่อและความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ในสื่อแต่ละประเภท พบว่าเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้มีความตระหนักถึง ผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างดี แต่ยังไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้สื่อของตนเองได้อย่างเหมาะสม

3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย



4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ศักยภาพการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารและความตระหนักต่อสังคมพหุวัฒนธรรมของวัยรุ่นสามจังหวัดชายแดนใต้ ประเทศไทย” (The Capacity of information Disorder Literacy and Awareness of Multicultural Society among Thai Youth in the Three Southern Border Provinces, Thailand) ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) สัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีเครือข่ายสถาบันการศึกษา ภาคประชาสังคมเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มวัยรุ่น อายุระหว่าง 15-24 ปี ที่กำลังศึกษาในสถาบันการศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

2) ครู อาจารย์ นักวิชาการ ภาคประชาสังคมที่สนใจหรือกำลังดำเนินงานขับเคลื่อนด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในพื้นที่ชายแดนใต้ ระดับภูมิภาคและระดับประเทศ

4.3 เครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ 1) แบบสอบถามออนไลน์ เรื่อง ศักยภาพการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารและความตระหนักต่อสังคมพหุวัฒนธรรมชายแดนใต้ 2) แบบสัมภาษณ์กลุ่มย่อย และ 3) แบบสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล 4) วิดีโอบันทึกการสัมภาษณ์ การสัมนา และการทำกิจกรรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) ส่งแบบสอบถามออนไลน์ในรูปแบบกูเกิ้ลฟอร์ม เรื่อง ศักยภาพการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสาร และความตระหนักต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมของวัยรุ่นในพื้นที่จังหวัดปัตตานี ยะลา นราธิวาส ไปยังสถานศึกษาผ่านเครือข่ายครู อาจารย์ มีเป้าหมายจังหวัดละ 150 ชุด รวมทั้งสิ้น 450 ชุด ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling)

2) สัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) หลังจากได้ผลสำรวจ ผู้วิจัยโดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อสัมภาษณ์กลุ่มย่อย กลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนระดับมัธยมปลาย อาชีวศึกษา นักศึกษาระดับปริญญาตรี อายุระหว่าง 15-24 ปี ที่มีประสบการณ์การรับ-ส่งข้อมูลข่าวสารผิด บิดเบือนผ่านสื่อสังคมที่สมัครใจ กลุ่มที่ 2 การสัมภาษณ์ครู อาจารย์ในสถาบันการศึกษาสามจังหวัดชายแดนใต้เพื่อตรวจสอบข้อมูลพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน นักศึกษา และแนวทางการสร้างทักษะรู้เท่าทันสื่อในสถาบันการศึกษา

3) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) อาจารย์ นักวิชาการ ภาคประชาสังคมที่ขับเคลื่อนงานด้านการสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เพื่อหารูปแบบ วิธีการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสมกับวัยรุ่น

4) การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) จัดสัมนานำเสนอข้อมูลให้กลุ่มตัวอย่างได้ร่วมรับทราบและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอีกครั้ง เพื่อวิเคราะห์หา “รูปแบบและวิธีการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารที่ผิดปกติ และการสร้างความตระหนักต่อสังคมพหุวัฒนธรรม” ร่วมกัน และดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยประสานครู อาจารย์ เพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างนักเรียน นักศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วม จำนวน 30 คน จาก 3จังหวัดชายแดนใต้ (ปัตตานี ยะลา นราธิวาส) ร่วมทดลองกิจกรรมโครงการ “Youth CoFact: Deep South Thailand” โดยการสร้างค่ายแกนนำค้นหาความจริงร่วมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ เป็นระยะเวลา 1 เดือน

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) ใช้สถิติเชิงพรรณาในการรายงานผลค่าเฉลี่ย และสัดส่วนของผลการสำรวจ การรวบรวม สรุป วิเคราะห์คำถามปลายเปิด สำหรับการสัมภาษณ์กลุ่มย่อยและการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยทำการรวบรวม สรุป และวิเคราะห์ข้อมูลครั้งที่ 1 และนำเสนอข้อมูลในที่ประชุมสัมนา และนำมาปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมวิจัยอีกครั้ง ก่อนเขียนรายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์

5. สรุปผลการศึกษา

การสร้างเครือข่ายตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact Checking) คือ ทางออกแก้ปัญหาการไม่รู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารในสังคม

ปัจจุบันมีองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐ ภาคประชาสังคม ภาคประชาชน และสถาบันการศึกษาดำเนินการสร้างการรู้เท่าทันความผิดปกติของข้อมูลข่าวสารและความตระหนักต่อสังคมพหุวัฒนธรรมของวัยรุ่นชายแดนใต้หลากหลายและมีการเชื่อมโยงเป็นเครือข่าย Lazer D. M. J. et al. (2018) กล่าวว่าการแก้ปัญหาการสร้างและแพร่กระจายของข้อมูลผิด บิดเบือนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมนั้นยาก ในการตรวจสอบเนื้อหาที่ถูกต้องและระบุแหล่งที่มาของการสร้างข่าว รวมทั้งการแพร่กระจายที่รวดเร็ว และกว้างขวางทำให้การแก้ไขปัญหาไม่ใช่เรื่องที่ง่ายด้วยการออกกฎหมาย การจำกัดหรือควบคุมการผลิตและแพร่กระจายข่าวลวงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะความสามารถในการบังคับใช้กฎหมายโดยเฉพาะประเทศกำลังพัฒนา รวมทั้งประเทศไทยที่ไม่ได้เป็นเจ้าของเทคโนโลยี ดังนั้นแนวทางการสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมหลายฝ่าย เป็นแนวทางที่น่าจะมี

ประสิทธิภาพในการจัดการปัญหาข้อมูลผิด บิดเบือนได้ เพราะมีการสร้างความร่วมมือ ระหว่างภาครัฐ ภาคอุตสาหกรรม และภาคประชาชนผู้ใช้บริการ

ในประเทศไทยคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) เป็นองค์กรอิสระของรัฐที่มีบทบาทหน้าที่หลักในการกำกับดูแลเนื้อหาข้อมูลผิด บิดเบือนโดยการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ของประเทศในภาพรวมที่ครอบคลุมทุกมิติ และได้ให้แนวทางปฏิบัติในส่วนของภาคพลเมืองไว้ โดยมุ่งระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วน ได้แก่

1) ผู้บริโภคเนื้อหา สามารถวิเคราะห์ความแตกต่างกันของเนื้อหาที่เปิดรับได้ เปิดรับแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ แยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นออกจากกันได้ รู้ถึงเจตนาที่ต้องการในข่าว การเข้าใจความสัมพันธ์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในเรื่องราวนั้น ไม่ไปติดตามบล็อกหรือเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาลักษณะเชิงประชานิยม เพราะแพลตฟอร์มเหล่านั้นมักมีข้อมูลลวง ควรใช้วิจารณญาณตรวจสอบข้อมูลก่อนแชร์

2) ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาและผู้จำหน่ายเนื้อหา จำเป็นต้องปรับความเป็นมืออาชีพและมีความเท่าทันเทคโนโลยีใหม่สร้างพันธะการผลิตเนื้อหาที่น่าเชื่อถือและมีคุณภาพ กระตุ้นการผลิตข่าวเชิงวิเคราะห์ให้ผู้บริโภคมากขึ้น การนำเสนอข่าวรอบด้าน เป็นกลาง ไม่ลำเอียง

3) ผู้เผยแพร่เนื้อหาโดยเฉพาะผู้เผยแพร่เนื้อหาดิจิทัล ควรมีแนวปฏิบัติเพื่อลดจำนวนการแพร่กระจายข้อมูลผิด บิดเบือนอย่างตรงไปตรงมา และเสนอแต่ข้อมูลที่มีคุณภาพ หลีกเลี่ยงการเป็นท่อส่งในการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง การติดป้ายหรือสัญลักษณ์การกับข้อความที่ผิดหรือข้อความที่เป็นความคิดเห็นส่วนตัว ผลที่ตามมาคือผู้บริโภคจะเลิกสนใจการโฆษณาชวนเชื่อหล่านั้น ซึ่งจะช่วยเฝ้าระวังเนื้อหาลวง

ในส่วนของภาคประชาสังคมร่วมกันก่อตั้งโครงการโคแฟค (Cofact : Collaborative Fact Checking) เพื่อเป็นพื้นที่กลางในการให้ทุกฝ่ายมาช่วยกันค้นหาข้อเท็จจริงในเว็บไซต์ https://cofact.org โดยต้องการให้ผู้รับสารฝึกทักษะการตรวจสอบข้อมูล ประเทศไทยจึงมีองค์กรตรวจสอบข้อเท็จจริงที่ระดมพลังภาคพลเมืองให้ช่วยกันค้นหาความจริงร่วมมาตั้งแต่ปี 2563 รดี ธนารักษ์และณภัทร เรืองนภากุล (2564) ได้ทำวิจัย 1 ปีโคแฟค "บทเรียนและข้อเสนอแนะการแก้ปัญหาข่าวลวงอย่างยั่งยืนความจริงร่วม" พบว่า ประชาชนเห็นด้วยกับแนวคิดว่าประเทศไทยจำเป็นต้องมีการหาความจริงร่วม ความจริงร่วม หมายถึง การตรวจสอบค้นหาข้อเท็จจริงจนเป็นที่ยอมรับร่วมกัน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันข้อมูลเท็จ บิดเบือนและลดการส่งต่อ ช่วยแก้ปัญหาสังคมและลดความขัดแย้งเพื่อประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยที่ผ่านมา "เครื่องมือ" ที่ประชาชนใช้ในการตรวจสอบข้อเท็จจริง ได้แก่ กูเกิ้ล ศูนย์ชัวร์ก่อนแชร์ โคแฟค ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ศูนย์เช็ก ชัวร์ แชร์และเช็คให้รู้ จึงเป็นโอกาสที่ภาคประชาชนจะได้มีบทบาทใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการตรวจสอบข่าวลวงในสังคมไทย โดยการ "หาความจริงร่วม"

สำหรับภาคใต้โครงการสร้างกลไกการเฝ้าระวัง และเตือนภัยผู้บริโภคเท่าทันสื่อภาคใต้ เป็นโครงการหนึ่งที่กำลังขับเคลื่อนประเด็นการสร้างความรู้เท่าทันสื่อให้ภาคพลเมืองโดยพลเมืองกันเอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภีรกาญจน์ ไค่นุ่นนา นักวิชาการด้านการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี และนลินี สังขชาต เจ้าหน้าที่สมาคมคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคจังหวัดสงขลา (2564) สำรวจข้อมูลที่เป็นเท็จ (Misinformation) จากการเฝ้าระวังในสื่อสังคมของเครือข่ายผู้บริโภคภาคใต้ (สงขลา สตูล ปัตตานี ภูเก็ต กระบี่) พบว่า มีการแพร่ระบาดของข้อมูลเท็จ (Misinformation) ในสื่อสังคมแพลตฟอร์มไลน์กลุ่ม (Line Group) มากที่สุด รองลงมา คือ เฟซบุ๊ก (Facebook)และอินสตาแกรม (Instagram) สำหรับประเด็นเนื้อหาที่เครือข่ายรายงานเข้ามามากที่สุด 5 อันดับ ได้แก่ การระบาดของโรคโควิด-19 การโฆษณาเกินจริงของผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง การโฆษณาเกินจริงของผลิตภัณฑ์

อาหารเสริม การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต และการพนันออนไลน์ เป็นที่น่าสังเกตว่าไม่มีการรายงานเนื้อหาที่เข้าข่ายสร้างความขัดแย้งจากเครือข่ายผู้บริโภคสื่อภาคใต้

แม้ว่าจะมีองค์กรกำกับดูแล และองค์กรตรวจสอบข้อเท็จจริง รวมถึงเครื่องมือในการตรวจสอบข้อมูลผิด บิดเบือน แต่ทว่าประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่ตื่นรู้ถึงการใช้เครื่องมือดังกล่าว เมื่อต้องเพชิญหน้ากับข้อมูลข่าวสารที่อาจเป็นทั้งข้อมูลจริง ข้อมูลเท็จที่ได้รับจากสื่อสังคมจำนวนมหาศาลในแต่ละวัน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่ทุกฝ่ายต้องช่วยกันหาแนวทาง "วิธีการสร้างความตระหนักรู้ให้ประชาชน" โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น เพื่อให้พวกเขาได้ "ลงมือปฏิบัติ" ในการตรวจสอบข้อมูลก่อนตัดสินใจ "เชื่อ" หรือ "แชร์ต่อ" ที่สำคัญหากทุกฝ่ายรวมเป็นเครือข่ายช่วยกันสร้างวัฒนธรรมการค้นหาความจริงร่วม ก็จะช่วยลดความสูญเสียและสร้างความปกติสุขให้สังคมได้

7. เอกสารอ้างอิง

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.). (2562). *โครงการเพิ่มทักษะรู้เท่าทันสื่อและสนับสนุนบทบาทเยาวชน (รักสันติ) เพื่อพัฒนาจังหวัดชายแดนภาคใต้* สมาคมเพื่อสันติภาพชายแดนใต้. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 กันยายน 2564, จาก: https://btfp.nbtc.go.th/portfolio/2561/1411.aspx.

รดี ธนารักษ์และณภัทร เรืองนภากุล. (2564*). ผลการวิจัย 1 ปีโคแฟค "บทเรียนและข้อเสนอแนะการแก้ปัญหาข่าวลวงอย่างยั่งยืน"*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 กันยายน 2564, จาก:https://blog.cofact.org/cofact-journal-issue-3-2021/.

ภีรกาญจน์ ไค่นุ่นนาและนลินี สังขชาต. (2564). เอกสารประกอบการนำเสนอผลสำรวจเรื่อง*ข้อมูลที่เป็นเท็จ (Misinformation) โครงการเฝ้าระวังในสื่อสังคมของเครือข่ายผู้บริโภคภาคใต้ (สงขลา สตูล ปัตตานี ภูเก็ต กระบี่)*. เวทีเสวนาเท่าทันสื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2564.

แพร ศิริศักดิ์ดำเกิง. (2559). *ทักษะวัฒนธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ. ศูนมานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

นันทิกา หนูสมและวิโรจน์ สุทธิสีมา. (2562). ลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์, 37*(1), 37-45.

ศรีสมภพ จิตภิรมณ์ศรี. (2562). *อัลกอริทึมของความแปรปรวนในความรุนแรง 15 ปีชายแดนใต้/ปาตานี*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 กันยายน 2564, จาก:https://deepsouthwatch.org/th/node/11928.

ศูนย์บริหารราชการจังหวัดชายแดนภาคใต้. (2563). *ศอ.บต. ชูภาคประชาสังคม ดึงเยาวชนในพื้นที่ จชต. ร่วมสร้างสรรค์พื้นที่ปลอดภัย ยุคดิจิทัลให้รู้เท่าทันข่าวลวง (Fake News)*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 16 มิถุนายน 2564, จาก: http://www.sbpac.go.th/?p=51019.

สถานวิจัยความขัดแย้งและความหลากหลายทางวัฒนธรรม. (2563). *แถลงผลสำรวจ Peace Survey การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อกระบวนการสันติภาพจังหวัดชายแดนภายใต้ ครั้งที่ 5*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 18 กันยายน 2564, จาก: https://cscd.psu.ac.th/th/node/229.

สุรชาติ บำรุงสุข. (2553). *จุลสารความมั่นคงศึกษา ฉบับที่ 80 ปฏิบัติการข่าวสารในสงครามก่อความไม่สงบ*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ. สแควร์ ปริ๊นซ์ 93 จำกัด.

สำนักข่าวประชาชาติธุรกิจ. (2563). *Fake news "ยิ่งปิด ยิ่งปลอม" ชนวนจุดสังคมไทยขัดแย้ง-แบ่งขั้วรุนแรง*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อวันที่ 13 มิถุนายน 2564, จาก: https://www.prachachat.net/csr-hr/news-546729.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2562). *Fake News ลวงให้เชื่อ หลอกให้แชร์*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 17 มิถุนายน 2564, จาก: https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/knowledge-sharing/articles/IFBL/FakeNews.aspx.

Claire Wardle . (2017). *Fake news. It's complicated.* [online]. Accessed August 18,2021, Available at: https://firstdraftnews.org/articles/fake-news-complicated/.

Claire Wardle and Hossein Derakhshan. (2017). *Information Disorder*. [online]. Accessed August 20,2021, Available at: https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-researc/168076277c.

Hobbs, R. 2010. *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington, DC: The Aspen Institute.

Lazer, D. M. J.et all. (2018). *The Science of Fake News. Science Magazine*, *359*(6380), pp. 1094-1096.

Roger C. Smith and Stev F. Lischin. (1987). *The Culturally Fluent Leader of the Twenty First Century. The Center for the Reconstruction of Human Society (Ed.), Global Human Family Looking at the 21st Century*. Seoul: Kyung Hee University Press, pp. 243-265.

กลุ่มย่อยที่ 9

ศึกษาศาสตร์ (1)

การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ในวิชาดาราศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ

A STUDY OF RESULTS OF INQUIRY – BASED LEARNING (5E) MANAGEMENT USING THE MOBILE APPLICATION ON ASTRONOMY FOR MATHAYOM SUKSA 5 STUDENTS, TRIAMUDOMSUKSA NOMKLAO SAMUT PRAKAN SCHOOL

เอกลักษณ์ ผ่องใส

Ekkaluk Porngsai

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: ekkaluk.por@spumail.net

วราภรณ์ ไทยมา

Waraporn Thaima

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Waraporn.th@spu.ac.th

สิรินธร สินจินดาวงศ์

Sirindhorn Sinchindawong

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Sirindhorn.si@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันวิชาดาราศาสตร์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน วิชาดาราศาสตร์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ (IOC=1), แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน ($\bar{X}$ = 4.94, S.D. = 0.58), แบบทดสอบ (ความเชื่อมั่น = 0.80) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ระยะที่ 1 คือ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจำนวน 15 คน และ ระยะที่ 2 คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ จำนวน 70 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (Dependent t-test) ผลการศึกษาวิจัยพบว่า 1) กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน วิชาดาราศาสตร์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3 การอธิบาย ขั้นที่ 4

การขยายความรู้ และ ขั้นที่ 5 การประเมินผล สามารถประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ได้แก่ Stellarium, Padlet, Quizizz และ YouTube ในการจัดการเรียนรู้ได้ 2) ผลการเรียนรู้หลังเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน วิชาดาราศาสตร์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: โมบายแอปพลิเคชัน, การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E), วิชาดาราศาสตร์

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) study the process of Inquiry-based learning (5E) using the mobile application on astronomy, and 2) compare the results before and after using Inquiry-based learning by the mobile application on astronomy. The research tools were used interview form (IOC=1), two lesson plans ($\bar{X}$ = 4.94, S.D. = 0.58), and the tests (IOC = 1, Reliability = 0.80). The sample of this research was fifteen teachers in phase one and phase two was seventy Mathayom Suksa 5 students in first term, 2021 academic year, Triamudomsuksa Nomklao Samut Prakan school whom were derived from purposive selection. Data analysis was used mean standard diviation, and Dependent t-test. Data analysis was used mean standard diviation, and Dependent t-test. The results revealed that: 1) The process of Inquiry-based learning (5E) using the mobile application on astronomy include 5 phases as: Phase (1) Enage, Phase (2) Explore, Phase (3) Explain, Phase (4) Elaborte, and (5) Evaluate that can be used to apply the mobile applications such as Stellarium, Padlet, Quizizz, and YouTube in learning management. 2) The results of Inquiry-based learning (5E) after using the mobile application on astronomy were higher than before using the mobile application on astronomy with statistical signifance at a level of .05.

Keywords: Mobile Application, Inquiry-Based Learning (5E), Astronomy

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ดาราศาสตร์ถือเป็นวิชาพื้นฐานด้านความรู้ ความคิดทางวิทยาศาสตร์ ในการเข้าใจปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้น ทำให้ประเทศต่างๆ ทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย ได้บรรจุวิชาดาราศาสตร์ไว้ในสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งนักเรียนทุกคนต้องมีความรู้ทางด้านดาราศาสตร์ โดยสามารถรับรู้ข่าวสารและเข้าใจปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้น ทั้งนี้จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2562 คะแนนเฉลี่ยวิชาวิทยาศาสตร์ใน สาระที่ 7 เรื่องดาราศาสตร์และอวกาศ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 35.58 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำกว่ามาตรฐาน ปัจจุบันปัญหาหลักของการจัดการเรียนการสอนวิชาดาราศาสตร์ในประเทศไทย คือ ครูผู้สอนที่จบทางด้านดาราศาสตร์หรือมีพื้นฐานทางด้านดาราศาสตร์นั้นมีจำนวนน้อย จึงทำให้ครูที่รับผิดชอบในสาขาอื่นถูกดึงเข้ามาสอนแทน อีกทั้งการเรียนรู้ทางดาราศาสตร์ส่วนใหญ่ เกิดขึ้นในเวลากลางคืน ในขณะที่นักเรียนมีการเรียนในเวลากลางวัน และอีกประเด็นที่สำคัญสำหรับปัญหาในการสอนดาราศาสตร์ คือ สื่อการสอนสำเร็จรูปทั่วไปมักมีราคาสูง ครูส่วนใหญ่จึงประสบปัญหาในการจัดหาสื่อมาใช้สำหรับการสอนดาราศาสตร์ด้วย (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ, 2564)

เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการปฏิรูปการศึกษา และการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ครูผู้สอนวิทยาศาสตร์จึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักเรียนในยุคปัจจุบันด้วย จากศึกษาแนวโน้มในเรื่องของการใช้สื่อการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2560) พบว่า ในหลายๆ ประเทศได้มีความพยายามที่จะพัฒนาระบบการศึกษาที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีความสะดวกรวดเร็ว ในการเข้าถึงการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ ในรูปแบบของโมบายแอปพลิเคชันมากยิ่งขึ้น บนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มนักเรียนศตวรรษที่ 21 กระบวนการสืบเสาะหาความรู้เป็นรูปแบบการสอนซึ่งนักการศึกษากลุ่ม BSCS ได้นำเสนอเพื่อให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง หรือสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (จินตนา วีรเกียรติสุนทร, 2562)

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ เป็นอีกหนึ่งโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนในวิชาดาราศาสตร์ทั้งหลักสูตรพื้นฐานและเพิ่มเติมให้กับนักเรียน พบว่าประสบปัญหานักเรียนมีผลการเรียนต่ำและมีคะแนนทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ต่ำกว่าระดับมาตรฐาน จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ เพื่อศึกษาผลของการใช้กระบวนการดังกล่าวที่มีต่อผลการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาดาราศาสตร์ของนักเรียน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันในวิชาดาราศาสตร์

2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันในวิชาดาราศาสตร์หลังเรียนกับก่อนเรียน

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E เป็นรูปแบบการสอนซึ่งนักการศึกษากลุ่ม BSCS นำเสนอเพื่อให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ (จินตนา วีรเกียรติสุนทร, 2562) เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง หรือสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก เพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมาย และสามารถนำการแก้ปัญหามาใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engage) เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา (Explore) เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงร่วมกัน

ขั้นที่ 3 การอธิบาย (Explain) นำความรู้ที่รวบรวมจากขั้นที่สอง มาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaborate) เป็นขั้นตอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะ หรือนำสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluate) เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนตรวจสอบความรู้ได้เรียนรู้มาว่าถูกต้องหรือไม่ โดยครูจะมีบทบาทคือคอยกระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนประเมินความเข้าใจและความสามารถของตนเอง

จากการศึกษาของ ศรัณย์ วรรณศิริ (2560) และ วันทนา งาเนียม (2564) ได้ศึกษาการผลของการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ในการจัดการเรียนรู้ พบว่าภายหลังการใช้กระบวนการดังกล่าว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

3.2 โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application)

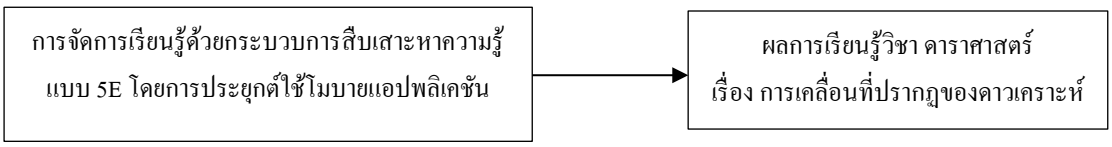
Mobile Application หมายถึง แอพพลิเคชันที่ช่วยการทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา เช่น สมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต ซึ่งแอพพลิเคชันเหล่านั้นจะทำงานบนระบบปฏิบัติการ (OS) ที่แตกต่างกันไป นักวิชาการศึกษาได้ให้ความหมายของวิธีการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนรู้โดยใช้โมบายแอปพลิเคชัน ดังนี้

ธานินทร์ อินทรวิเศษ (2560), วิภาดา แก้วคงคา (2560), Khalil (2018) และ Kruma (2019) กล่าวว่า เป็นการเรียนที่นักเรียนสามารถเรียนได้ทุกที่และทุกเวลาโดยไม่ต้องเชื่อมต่อโดยใช้สายสัญญาณ นักเรียนและผู้สอนใช้เครื่องมือสำคัญ คือ โมบายดีไวซ์เป็นอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่นิยมใช้งาน ได้แก่ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ เป็นการศึกษาที่ช่วยสนับสนุนนักเรียนในการค้นคว้า แลกเปลี่ยนและถ่ายทอดความรู้ที่เป็นประโยชน์ ระหว่างนักเรียนด้วยกันเองหรือระหว่างนักเรียนและผู้สอนผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

โดย Reychav and Wu (2016) และ Chuang (2017) ได้ทำการศึกษาการใช้แอปพลิเคชันในการจัดการเรียนรู้พบว่า การให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบโดยตรงกับแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนมีการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมการเรียนรู้มากขึ้น สามารถกระตุ้นให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาที่เรียนได้มากยิ่งขึ้น

สรุปการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมบายแอปพลิเคชัน เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต ที่นักเรียนสามารถเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา นักเรียน ครู สามารถติดต่อ ปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

ผลการเรียนรู้ในวิชาดาราศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและตัวอย่าง

ระยะที่ 1 ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ในวิชาดาราศาสตร์

กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ให้ข้อมูลหลักคือ ครู โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ จำนวน 15 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้

1. เป็นครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
2. เป็นครูที่มีประสบการณ์ในการสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มาก่อน (ในปีการศึกษา 2563)
3. เป็นครูที่มีประสบการณ์ทางด้านการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

ระยะที่ 2 ศึกษาผลการเรียนรู้ในวิชาดาราศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน

ประชากรที่ใช้ทำการวิจัยในระยะที่ 2 ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 5 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 178 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า จำนวน 2 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 70 คน ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) เนื่องจากเป็นห้องเรียนในสายการเรียนวิทยาศาสตร์กายภาพ

4.2 เครื่องมือวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ในวิชาดาราศาสตร์

ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) ทั้งฉบับเท่ากับ 1.0 เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการเรียนรู้ ในวิชาดาราศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน

ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 2 แผน ซึ่งมีค่าคุณภาพเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.94 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 (มีความเหมาะสมมากที่สุด) และ สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ โดยมีค่าความยาก (p) เฉลี่ยเท่ากับ 0.63 ค่าอำนาจจำแนก (r) เฉลี่ยเท่ากับ 0.46 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.80 ในการเก็บข้อมูล

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ในวิชาดาราศาสตร์

1. ผู้วิจัยสัมภาษณ์ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ จำนวน 15 คน เพื่อพิจารณาเลือกใช้โมบายแอปพลิเคชันที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน
2. ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์

ระยะที่ 2 ศึกษาผลการเรียนรู้ในวิชาดาราศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน

1. ดำเนินการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างโดยให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที และดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ซึ่งประกอบด้วย 2 แผนการจัดการเรียนรู้

2. เมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ครบตามแผนที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบวัดผลการเรียนรู้ วิชาดาราศาสตร์ เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ จำนวน 30 ข้อ ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดาราศาสตร์ เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ มาวิเคราะห์ ด้วยวิธีการทางสถิติ

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), ความถี่, ร้อยละ

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ ความเที่ยงตรง (Validity), ค่าความยาก (Difficulty), ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบค่าที ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent t-test)

5. ผลการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันในวิชาดาราศาสตร์

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางการการจัดการเรียนรู้โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ จำนวน 15 ท่าน เกี่ยวกับประสบการณ์และแนวทางในการนำโมบายแอปพลิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 1 ผลสัมภาษณ์การใช้งานโมบายแอปพลิเคชันในกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบ เสาะหาความรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้	**การใช้โมบายแอปพลิเคชันประเภทต่าง ๆ (ร้อยละ)**					
	social network	video platform	learning platform	engagement game	collaboration platform	ไม่ได้ใช้
ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ	13.34	27.34	13.34	20.67	6.67	18.64
ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา	-	13.33	26.68	-	-	59.99
ขั้นที่ 3 การอธิบาย	-	-	-	14.01	26.66	59.33
ขั้นที่ 4 การขยายความรู้	33.33	-	53.34	-	6.67	6.66
ขั้นที่ 5 การประเมินผล	6.67	-	13.34	60.01	-	19.98

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลสัมภาษณ์การใช้โมบายแอปพลิเคชันในกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1) การสร้างความสนใจ พบว่าครูส่วนใหญ่ร้อยละ 27.34 ใช้โมบายแอปพลิเคชันประเภท video platform ในการสร้างความสนใจ ขั้นที่ 2) การสำรวจและค้นหา พบว่าครูส่วนใหญ่ร้อยละ 26.68 ใช้โมบายแอปพลิเคชันประเภท learning platform สำหรับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนการสำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3) การอธิบาย พบว่าครูส่วนใหญ่ร้อยละ 26.66 ใช้โมบายแอปพลิเคชันประเภท collaboration platform จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและครูอธิบายเพิ่มเติม ขั้นที่ 4) การขยายความรู้ พบว่าครูกลุ่ม ส่วนใหญ่ร้อยละ 53.34 ใช้โมบายแอปพลิเคชันประเภท learning platform ในการสร้างสถานการณ์ขยายความรู้ให้กับนักเรียน ผ่านแอปพลิเคชันการเรียนรู้เฉพาะทางที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ขั้นที่ 5) การประเมินผล พบว่าครู ส่วนใหญ่ร้อยละ 60.01 ใช้โมบายแอปพลิเคชันประเภท engagement game

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยศึกษาประเภทและความสามารถของโมบายแอปพลิเคชันที่เหมาะสมมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) และเนื้อหาของวิชาดาราศาสตร์ เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ โมบายแอปพลิเคชันที่ประยุกต์ใช้ ได้แก่ YouTube ร่วมกับ Quizizz

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา โมบายแอปพลิเคชันที่ประยุกต์ใช้ ได้แก่ Stellarium

ขั้นที่ 3 การอธิบาย โมบายแอปพลิเคชันที่ประยุกต์ใช้ ได้แก่ Padlet

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ โมบายแอปพลิเคชันที่ประยุกต์ใช้ ได้แก่ Stellarium ร่วมกับ Padlet

ขั้นที่ 5 การประเมินผล โมบายแอปพลิเคชันที่ประยุกต์ใช้ ได้แก่ Quizizz และ Google Forms

จากนั้นผู้วิจัยได้นำแผนกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ในวิชาดาราศาสตร์ซึ่งได้จากวิธีการสัมภาษณ์ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ จำนวน 15 ท่านเกี่ยวกับประสบการณ์และแนวทางในการนำแอปพลิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และสร้างแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ผลปรากฏว่าแผนการสอนมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนรู้

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการเรียนรู้ ในวิชาดาราศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ และ แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มุมห่างและคาบการโคจรของดาวเคราะห์ รวมจำนวน 6 คาบ (300 นาที) มาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ จำนวน 2 ห้อง จำนวน 70 คน โดยมีรายละเอียดในการทดลองใช้ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 2 การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์

ภาพที่ 3 การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มุมห่างและคาบการโคจรของดาวเคราะห์

จากภาพที่ 2 และ 3 ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยนำโมบายแอปพลิเคชัน Stellarium, Padlet, Quizizz และ YouTube มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ วิชาดาราศาสตร์ จำนวน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ และ แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มุมห่างและคาบการโคจรของดาวเคราะห์ มาใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 70 คน

ความคิดเห็นของนักเรียนภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน

สรุปข้อมูล จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนภายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันจำนวน 70 คน พบว่ากระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน สามารถช่วยให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนเพิ่มมากขึ้นผ่านการเรียนรู้จากแอปพลิเคชัน อีกทั้งยังเป็นกระบวนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในแอปพลิเคชัน

ตารางที่ 2 ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		t	p
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
กลุ่มทดลอง	70	12.55	3.71	21.19	3.49	20.63*	.00

*P < .05

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนผลการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาดาราศาสตร์ เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 21.19 และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.55 ตามลำดับ

6. อภิปรายผล

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันในวิชาดาราศาสตร์

จากการศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E พบว่า สามารถประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันได้แก่ Stellarium, Padlet, Quizizz และ YouTube ในการจัดการเรียนรู้ได้นั้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเป็นแอปพลิเคชันดังกล่าวนั้นสามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมในการเรียนได้มากขึ้น และรู้สึกสนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ ตอบสนองรูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ได้ ดังจะเห็นได้จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้ ดังที่ นักการศึกษากลุ่ม BSCS (Biological Science Curriculum Society) ได้นำเสนอแนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E ไว้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง หรือสร้างความรู้ด้วยตนเองโดย ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก และสอดคล้องกับ Reychav and Wu (2016) และ Chuang (2017) ที่พบว่าการที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบโดยตรงกับแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนทำให้นักเรียนมีการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาที่เรียนมากยิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการเรียนรู้ ในวิชาดาราศาสตร์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน

การเปรียบเทียบคะแนนผลการเรียนรู้ทางการเรียน วิชาดาราศาสตร์ เรื่องการเคลื่อนที่ปรากฏของดาวเคราะห์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ โดยการประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั้นเนื่องจาก เป็นรูปแบบที่เน้นให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเปลี่ยนแนวการจัดการเรียนรู้จากแบบเดิม ที่ครูเป็นผู้บรรยายหรือถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีครูคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ วันทนา งาเนียม (2564) และ วิรัตน์ ขันเขต (2562) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ผู้บริหารสถานศึกษาควรนำผลการวิจัย มาเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณางบประมาณในการสนับสนุนการใช้งานแอปพลิเคชัน Stellarium, Padlet และ Quizizz ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาดาราศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และเพื่อยกระดับผลการเรียนรู้ในวิชาดาราศาสตร์ให้สูงขึ้น

(2) กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3 การอธิบาย, ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ และ ขั้นที่ 5 การประเมินผล เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญและสร้างความรู้ด้วยตนเองตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้ ดังนั้นครูควรที่ออกแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลายเพื่อสร้างความท้าทายให้กับนักเรียน

(3) การประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน Stellarium, Padlet, Quizizz และ YouTube เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ในวิชาดาราศาสตร์ ครูควรศึกษาวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันให้เชี่ยวชาญก่อนนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) กระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาดาราศาสตร์ นอกจากจะสามารถจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ได้ ควรมีการศึกษาเทคนิคหรือกระบวนการสอนในรูปแบบอื่นๆ เพิ่มเติม ในการสอนวิชาดาราศาสตร์โดยประยุกต์ใช้โมบายแอปพลิเคชัน เช่น วิธีการสอนแบบโครงงาน (Project Method) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน

(2) ควรมีการศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชัน Thai Weather ร่วมกับ แอปพลิเคชัน Stellarium สำหรับการจัดการเรียนรู้วิชาดาราศาสตร์ ในบทเรียน เรื่องการพยากรณ์อากาศ เพื่อช่วยยกระดับผลการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยม ศึกษาตอนปลายที่ดีขึ้น

8. เอกสารอ้างอิง

จินตนา วีรเกียรติสุนทร. (2562). *หลากหลายวิธีสอน....เพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.

จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2560). *การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*.กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธานินทร์ อินทรวิเศษ. (2560). เทคโนโลยีและนวัตกรรมกับการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล. *Humanities Social Sciences,* 12(6), 478-494.

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป. (2559). วิกฤติการศึกษาไทย. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, *2*(2), 3-21.

วิรัตน์ ขันเขต. (2562). การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ร่วมกับกลวิธีแก้โจทย์ปัญหาทางฟิสิกส์เชิงตรรกะของเฮลเลอร์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, *24*(4), 286-300.

วิภาดา แก้วคงคา. (2560). การพัฒนารูปแบบโมบายเลิร์นนิงแบบรวมมือร่วมกับการใช้เหรียญตราดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา OJDE*, *12*(2), 239-254.

วันทนา งาเนียม. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH, 12*(1), 55-67.

ศรัณย์ วรรณศิริ. (2560). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง เอกภพ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ 5 ขั้น ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย. *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ครั้งที่ 4*, วันที่ 10 มีนาคม 2560 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์, 125-135.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *ดาราศาสตร์ในห้องเรียน*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2564, จาก: https://learn.teacherpd.ipst.ac.th/

Chuang. (2017). MEMIS: A mobile-supported English-medium instruction system. *Telematics and informatics*, *34*(2), 640-656.

Khalil Alsaadat. (2018). The Impact of social media Technologies on Adult Learning. *International Journal of Electrical and Computer Engineering, 8*(5), 3747-3755

Kruma. (2019). Mobile learning. *American Journal of Computer Science and Information Technology, 5*(2), 96-105.

Reychav and Wu. (2016). The interplay between cognitive task complexity and user interaction in Mobil collaborative training. *Computers in Human Behavior*, *62*, 333-345.

การประเมินโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี

A PROJECT EVALUATION OF THE HIGH VOCATIONAL INNOVATION SCHOLARSHIP PROGRAM ACADEMIC YEAR 2019, TYPE OF SCHOLARSHIP, 2 YEARS, PHASE 2 OF CHANTHABURI TECHNICAL COLLEGE

ไพฑูรย์ สุขผลานันท์

วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี สถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออก

E-mail: goldengarudapom@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงประเมิน ดำเนินการประเมินโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี โดยประยุกต์ใช้ตัวแบบซิปป์ (CIPP Model) มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อประเมินความสอดคล้องด้านบริบทของโครงการ 2) เพื่อประเมินความพร้อมด้านปัจจัยนำเข้าของโครงการ 3) เพื่อประเมินความเหมาะสมด้านกระบวนการของโครงการ 4) เพื่อประเมินด้านผลผลิตของโครงการ กลุ่มเป้าหมายในการประเมิน ได้แก่ ประชากรโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี จำนวน 146 คน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินเป็นแบบสอบถามแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 4 ฉบับ ใช้ประเมินความสอดคล้องด้านบริบท ประเมินความพร้อมด้านปัจจัยนำเข้า ประเมินความเหมาะสมด้านกระบวนการ และประเมินด้านผลผลิตในส่วนความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการและใช้แบบบันทึกข้อมูลจำนวน 1 ฉบับ ในการประเมินด้านผลผลิตในส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน สถิติที่ใช้ในวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการประเมินโครงการสรุปได้ดังนี้ 1) การประเมินด้านบริบท มีความสอดคล้องค่าเฉลี่ย 4.25 อยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์การประเมิน 2) การประเมินด้านปัจจัยนำเข้า มีความพร้อมค่าเฉลี่ย 3.80 อยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์การประเมิน 3) การประเมินด้านกระบวนการ มีความเหมาะสมค่าเฉลี่ย 4.03 อยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์การประเมิน 4) การประเมินด้านผลผลิต พบว่า ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ มีความพึงพอใจค่าเฉลี่ย 4.56 อยู่ในระดับมากที่สุด ผ่านเกณฑ์การประเมิน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่าเฉลี่ยมากกว่าหรือเท่ากับ 2.50 สูงกว่าเกณฑ์การประเมิน

คำสำคัญ: ตัวแบบซิปป์, กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)

ABSTRACT

This research was a assessment research. Conduct an assessment of the high Vocational Innovation Scholarship Program Academic year 2019, 2-years scholarship type, Phase 2 of Chanthaburi Technical College by applying the CIPP Model with the following objectives. : 1) To assess the context of the project 2) To assess the readiness of the project's inputs. 3) To assess the suitability of the project process. 4) To assess the productivity of the project. The target group for the assessment is the population of the High Vocational Innovation Scholarship Program, Academic Year 2019, 2-years scholarship type, Phase 2 of Chanthaburi Technical College totaling 146 people. The tool used in the assessment were 5-level rating scale questionnaires to assess consistency in context, assess the readiness of inputs, assess process suitability. And evaluating the productivity against the satisfaction of the project participants In addition, one data log was used to assess productivity in the academic achievement of scholarship recipients. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, evaluation The results of the project evaluation can be summarized as follows.: 1) Contextual assessment, consistency mean 4.25 was at the high passed the assessment criteria. 2) Evaluation of inputs assessment, it mean 3.80 was readily available at a high level passed the assessment criteria. 3) Process assessment, mean 4.03 was appropriate at high level passed the assessment criteria. 4) Productivity assessment found that Satisfaction of project participants, they mean 4.56 were satisfied at the highest level and passed the assessment criteria. Academic achievement of scholarship recipients. (GPA $\geq$ 2.50) had higher academic achievement Evaluation Criteria**.**

Keywords: CIPP Model**,** Educational Equality Fund (EEF)

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภายใต้ระบบการแข่งขันที่เสรีและไร้พรมแดน ได้สร้างความเหลื่อมล้ำให้เกิดขึ้นในสังคม จากรายงานการวิจัยของสถาบันอนาคตไทยศึกษา พบว่า ความเหลื่อมล้ำของรายได้ประชากรในกลุ่มคนรวยและกลุ่มคนยากจนของไทยมีช่องว่างมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำในโอกาสทางการศึกษา ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของรัฐในการเพิ่มโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาของผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำโดยการพัฒนาสถานศึกษาทุกแห่งให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เท่าเทียม โดยพัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศที่ถูกต้องและเป็นปัจจุบันในการบริหารจัดการและการตัดสินใจเชิงนโยบายที่ส่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม ทั้งผู้เรียนและสถานศึกษาที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ เพื่อสร้างความเสมอภาคในด้านการศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) สอดคล้องกับพระราชบัญญัติกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา พ.ศ. 2561 โดยที่มาตรา 54 วรรค 6 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้จัดตั้งกองทุนเพื่อใช้ในการช่วยเหลือผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์ลดความเหลื่อมล้ำในการศึกษา โดยให้รัฐจัดสรรงบประมาณให้แก่กองทุนหรือใช้มาตรการหรือกลไกทางภาษี รวมทั้งการให้ผู้บริจาคทรัพย์สินเข้ากองทุนได้รับประโยชน์ในการลดหย่อนภาษีโดยให้กองทุนมีการบริหารจัดการที่เป็นอิสระ (พระราชบัญญัติกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2561)

วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี สถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออก เป็นหนึ่งในสถาบันอาชีวศึกษาที่ได้รับคัดเลือกจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ให้ร่วมโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง จัดการเรียนการสอนครั้งแรกปี พ.ศ. 2481 แผนกช่างไม้ปลูกสร้าง ในนาม "โรงเรียนช่างไม้เบญจมราชูทิศ" ปัจจุบันเปิดสอนใน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นชั้นสูง (ปวส.) และระดับปริญญาตรีสายเทคโนโลยี (ทล.บ.) จัดการเรียนการสอนมาแล้วกว่า 80 ปี ซึ่งเป็นสถาบันที่มีศักยภาพในการผลิตกำลังคนออกสู่ตลาดแรงงาน มีการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่เป็นเป้าหมายหลักในการพัฒนาประเทศ

โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมสนับสนุนผู้ด้อยโอกาสหรือผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์ในการศึกษาวิชาชีพและเพิ่มช่องทางให้ผู้เรียนที่สนใจเรียนสายอาชีพชั้นสูงได้มีโอกาสเลือกเรียนตามศักยภาพของตน มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุนตามข้อกำหนดของ กสศ. โดยให้ผู้รับทุนมีสมรรถนะตามสาขาวิชาที่ได้ศึกษามาและเป็นผู้สร้างนวัตกรรม พร้อมในการประกอบอาชีพหรือการเป็นผู้ประกอบการใหม่ โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูงจึงได้มอบทุนการศึกษาให้กับผู้รับทุนที่มีคุณสมบัติตามข้อกำหนดของ กสศ.และสมัครเข้าศึกษาในสาขางานที่เป็นเป้าหมายหลักในการพัฒนาประเทศ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรีที่เน้นการพัฒนาด้วยนวัตกรรม

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา กล่าวได้ว่า การเพิ่มโอกาสและสร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาโดยการจัดหาทุนการศึกษาให้แก่ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นกำลังคนที่มีทักษะด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม พร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานในยุคที่ประเทศต้องการการพัฒนาด้วยนวัตกรรมให้เป็นที่ยอมรับของสถานประกอบการและพร้อมเป็นผู้ประกอบการรายใหม่ที่มีทักษะด้านเทคโนโลยี ผู้วิจัยในฐานะผู้บริหารสถานศึกษาอาชีวศึกษา กำกับดูแล งานแนะแนวอาชีพและจัดหางาน มีความตระหนักในการบริหารความเสมอภาคทางการศึกษาโดยการจัดหาทุนการศึกษาให้แก่ผู้เรียนที่ขาดแคลนทุนทรัพย์และด้อยโอกาส จึงได้ทำการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโครงการทุนการศึกษาต่าง ๆ ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี จึงเป็นที่มาของการวิจัย "การประเมินโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี" เพื่อนำผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นแนวทางในการตัดสินใจดำเนินโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูงในปีการศึกษาต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อประเมินความสอดคล้องด้านบริบทโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี

(2) เพื่อประเมินความพร้อมด้านปัจจัยนำเข้าโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี

(3) เพื่อประเมินความเหมาะสมด้านกระบวนการโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี

(4) เพื่อประเมินด้านผลผลิตโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี

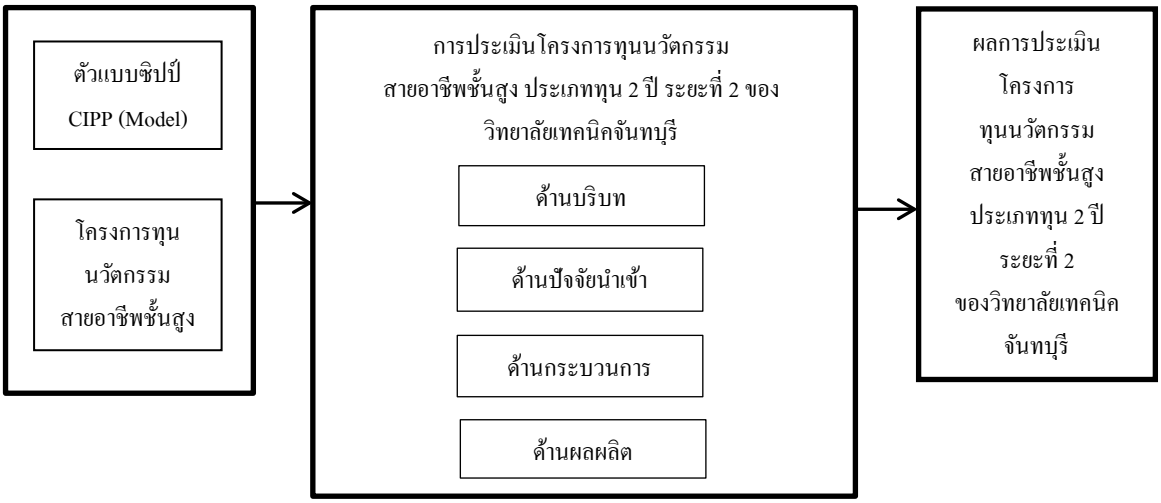
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตัวแบบซิปป์ (CIPP Model) คือ รูปแบบการประเมินที่ใช้สารสนเทศในการตัดสินใจที่แตกต่างกัน ซึ่ง Danial L. Stufflebeam และคณะ ได้จำแนกการตัดสินใจและการประเมินเพื่อการบริหารและการวางแผนไว้ 4 ประเภท ดังนี้ (ชูชาติ พ่วงสมจิตร์, 2557) 1) การประเมินบริบทหรือสภาวะแวดล้อม (Context Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับการตัดสินใจในการวางแผนกำหนดเป็นผลลัพธ์ที่คาดหวังของโครงการ หรือวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการ การประเมินบริบทเป็นการประเมินเกี่ยวกับนโยบาย ปรัชญา เป้าหมาย แรงกดดันทางเศรษฐกิจและสังคม ความต้องการของบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนแรงกดดันทางการเมือง 2) การประเมินด้านปัจจัยนำเข้า หรือทรัพยากร (Input Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับการตัดสินใจเกี่ยวกับวิธีการและกลวิธีดำเนินโครงการ เป็นการตรวจสอบความพร้อมของปัจจัยเบื้องต้นต่างๆ เช่น บุคลากร งบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ เป็นต้น เป็นการประเมินเพื่อมุ่งเน้นว่ามีปัจจัยพร้อมมูลที่จะดำเนินการหรือไม่ 3) การประเมินด้านกระบวนการ (Process Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับการตัดสินใจเกี่ยวกับการนำโครงการไปปฏิบัติ เพื่อให้บังเกิดผลสำเร็จซึ่งเป็นการประเมินขณะดำเนินงาน หรือประเมินในเชิงความก้าวหน้าเพื่อปรับปรุงกระบวนการบริหารหรือการดำเนินโครงการ รวมทั้งศึกษาปัญหาและอุปสรรค จุดเด่น จุดด้อย 4) การประเมินด้านผลผลิต (Product Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อให้ได้สารสนเทศสำหรับการตัดสินใจเกี่ยวกับอนาคตของโครงการ ซึ่งเป็นการประเมินผลหลังจากการดำเนินงานโครงการสิ้นสุดลง เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพประสิทธิผลของโครงการ

โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) มีคณะกรรมการรวมถึงกระบวนการคัดเลือกโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูงอย่างมีส่วนร่วม ผลการคัดเลือกได้โครงการผ่านเกณฑ์การพิจารณาทั้งสิ้น 55 โครงการ ดำเนินการในสถาบันการศึกษาจำนวน 39 สถาบันใน 23 จังหวัด มีงบประมาณสำหรับสนับสนุนนักเรียน/นักศึกษาในปีการศึกษา 2562 จำนวน 2,500 ทุน จากที่สถาบันเสนอขอทุนมาทั้งหมด 8,479 ทุน สาขาที่รับสมัครเป็นสาขาที่มีความโดดเด่นเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน โดยมีสาขาให้เลือกกว่า 40 สาขา เช่น เทคโนโลยีอาหาร หุ่นยนต์อัจฉริยะ คอมพิวเตอร์กราฟฟิก โลจิสติกส์ งานรถไฟความเร็วสูง ช่างอากาศยาน เป็นต้น สำหรับนักเรียนผู้รับทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูงถือเป็นโอกาสที่จะได้เรียนต่อในสถาบันสายอาชีพที่มีคุณภาพสูง ช่วยยกระดับทักษะความรู้ความสามารถ มีอนาคตที่ก้าวหน้า ช่วยลดค่าใช้จ่ายให้แก่ผู้ปกครอง เนื่องจากการเรียนสายอาชีพจำเป็นต้องมีอุปกรณ์การเรียนที่ครบครัน ห้องปฏิบัติการที่ทันสมัยและเน้นทักษะการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ สถาบันแต่ละแห่งที่เข้าร่วมโครงการได้พัฒนาหลักสูตรบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงานตอบสนองภาคธุรกิจและภาคอุตสาหกรรม เช่น กลุ่มอุตสาหกรรมใหม่ (First S-CURVE) และกลุ่มอุตสาหกรรมในอนาคต (New S-CURVE) เป็นต้น (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2562) โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูงมอบทุนการศึกษาให้กับผู้รับทุน ดังนี้ (1) ค่าเล่าเรียนตามอัตราประหยัด (2) ค่าใช้จ่ายประจำเดือน (ค่าครองชีพ ค่าหนังสือและอุปกรณ์การเรียน ค่าใช้จ่ายในการเรียน และค่าที่พัก) เดือนละ 7,500 บาท ซึ่งผู้รับทุนต้องมีเกรดเฉลี่ยสะสม (GPA $\geq$ 2.50) ระหว่างทำการศึกษา เมื่อสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้รับทุนไม่ต้องชดใช้ทุน

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

ตารางที่ 1 แนวทางการประเมินโครงการ

วัตถุประสงค์การประเมิน	ประเด็นการประเมิน	แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์การประเมินพิจารณาจาก
1. เพื่อประเมินด้านบริบทของโครงการ(Context Evaluation)	ความสอดคล้องด้านบริบท	1. ผู้บริหารโครงการ 2. คณะกรรมการดำเนินโครงการ	แบบสอบถามฉบับที่ 1	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ย ($\mu \geq 3.51$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma \leq 1$)
2. เพื่อประเมินด้านปัจจัยนำเข้าของโครงการ (Input Evaluation)	ความพร้อมด้านปัจจัยนำเข้า	1. ผู้บริหารครงการ 2. คณะกรรมการดำเนินโครงการ 3. ครูผู้สอน	แบบสอบถามฉบับที่ 2	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ย ($\mu \geq 3.51$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma \leq 1$)
3. เพื่อประเมินด้านกระบวนการของโครงการ (Process Evaluation)	ความเหมาะสมด้านกระบวนการ	1. ผู้บริหารครงการ 2. คณะกรรมการดำเนินโครงการ 3. ครูผู้สอน 4. ผู้เข้าร่วมโครงการ	แบบสอบถามฉบับที่ 3	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ย ($\mu \geq 3.51$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma \leq 1$)
4. เพื่อประเมินด้านผลผลิตของโครงการ (Product Evaluation)	4.1 ความพึงพอใจด้านผลผลิต 4.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน	4.1 ผู้เข้าร่วมโครงการ 4.2 ผู้รับทุน	แบบสอบถามฉบับที่ 4 แบบบันทึกข้อมูล	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	1. ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ย ($\mu \geq 3.51$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma \leq 1$) 2. เกรดเฉลี่ยสะสม (GPA $\geq$ 2.50)

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ใช้การเก็บข้อมูลจากประชากร โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี จำนวน 146 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถาม แบบสอบถามแต่ละฉบับ สอบถามเกี่ยวกับความสอดคล้องด้านบริบท ความพร้อมด้านปัจจัยนำเข้า ความเหมาะสมด้านกระบวนการ และความพึงพอใจด้านผลผลิต มีลักษณะเป็นคำถามแบบมาตรประมาณ โดยใช้การพิจารณา 5 ระดับดังนี้ (Best & Kahn, 1993)

5 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจ มากที่สุด

4 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจ มาก

3 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจ ปานกลาง

2 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจ น้อย

1 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจ น้อยที่สุด

ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบสอบถามทั้ง 4 ฉบับ มีค่าระหว่าง 0.80-1.00 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบสอบถามโดยวิธี Item Total Correlation ของแบบสอบถามทั้ง 4 ฉบับอยู่ในช่วงดังนี้ .39-.87, .28-.87, .29-.90, .30-.83 ตามลำดับ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α- Coefficient) ของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้ง 4 ฉบับเท่ากับ .93, .89, .92 , .90 ตามลำดับ

แบบบันทึกข้อมูล เพื่อประเมินด้านผลผลิตในส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน มีลักษณะเป็นแบบบันทึกผลเกรดเฉลี่ยของผู้รับทุน ประจำภาคเรียนที่ 1 และภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ทำหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูล การประเมินโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายศึกษาประชากร ด้วยแบบสอบถามจำนวน 4 ฉบับ และแบบบันทึกข้อมูล จำนวน 1 ฉบับ ดังนี้ แบบสอบถามฉบับที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูลด้านบริบท โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจาก ผู้บริหารโครงการ 5 คน คณะกรรมการดำเนินโครงการ 33 คน รวมเป้าหมายในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 38 คน ได้รับแบบสอบถามคืน จำนวน 38 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 แบบสอบถามฉบับที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูลด้านปัจจัยนำเข้า โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารโครงการ 5 คน คณะกรรมการดำเนินโครงการ 33 คน ครูผู้สอน 56 คน รวมเป้าหมายในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 94 คน ได้รับแบบสอบถามคืนจำนวน 94 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 แบบสอบถามฉบับที่ 3 เก็บรวบรวมข้อมูลด้านกระบวนการ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารโครงการ 5 คน คณะกรรมการดำเนินโครงการ 33 คน ครูผู้สอน 56 คน ผู้เข้าร่วมโครงการ 52 คน รวมเป้าหมายในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 146 คน ได้รับแบบสอบถามคืน จำนวน 142 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 97.26 แบบสอบถามฉบับที่ 4 เก็บรวบรวมข้อมูลด้านผลผลิตในส่วนของความพึงพอใจ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เข้าร่วมโครงการ 52 คน ได้รับแบบสอบถามคืนจำนวน 48 ฉบับ คิดเป็น ร้อยละ 92.31 แบบบันทึกข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลด้านผลผลิตในส่วนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน จำนวน 26 คน ได้รับข้อมูลผลการเรียนของผู้รับทุน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 100

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลความสอดคล้องด้านบริบท ความพร้อมด้านปัจจัยนำเข้า ความเหมาะสมด้านกระบวนการ และความพึงพอใจด้านผลผลิต โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในการแปลความหมายตามช่วงคะแนนซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

4.51-5.00 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด

3.51-4.50 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

2.51-3.50 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง

1.51-2.50 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย

1.00-1.50 หมายถึง ความสอดคล้อง/ความพร้อม/ความเหมาะสม/ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

เกณฑ์ในการตัดสินผลการประเมิน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากขึ้นไป ($\mu \geq 3.51$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma \leq 1$) แสดงว่า มีความสอดคล้องด้านบริบท มีความพร้อมด้านปัจจัยนำเข้า มีความเหมาะสมด้านกระบวนการ และมีความพึงพอใจด้านผลผลิต ผ่านเกณฑ์การประเมิน

ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน โดยใช้แบบบันทึกข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเกรดเฉลี่ยประจำภาคเรียนและเกรดเฉลี่ยสะสมของผู้รับทุนปีการศึกษา 2562

เกณฑ์ในการตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน เกรดเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.50 ขึ้นไป (GPA $\geq$ 2.50) แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุนเป็นไปตามข้อกำหนดของ กสศ. ผ่านเกณฑ์การประเมิน

5. ผลการวิจัย

ผลการประเมินด้านบริบท โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี โดยรวมมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก ($\mu = 4.25$, $\sigma = 0.60$) ผ่านเกณฑ์การประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่มีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับความสอดคล้องตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี ($\mu = 4.76$, $\sigma = 0.71$) วัตถุประสงค์ของโครงการตรงกับความต้องการของผู้รับทุน ($\mu = 4.68$, $\sigma = 0.74$) และความร่วมมือของโรงเรียนมัธยมศึกษาที่เป็นภาคีเครือข่ายในการค้นหาและคัดเลือกผู้รับทุน ($\mu = 4.66$, $\sigma = 0.75$) ส่วนข้อที่มีความสอดคล้องน้อยที่สุด ได้แก่ การประชาสัมพันธ์เชิงรุกครอบคลุมกลุ่มเป้าหมาย ($\mu = 3.63$, $\sigma = 0.79$)

ผลการประเมินด้านปัจจัยนำเข้า โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี โดยรวมมีความพร้อมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.80$, $\sigma = 0.34$) ผ่านเกณฑ์การประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่มีความพร้อมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับความพร้อมตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ ครูผู้สอนมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตรงตามสาขาวิชาที่สอน ($\mu = 4.55$, $\sigma = 0.63$) ครูที่ปรึกษาให้คำปรึกษาแก่ผู้รับทุนได้ตรงประเด็น ($\mu = 4.43$, $\sigma = 0.75$) และผู้บริหารให้การส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินโครงการ ($\mu = 4.26$, $\sigma = 0.70$) ส่วนข้อที่มีความพร้อมน้อยที่สุด ได้แก่ ค่าธรรมเนียมการศึกษาเพียงพอกับเงินค่าลงทะเบียนเรียนแต่ละสาขาวิชา ($\mu = 3.40$, $\sigma = 0.85$)

ผลการประเมินด้านกระบวนการ โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (μ = 4.03, σ = 0.36) ผ่านเกณฑ์การประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับความเหมาะสมตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ การจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้รับทุน (μ = 4.61, σ = 0.49) การจัดการเรียนการสอนบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน (μ = 4.53, σ = 0.51) และการประชุมคณะกรรมการดำเนินโครงการ (μ = 4.48, σ = 0.56) ส่วนข้อที่มีความเหมาะสมน้อยที่สุด ได้แก่ การจัดอบรมส่งเสริมวิชาชีพระยะสั้น (μ = 3.54, σ = 0.55)

ผลการประเมินด้านผลผลิต โครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.56, σ = 0.23) ผ่านเกณฑ์การประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับความพึงพอใจตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ ได้รับความเสมอภาคทางการศึกษา (μ = 4.96, σ = 0.20) ได้รับทักษะในการประกอบอาชีพในอนาคต (μ = 4.88, σ = 0.33) และได้รับการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี/นวัตกรรม (μ = 4.71, σ = 0.54) ส่วนข้อที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ได้แก่ ได้รับความสะดวกในการรับเงินค่าใช้จ่ายรายเดือน (μ = 3.96, σ = 0.46) ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน 26 คน ผ่านเกณฑ์การประเมิน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 96.15 ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.85 โดยรวมมีเกรดเฉลี่ยสะสมสูงกว่าเกณฑ์ (GPA = 3.21) ผ่านเกณฑ์การประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมผ่านเกณฑ์การประเมิน เรียงลำดับเกรดเฉลี่ยสะสมจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ ลำดับที่ 1 GPA = 3.89 ลำดับที่ 2 GPA = 3.79 และลำดับที่ 3 GPA = 3.77

6. อภิปรายผล

1. ด้านบริบทโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี พบว่า โดยรวมมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์การประเมิน ทั้งนี้เป็นเพราะว่าด้านบริบทของโครงการสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี ซึ่งเกิดจากความร่วมมือของบุคลากรทุกคนในการจัดทำแผนพัฒนาสถานศึกษา สอดคล้องกับ บุญตา แซ่เล็ก (2557) ได้ศึกษาการประเมินโครงการห้องเรียนเทคโนโลยีตามความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยมหาสารคามกับโรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม โดยใช้รูปแบบการประเมิน 360 องศา เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านบริบทผู้บริหารสถานศึกษาและผู้สอนมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่ามีความเหมาะสมในระดับมาก

2. ด้านปัจจัยนำเข้าโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี พบว่า โดยรวมมีความพร้อมอยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์การประเมิน ทั้งนี้เพราะว่าหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรีมีความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับ ชนากานต์ ฮึกหาญ (2557) ได้ศึกษาการประเมินหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เมื่อพิจารณาการประเมินปัจจัยนำเข้า พบว่า มีความพร้อม

3. ด้านกระบวนการโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี พบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์การประเมิน ทั้งนี้เพราะมีการดำเนินโครงการแบบมีส่วนร่วมโดยมีการประชุมคณะกรรมการดำเนินโครงการ สอดคล้องกับ สิรินาฏ ศรีล้วน

(2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การประเมินโครงการกองทุนแม่ของแผ่นดิน เขตเทศบาลเมืองหนองคาย อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย โดยประยุกต์ใช้การประเมินแบบซิปป์ ผลการวิจัย พบว่า ในภาพรวมคณะกรรมการกองทุน สมาชิกกองทุนและเจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนเห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินด้านกระบวนการมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

4. ด้านผลผลิตโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา 2562 ประเภททุน 2 ปี ระยะที่ 2 ของวิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ พบว่า โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ผ่านเกณฑ์การประเมิน ทั้งนี้เพราะผู้รับทุนได้รับความเสมอภาคทางการศึกษาส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียน สอดคล้องกับ พนิดา หาญตระกูล (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การประเมินโครงการมีความสุขสนุกกับ 4H (HEAD HEART HAND HEALTH) โดยใช้ตัวแบบซิปป์ (CIPP Model) ของโรงเรียนเทศบาลวัดช่องลม (เปี่ยมวิทยาคม) สังกัดเทศบาลนครสมุทรสาคร

ผลการประเมินด้านผลผลิต (Product) มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้รับทุน โดยรวมผ่านเกณฑ์การประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมสูงกว่าเกณฑ์การประเมินเป็นไปตามข้อกำหนดของ กสศ. ทั้งนี้เพราะผู้รับทุนได้รับการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี/นวัตกรรม สอดคล้องกับ ปิญาวดี รักษาแก้ว (2555) ได้ทำการวิจัยโดยการประเมินโครงการพัฒนานักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และภาษา ด้วยรูปแบบการประเมินแบบมีส่วนร่วม ผลการประเมินโครงการด้านผลผลิต พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก โดยภาพรวมสูงกว่าเกณฑ์

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ด้านบริบท ควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์เชิงรุกครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) และที่กำลังศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช 3.) ทั้งภายในจังหวัดจันทบุรีและจังหวัดใกล้เคียง โดยเพิ่มจำนวนสถานศึกษาในการประชาสัมพันธ์โครงการให้มากขึ้น

(2) ด้านปัจจัยนำเข้า ควรคำนวณค่าธรรมเนียมการศึกษาในอัตราประหยัดของผู้รับทุนแต่ละรายให้มีความพอดีกับเงินค่าลงทะเบียนเรียนแต่ละภาคเรียนไว้ล่วงหน้า โดยมอบหมายให้ครูที่ปรึกษาช่วยดูแลผู้รับทุน

(3) ด้านกระบวนการ วิทยาลัยควรจัดโครงการฝึกอบรมส่งเสริมวิชาชีพระยะสั้นให้แก่ผู้รับทุน โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางมาเป็นวิทยากร

(4) ด้านผลผลิต ควรพัฒนาระบบการโอนเงินค่าใช้จ่ายรายเดือน โดยให้ผู้รับทุนทุกคนเปิดบัญชีรับเงินกับธนาคารที่วิทยาลัยกำหนดไว้เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการโอนเงินเข้าบัญชี

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรศึกษาปัจจัยสู่ความสำเร็จโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง ของวิทยาลัยในสังกัดสถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออก

(2) ควรศึกษาเปรียบเทียบผลการประเมินโครงการทุนการศึกษาอื่น ของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ที่ดำเนินโครงการในลักษณะคล้ายกับโครงการทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง เพื่อใช้เป็นข้อมูลการตัดสินใจของผู้บริหารในการคัดเลือกโครงการ

8. เอกสารอ้างอิง

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2562). *ทุนนวัตกรรมสายอาชีพชั้นสูง*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2563, จาก : https://www.eef.or.th/category/career-capital.

ชนากานต์ ฮึกหาญ. (2557). *การประเมินหลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช2551 ของโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

ชูชาติ พ่วงสมจิตร์. (2557). *สารชุดวิชาประมวลการวิจัยการบริหารการศึกษา (Research in education adimistration) เล่ม 2 (หน่วยที่ 6-10).* กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น.* พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บุญตา แซ่เล็ก. (2557). การประเมินโครงการห้องเรียนเทคโนโลยี ตามความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยมหาสารคามกับโรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม โดยใช้รูปแบบการประเมิน 360 องศา. *การวัดผลการศึกษา*, *2*(1), 154-163.

ปิญาวดี รักษาแก้ว. (2555). *การประเมินโครงการพัฒนานักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยีและภาษา ด้วยรูปแบบการประเมินแบบมีส่วนร่วม กรณีศึกษาโรงเรียนมหาวชิราวุธจังหวัดสงขลา ในพระอุปถัมภ์สมเด็จพระเจ้าภคินีเธอเจ้าฟ้าเพชรรัตน์ราชสุดา สิริโสภาพัณณวดี.* วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมิน. มหาวิทยาลัยทักษิณ.

พนิดา หาญตระกลู. (2561). *การประเมินโครงการมีความสุขสนุกกับ 4H (HEAD HEART HAND HEALTH) โดยใช้ตัวแบบซิป (CIPP MODEL) ของโรงเรียนเทศบาลวัดช่องลม (เปี่ยมวิทยาคม) สังกัดเทศบาลนครสมุทรสาคร.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรังสิต.

พระราชบัญญัติกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา พ.ศ. 2561. (2561). *ราชกิจจานุเบกษา.* เล่ม 135 ตอนที่ 33 ก.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

สิรินาฏ ศรีล้วน. (2559). *การประเมินโครงการกองทุนแม่ของแผ่นดิน เขตเทศบาลเมืองหนองคาย อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Best & Kahn J. V. (1993). *Research in Education.* 7th ed. Boston: Allyn and Bacon.

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ

THE DEVELOPMENT OF THE INTEGRATED LEARNING ACTIVITIES OF BUDDHISM THROUGH BOARD GAMES FOR MATHAYOMSUKSA 4 STUDENTS AT WATBOWONNIWET SCHOOL

พระมหาวรุธ สันราษฎร์

PhramahaWaruth Sanrad

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: waruth.san@spumail.net

วราภรณ์ ไทยมา

Asst.Prof.Dr.Waraporn Thaima

คณบดีคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: waraporn.th@spu.ac.th

สิรินธร สินจินดาวงศ์

Asst.Prof.Dr.Sirinthorn Sinjindawong

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: sirinthorn.si@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 และ 3) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) โดยมีแบบแผนการวิจัยแบบศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง (One–Shot Case Study) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ครู สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 และแบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป ขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ 2) การพัฒนา

กิจกรรมการรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมจะอยู่ในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting และได้สะท้อนผลการเรียนโดยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ผ่านโปรแกรม Google Form นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์การประเมิน คือ 5 คะแนนขึ้นไป จำนวน 34 คน และไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน 3 คน เมื่อนำผลคะแนนของนักเรียนทั้งหมดไปวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test ผ่านโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูปเพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 3) การประเมินผลการจัดการกิจการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม นักเรียนสามารถนำหลักธรรมในเรื่องทิศ 6 มาประยุกต์สร้างเป็นบอร์ดเกมธรรมะตามขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมได้จริงอยู่ในระดับดีมาก เช่น เกมแมวน้อยคุณธรรม

คำสำคัญ: การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ, เทคนิคการสอนโดยใช้บอร์ดเกม

ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1) study the approaches to the integrated learning activities of the Buddhist oriented with board games, 2) develop integrated learning activities in Buddhist oriented with board games that promote learning about the six directions, and 3) assess the effect of integrated Buddhist learning from board games learning activities. The key informant group was 10 Watbowonniwet School teachers and the sample group was 37 Mathayomsuksa 4 students in first semester, academic year 2021 at Watbowonniwet School whom were derived from purposive selection. This research was a pre-experimental research design. The research model was a one group study with a one-shot case study. The research tools used in this research were a teacher interview form, six directions treasure board games learning materials, a six directions test, and an evaluation form for Dharma board game building. Statistics used in this research were mean, standard deviation and one sample t-test.

The result revealed that 1) an integrated Buddhist oriented of learning management with board games consisted of seven steps which were: 1. faith building and raising doubts step, 2. observation step, 3. touching step, 4. exploring step, 5. searching step, 6. building up wisdom and drawing conclusions step, and 7. evaluating and applying step. 2) The researcher developed integrated learning activities in Buddhist oriented with board games that promote learning about the six directions. This was achieved by developing six directions treasure game learning materials to encourage students to participate in class. In addition, the learning activities with board games will be in an online format through the Zoom meeting program. And the results of learning were reflected by six directions test using Google Form. The results showed that 34 students passed the test according to the assessment criteria, which was higher than 5 points, and 3 students didn't pass the test. After that, all student scores were analyzed with one sample t-test by applying the ready-made data analysis program. This was to evaluate the effectiveness of the results of an integrated Buddhist oriented of learning management with a board game that promotes learning about the six directions. Overall, there was a statistical significance at

a high level. 3) According to the assessment of an integrated Buddhist oriented of learning management with a board game, students can apply the six directions Dharma doctrines by creating a Dharma board game according to the board game design process had a very high evaluation score rating. For Example, the moral little cat game.

Keywords: The integrated learning activities, Integrated learning of the Buddhist oriented, Board games teaching techniques

ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การจัดการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) คนไทยต้องมีคุณลักษณะด้านการเรียนรู้ที่สามารถปรับตัวได้อย่างชาญฉลาดเท่าทัน มีภาวะความเป็นผู้นำด้านการทำงานที่สามารถชี้นำตนเองในการพัฒนาการสร้างงานและอาชีพ และตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีสติ (สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ., 2562) คนยุคใหม่เป็นคนยุคเจนเนอเรชัน (Generation Z) ควรเรียนรู้ทักษะในการเรียนรู้ (Learning Skills) และเรียนรู้ทักษะในการสร้างการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem Solving) หมายถึง การคิดอย่างผู้เชี่ยวชาญ (Expert Thinking) การสื่อสาร (Communication) และความร่วมมือ (Collaboration) หมายถึง การสื่อสารอย่างซับซ้อน (Complex Communicating) ความริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) และนวัตกรรม (Innovation) หมายถึง การประยุกต์ใช้จินตนาการและการประดิษฐ์ (วิจารณ์ พานิช, 2555) การพัฒนาทักษะในศตวรรษนี้ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะที่หลากหลายผ่านการลงมือปฏิบัติ และคิดทบทวนหรือเรียนในรูปแบบเชิงรุกโดยมีผู้สอนทำหน้าที่ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและเรียนรู้ซึมซับทักษะหลาย ๆ ด้านในกิจกรรมเดียวกัน

จากปรากฏการณ์ดังกล่าว การจัดการศึกษาไทยที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้จึงไม่จำเป็นต้องสอนแยกเป็นรายวิชา แต่ควรจะเป็นการสอนโดยใช้หัวข้อเรื่องเป็นตัวกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ แล้วจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ (ยุวธิดา คำปวน, 2560) และมีการนำรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธมาผสมผสานด้วย จะช่วยให้ผู้สอนสามารถบูรณาการหลักพุทธธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ให้เข้ากับทุกสถานการณ์ทุกสถานที่ ยิ่งถ้าทุกคนมีความเป็นพุทธฝังอยู่ในจิตใจที่มั่นคงแล้ว การแสดงออกทางกิริยาท่าทาง การพูด การกระทำ จะต้องออกมาดี มีเหตุมีผล และน่าเคารพนับถือของคนทั่วไปจนกลายเป็นวัฒนธรรมแล้วนำออกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง (พระมหาวิชาญ สุวิชาโน และคณะ, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิภาดา พินลา (2559) ที่ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 จึงเป็นแนวทางสำคัญเพื่อสร้างจิตสำนึกให้เด็กและเยาวชนยุคใหม่ให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตเพื่อช่วยหล่อหลอมพฤติกรรมของพลเมือง ให้สามารถอยู่รวมกันในสังคมด้วยความสงบสุขและเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ

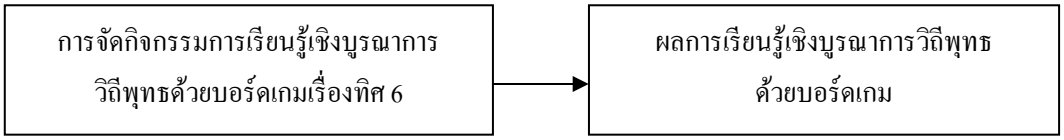
ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ เพราะเป็นวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ ยิ่งปัจจุบันนี้โลกของการศึกษา

เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนเพียงทำหน้าที่ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติมากกว่าสอนทฤษฎี เช่น นำสื่อมาช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6
3. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

มีรายละเอียดดังนี้

1) แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) โดยมีการวิจัยแบบศึกษา 1 กลุ่ม วัดผลการทดลอง 1 ครั้ง (One–Shot Case Study) (กิตติยา วงษ์ขันธ์, 2561)

2) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) (ข้อมูลพื้นฐานรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนวัดบวรนิเวศ, 2564)

3) เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้การวิจัยประกอบด้วยดังนี้

3.1 แบบสัมภาษณ์ จำนวน 1 ชุด เป็นแบบสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อหาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่เหมาะสมสำหรับนักเรียน โดยมีผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ 3 ท่าน พบว่ามีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

3.2 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ ซึ่งสร้างตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ทำหน้าที่ประเมินความเหมาะสมตามแบบประเมินมาตราส่วน 5 ระดับ พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41

3.3 สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ จำนวน 1 ชุด เป็นสื่อที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ทำหน้าที่พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ พบว่ามีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

3.4 แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 1 ชุด ที่ถูกสร้างไว้ในกูเกิลฟอร์ม (Google Form) จำนวน 17 ข้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ทำหน้าที่พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ พบว่ามีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ และนำแบบทดสอบ จำนวน 17 ข้อ ไปวิเคราะห์หา 1) ค่าความยาก (P) ซึ่งได้คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยาก (P) อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ไว้ จำนวน 10 ข้อ (2) ค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งได้เลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20-1.00 ไว้ จำนวน 10 ข้อ และ 3) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) มีค่าเท่ากับ 0.753 โดยใช้สูตร KR-20 ตามแนวคิดของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ซึ่งมีเกณฑ์การแปลผลความเชื่อมั่นผ่านระหว่าง 0.71-1.00 ถือว่ามีความเชื่อมั่นสูง

3.5 แบบประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ จำนวน 1 ชุด เป็นแบบประเมินรูบริคที่สร้างขึ้นสำหรับประเมินชิ้นงานการสร้างแบบบอร์ดเกมธรรมของนักเรียน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละประเด็น 4 ระดับ ระดับ ได้แก่ 4 หมายถึง ดีมาก 3 หมายถึง ดี 2 หมายถึง พอใช้ 1 หมายถึง ปรับปรุง ผ หมายถึง ผ่าน มผ หมายถึง ไม่ผ่าน โดยมีผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ 3 ท่าน พบว่า มีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมสำหรับนักเรียน ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน และนำผลการวิเคราะห์เนื้อหามาใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ระยะที่ 2 พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ผู้วิจัยดำเนินการนำ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมและสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 4 ครั้ง และประเมินผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ แล้วนำผลคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

ระยะที่ 3 ประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะของนักเรียนที่ได้นำธรรมะในเรื่องทิศ 6 มาใช้ในการสร้างบอร์ดธรรมะของตนเอง โดยใช้แบบประเมินรูบริค ซึ่งนักเรียนจะต้องผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยนำผลการสัมภาษณ์ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ จำนวน 10 ท่าน มาวิเคราะห์เนื้อหาเป็นรายบุคคล แล้วนำประเด็นที่สำคัญไปใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ผู้วิจัยนำคะแนนที่นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ผ่านโปรแกรม Google Form มาเทียบกับเกณฑ์ที่สร้างไว้ พร้อมทั้งนำผลคะแนนทั้งหมดไปวิเคราะห์โดย

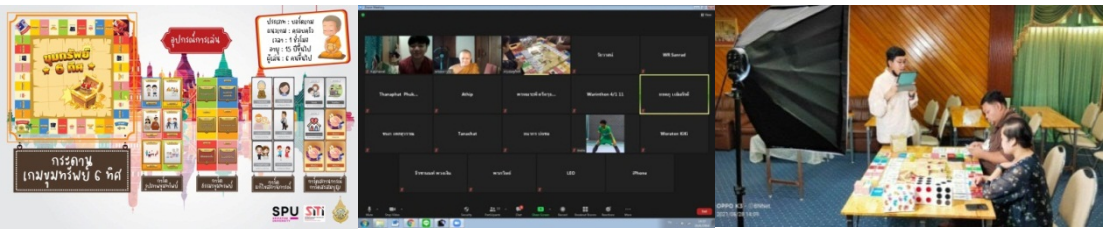
การทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test เพื่อหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และจากการที่ให้นักเรียนได้นำธรรมะในเรื่องทิศ 6 มาสร้างบอร์ดเกมธรรมะเป็นรายกลุ่ม จำนวน 6 กลุ่ม ผู้วิจัยจึงนำผลคะแนนที่ได้จากการประเมินชิ้นงานของนักเรียนมาเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริคที่สร้างไว้

ผลการวิจัย

จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ มีผลสรุปตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหาสำหรับประเด็นสำคัญเพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย เป็นขั้นที่ครูให้นักเรียนศึกษารายละเอียดวิธีการเล่นบอร์ดเกมมาก่อนล่วงหน้า ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ได้แก่ สร้างกติการ่วมกัน เช่น ถ้าไม่มีคำถามจะไม่ได้พักเบรก และมีการเพิ่มคะแนนหลังการถามหรือตอบคำถาม ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส เป็นขั้นที่นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ คือ แบ่งกลุ่มให้นักเรียนไปสืบค้นข้อมูลเพื่อเตรียมการอภิปรายให้หัวข้อที่เรียน ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสื่อที่ตนเองถนัดแล้วนำเสนอในช่องทางต่าง ๆ เช่น Facebook เป็นต้น ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น เป็นขั้นที่นักเรียนตั้งประเด็นที่จะศึกษาแล้วช่วยกันสืบค้นเนื้อหาเพื่อนำความรู้ที่ได้มาแชร์กับเพื่อน ๆ ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างสื่อการเรียนรู้ แล้วนำเสนอในห้องเรียน และขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ครูประเมินตามสภาพจริงโดยใช้รูบริค และแบบสังเกตพฤติกรรม

ระยะที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 37 คน โดยใช้สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้หลักธรรมเรื่องทิศ 6 ผ่านโปรแกรม Zoom Meeting ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การใช้สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ผ่านโปรแกรม Zoom

จากภาพที่ 1 พบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 ผ่านโปรแกรม Google form นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ คือ 5 คะแนนขึ้นไป จำนวน 34 คน และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน และผู้วิจัยนำคะแนนทั้งหมดไปวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test โดยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูปเพื่อหาประสิทธิภาพของผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมโดยภาพรวม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์คะแนนการทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6

ผลการเรียนรู้ (Test)	N	$\bar{x}$	S.D.	t	Sig.
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม (Post Test)	37	6.73	2.00	2.20*	.03

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 37 คน อยู่ในเกณฑ์ที่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ระยะที่ 3 ผลการประเมินผลการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ**ของนักเรียน**

กลุ่ม	ประเด็นการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะ				รวม
	กำหนดเป้าหมาย	ระดมความคิด	สร้างต้นแบบ	ทดลองเล่น	16 คะแนน
กลุ่มที่ 1	3	3	2	2	10
กลุ่มที่ 2	4	3	4	3	14
กลุ่มที่ 3	3	4	4	4	15
กลุ่มที่ 4	4	4	4	3	15
กลุ่มที่ 5	4	3	3	2	11
กลุ่มที่ 6	2	3	3	3	11

จากตารางที่ 2 พบว่า เมื่อนำผลรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มมาเทียบกับเกณฑ์การตัดสินคุณภาพแล้ว พบว่า กลุ่มที่ 2 ได้ 14 คะแนน กลุ่มที่ 3 ได้ 15 คะแนน กลุ่มที่ 4 ได้ 15 คะแนน ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ส่วนกลุ่มที่ 1 ได้ 10 คะแนน กลุ่มที่ 5 ได้ 11 คะแนน กลุ่มที่ 6 ได้ 11 คะแนน ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี สรุปโดยภาพรวมของนักเรียนทั้ง 6 กลุ่ม สามารถสร้างบอร์ดเกมธรรมะได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยทุกกลุ่มมีคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้มี 4 ระดับ คือ 4 หมายถึง ดีมาก 3 หมายถึง ดี 2 หมายถึง พอใช้ 1 หมายถึง ปรับปรุง ผ หมายถึง ผ่าน มผ หมายถึง ไม่ผ่าน

อภิปรายผล

จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ตัวแปร สัมภาษณ์ครูโรงเรียนวัดบวรนิเวศ และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม ผู้วิจัยจึงนำเสนอการอภิปรายผลการวิจัยมี 3 ประเด็น ดังนี้

1. อภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม พบว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธ 7 ขั้น ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอข้อสงสัย ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกต ขั้นที่ 3 ขั้นสัมผัส ขั้นที่ 4 ขั้นสำรวจ ขั้นที่ 5 ขั้นสืบค้น ขั้นที่ 6 ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป และขั้นที่ 7 ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เป็นกัลยาณมิตร เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมุ่งศึกษาแก้ปัญหาหรือแสวงหาความรู้อย่างเหมาะสมอย่าง

เป็นองค์รวม เพื่อพัฒนานักเรียนอย่างรอบด้านด้วยวิถีวัฒนธรรมแสวงหาปัญญาผ่านระบบไตรสิกขา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสมชาย บุญสุ่น (2562) ที่ศึกษาการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ พบว่า 1) กระบวนการการจัดการศึกษาของโรงเรียนวิถีพุทธพระราชทานมี 4 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ด้านกายภาพ มีพระพุทธรูป บรรยากาศร่มรื่น สะอาด สงบ ปลอดอบายมุข ด้านกิจกรรมพื้นฐานของวิถีชีวิตประกอบด้วยรักษาศีล 5 ยิ้มง่าย ไหว้สวย กราบงาม ขั้นที่ 2 ด้านการเรียนการสอน มีการบูรณาการหลักพระพุทธศาสนาสู่การจัดการเรียนการสอน ขั้นที่ 3 ด้านบรรยากาศและปฏิสัมพันธ์มีการเรียนการสอนอย่างกัลยาณมิตร และขั้นที่ 4 ด้านการบริหาร คือ การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง และชุมชนอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ และรูปแบบการจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ คือ การจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาภายใต้การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชนอย่างเป็นกัลยาณมิตรโดยมีไตรสิกขาเป็นกระบวนการผ่านบ้าน วัด โรงเรียน และนำมาบูรณาการเพื่อนำไปสู่การที่เด็กเป็นคนดี เป็นคนเก่งและมีความสุข และสอดคล้องกับงานวิจัยของภูเวียง วงศ์แสงเดือน และคณะ (2561) ได้ศึกษาการจัดการเรียนการสอนแนววิถีพุทธสำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษานครหลวงเวียงจันทร์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว พบว่า การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนวิถีพุทธโดยภาพรวมมีลักษณะ ดังนี้ ด้านการจัดหลักสูตรเหมาะสมกับการเรียนรู้ในชั้นเรียนต่างๆ โดยสอดแทรกการฝึกปฏิบัติในชีวิตจริง ด้านการฝึกอบรมให้ครูผู้สอนเป็นกัลยาณมิตรมีเมตตา อ่อนโยน ผู้สอนมีความรู้ดีและสอนเก่ง ผู้สอนมีการเลือกใช้วิธีการสอนหลากหลายรูปแบบที่ดีต่อนักเรียน ด้านการจัดการเรียนการสอนเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ในกระบวนการแก้ปัญหาเป็นฐานสร้างองค์ความรู้ ในการสร้างสรรค์ใช้โครงงานรวมกลุ่มเน้นการปฏิบัติ แบบบูรณาการสู่พหุปัญญาจากแหล่งเรียนรู้ ด้านกิจกรรมส่งเสริมความสนใจของเด็ก ช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจบทเรียน ช่วยส่งเสริมทักษะ ปลูกฝังความรับผิดชอบ และส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาด้านสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับสถานที่เรียน แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนในห้องเรียน

2. อภิปรายผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนเรื่อง ทิศ 6 พบว่า สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เพราะผู้วิจัยได้เล็งเห็นคุณค่าของหลักธรรมกับทั้งบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่เยาวชนกำลังให้ความสนใจอยู่ในปัจจุบัน ดังนั้น สื่อการเรียนรู้นี้จึงผสมผสานทั้งความรู้ทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนรู้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาผ่านการลงมือปฏิบัติ พร้อมทั้งได้นำสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมาให้นักเรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เมื่อได้สะท้อนผลหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการทำแบบทดสอบเรื่องทิศ 6 จำนวน 10 ข้อ ในโปรแกรม Google Form พบว่า นักเรียน จำนวน 37 คน มีผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ จำนวน 34 คน และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของขนิษฐา พันธุ์ยิ้ม (2561) ที่ศึกษาการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา พบว่า ปัญหาการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูคณิตศาสตร์ ซึ่งครูมีปัญหาที่พบอยู่ในระดับมาก คือ ด้านนักเรียนและด้านบริบทในชั้นเรียน โดยประเด็นที่พบมากที่สุด คือ เรื่องความพร้อมด้านทักษะกระบวนการเรียนและการทำชิ้นงาน และประเด็นจำนวนนักเรียนต่อหนึ่งชั้นเรียนที่มีมากเกินไปตามลำดับ และครูมีปัญหาที่พบอยู่ในระดับปานกลาง คือ ด้านครูและด้านการสนับสนุนของผู้บริหาร โดยประเด็นที่พบมากที่สุด คือ เนื้อหาคณิตศาสตร์ที่ต้องสอนมีมากและขาดงบประมาณสนับสนุนการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงสำหรับครูตามลำดับ และแนวทางการแก้ไขปัญหามี 4 ด้าน คือ 1) ปัญหาด้านนักเรียน แนวทางแก้ไขปัญหา คือ ครูใช้การประเมินแบบรายบุคคลกับนักเรียนในกลุ่มที่มีปัญหาเพื่อให้คำแนะนำรายบุคคลและหาทางแก้ไขปัญหา

ร่วมกับนักเรียน 2) ปัญหาด้านบริบทในชั้นเรียน แนวทางแก้ไขปัญหา คือ ครูได้แจ้งให้หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์จัดหาครูคณิตศาสตร์ให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน 3) ปัญหาด้านครู แนวทางแก้ไขปัญหา คือ ครูปรับใช้วิธีการประเมินให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหามากขึ้น และ 4) ปัญหาด้านการสนับสนุนของผู้บริหาร แนวทางแก้ไขปัญหา คือ ครูของบประมาณจากผู้บริหารในการจัดทำสื่อการประเมินการเรียนรู้และในการเข้าร่วมอบรมเกี่ยวกับการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง และเมื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์โดยการทดสอบค่า t แบบ One Sample t-test โดยโปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูป พบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องทิศ 6 ของนักเรียน มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ที่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปรินทร์ ทองเผือก (2561) ที่ศึกษาผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการเรียนรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเรียนรู้เรื่องการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการเรียนรู้เรื่องการเงินในทุกองค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความรู้และความสามารถทางการเงิน 2) เจตคติทางการเงิน 3) แนวโน้มของพฤติกรรมทางการเงินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. อภิปรายผลการวิจัยเกี่ยวกับการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม พบว่า นักเรียนสามารถนำหลักธรรมในเรื่องทิศ 6 มาสร้างเป็นบอร์ดเกมธรรมะตามขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมได้จริง โดยสามารถทำคะแนนผ่านเกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดีขึ้นไป ผู้วิจัยได้ประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมธรรมะเหล่านั้นตามสภาพจริง ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ได้ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความรู้ความสามารถที่แท้จริงออกมา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของยุพิน อินทะยะ (2561) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริง โดยใช้แฟ้มสะสมงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้แฟ้มสะสมผลงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2 ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (83.07) และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 70) ร้อยละ 13.07 ระดับคุณภาพของแฟ้มสะสมผลงานของนักศึกษาที่ประเมินโดยตนเองเพื่อนและครูในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}$= 4.51) และนักศึกษามีความคิดเห็นต่อการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้แฟ้มสะสมผลงานเป็นไปในเชิงบวก และสอดคล้องกับงานวิจัยของขนิษฐา พันธุ์ยิ้ม (2561) ที่ศึกษาการศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา พบว่า ครูที่ทำการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงส่วนใหญ่มอบหมายให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ที่ท้าทายความสามารถเพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะเพิ่มเติม และใช้การทดสอบ และการตรวจการบ้านที่ได้มอบหมาย โดยครูคณิตศาสตร์มากกว่า 179 คน มีการประเมินการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และครูคณิตศาสตร์มากกว่า 235 คน เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินการเรียนรู้ และใช้เกณฑ์การประเมินผลงานหรือการปฏิบัติงานของนักเรียนแบบรูบริค

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะอันเนื่องมาจากการค้นพบระหว่างการทำวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม 7 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างศรัทธาและเสนอปัญหาข้อสงสัย 2) ขั้นสังเกต 3) ขั้นสัมผัส 4) ขั้นสำรวจ 5) ขั้นสืบค้น 6) ขั้นสั่งสมปัญญาและลงข้อสรุป และ 7) ขั้นประเมินผลและประยุกต์ใช้ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และต้องใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละขั้นให้เหมาะสม ดังนั้น ครูควรศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกมในแต่ละขั้นให้เข้าใจอย่างละเอียด จะได้บริหารจัดการเวลาให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรม และควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน

1.2 ครูควรนำสื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนให้ร่วมออกแบบบอร์ดเกมตามความสนใจที่ใช้เนื้อหาธรรมะที่ความหลากหลาย

1.3 ครูควรนำรูปแบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยการประเมินชิ้นงานแบบรูบริค (Scoring Rubric) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเน้นการประเมินชิ้นงานการสร้างบอร์ดเกมของนักเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความสามารถที่แท้จริงของตนเองออกมา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิถีพุทธด้วยบอร์ดเกม จุดสำคัญอยู่ที่การส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ต่อไปควรทำการวิจัยเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการออกแบบบอร์ดเกมตามความสนใจโดยใช้เนื้อหาธรรมะที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความท้าทายให้กับนักเรียน

2.2 ควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้โดยการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เกมขุมทรัพย์ 6 ทิศ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

กิตติยา วงษ์ขันธ์. (2561). *เอกสารประกอบการสอนเรื่องการออกแบบการวิจัย รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ การกำหนดตัวอย่างและการวิเคราะห์ข้อมูล.* ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

ขนิษฐา พันธุ์ยิ้ม. (2561). การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริงของครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 13*(4), 443-457.

ปรินทร์ ทองเผือก. (2561). *ผลการจัดการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ที่มีต่อการรู้เรื่องการเงินของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย.* ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระมหาวิชาญ สุวิชาโน และคณะ. (2562). *โรงเรียนวิถีพุทธ.* 500 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. คู่มือดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธ. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ภูเวียง วงศ์แสงเดือน และคณะ. (2561). การจัดการเรียนการสอนแนววิถีพุทธ สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษานครหลวงเวียงจันทร์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ฯ*, *5*(1), 202-218.

ยุพิน อินทะยะ. (2561). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการประเมินผลตามสภาพจริง โดยใช้แฟ้มสะสมผลงานในรายวิชาภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา 2. *วารสารบัณฑิตวิจัย*, *9*(1), 25-38.

ยุวธิดา คำปวน. (2560). การบูรณาการ: เส้นทางแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารบริหารการศึกษาและศึกษานิเทศก์, 8*(1), 25-38.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. 3,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ฝ่ายโรงพิมพ์ บริษัทตถาตาพับลิเคชั่น จำกัด.

วิภาดา พินลา. (2559). กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, *9*(1), 1430-1442.

สมชาย บุญสุ่น. (2562). การจัดการศึกษาตามแนวพุทธจิตวิทยาในโรงเรียนวิถีพุทธ. *วารสารมหาจุฬาวิชาการ, 6*(พิเศษ), 251-252.

สำนักบริหารการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนมาตรฐานสากลฉบับปรับปรุง*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์เกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

การพัฒนานิทานแอนิเมชั่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟัง และการพูดของเด็กปฐมวัย สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี

ANIMATION STORY DEVELOPMENT TO PROMOTE LISTENING AND SPEAKING ABILITY OF CHILD DEVELOPMENT CENTERS UNDERLOCAL GOVERNMENT ORGANIZATION BANGPLAMA DISTRICT SUPHANBURI PROVINCE

ธนัทพัชร์ อยู่โต

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: tanatpach1288@gmail.com

ผุสดี กลิ่นเกษร

Phussadee Klinkesorn

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: Phussadee.kl@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อพัฒนานิทานแอนิ-เมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้ในการส่งเสริมความสามาสามารถด้านการฟังและการพูด 2) เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการฟังและการพูดโดยใช้นิทานแอนิเมชั่นจัดการเรียนรู้ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กนักเรียนปฐมวัย สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 20 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ ดัชนีประสิทธิผล และสถิติในการทดสอบสมมติฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้พัฒนานิทานแอนิเมชั่นจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยซึ่งผลรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อนิทานแอนิเมชั่นทุกด้านล้วนมีความเหมาะสมและเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของการจัดใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย จำนวน 20 คน มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8531 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.8531 หรือคิดเป็นร้อยละ 85.31 2) ผลการทดลองใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย ค่าเฉลี่ยโดยรวมของคะแนนความสามารถในการฟังและการพูดของเด็กนักเรียนหลังการใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 คิดเป็นร้อยละ 93.5 อยู่ในระดับ ดีมาก และผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และผลการทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยการใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: นิทานแอนิเมชั่น, ความสามารถด้านการฟังและการพูด, เด็กปฐมวัย

ABSTRACT

This research is an experimental research model. The objectives are: 1) to develop animated storytelling as a learning media to promote listening and speaking abilities; 2) to study and compare listening and speaking abilities using fairy tales learning management animation before and after the trial of early childhood The sample group used in this research were early childhood students under the local government organization Bangplama District Suphanburi province, 20 people. Data analysis was used mean, percentage, standard deviation and effectiveness index. The results showed that 1) has developed storytelling animation learning management to promote the listening and speaking abilities of preschool children which the sum of expert opinions on all aspects of animation storytelling is appropriate and seen. with the highest level and the results of the analysis to find the effectiveness of using animation stories as learning management media. To further enhance the skills of listening and speaking early childhood of 20 people with an effectiveness index of 0.8531 indicates that students with increased knowledge 0.8531 or percentage 85.31 2) The trial tale animation is. learning management media To promote the listening and speaking abilities of early childhood The overall mean scores of students' listening and speaking ability after using animated stories as learning media were 18. 70. and the standard deviation was 1.03, representing 93.5 %, was in very good level and passed the specified criteria. and the results of the experiments that have been organized by using animated stories as learning media After studying, it was significantly higher than before at the .05 level .

Keywords: Animation Story, Listening and Speaking Abilities, Early Chilhood

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การพัฒนาเด็กปฐมวัยมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากสมองของเด็กได้รับการสร้างและพัฒนาอย่างรวดเร็ว การพัฒนาเด็กในช่วงนี้จะเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ และการพัฒนาตลอดชีวิต ซึ่งถ้าเราปล่อยให้เวลาอันมีค่านี้ผ่านไปโดยเปล่าประโยชน์ ก็จะไม่สามารถเรียกกลับคืนมาได้ เพราะการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของมนุษย์จะเกิดขึ้นอย่างเต็มที่ในช่วงปฐมวัยเท่านั้น

สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสื่อการเรียนการสอนนั้น มีหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติสื่อสิ่งพิมพ์สื่อเทคโนโลยีและเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกสื่อควรเลือกให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการและลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) ดังนั้นการเลือกสื่อที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนนั้น เข้าใจในเนื้อหาของรายวิชา เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจาก สื่อการสอน ช่วยสร้างรากฐานที่เป็นรูปธรรมขึ้น ในความคิดของผู้เรียน การฟังเพียงอย่างเดียวนั้น ผู้เรียนจะต้องใช้จินตนาการเข้าช่วยด้วย เพื่อให้สิ่งที่เป็น นามธรรมเกิดเป็นรูปธรรมขึ้นในความคิด แต่สำหรับสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้เรียนย่อมไม่มีความสามารถจะทำ ได้การใช้อุปกรณ์เข้าช่วยจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสร้างรูปธรรมขึ้นในใจได้ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน เพราะผู้เรียนสามารถใช้ประสาทสัมผัสได้ด้วยตา หู และการเคลื่อนไหวจับต้องได้แทนการฟังหรือดูเพียงอย่างเดียว อีกทั้งยังเป็นรากฐานในการพัฒนาการเรียนรู้และช่วยความทรงจา อย่างถาวรผู้เรียนจะสามารถ ประสบการณ์เดิมไปสัมพันธ์ กับประสบการณ์ใหม่ๆ

ได้เมื่อมีพื้นฐานประสบการณ์เดิมที่ดีอยู่แล้ว ช่วยให้ ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทางความคิด ซึ่งต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เห็นความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสิ่ง ต่าง ๆ เช่น เวลา สถานที่วัฏจักรของสิ่งมีชีวิต นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มทักษะในการฟังและเสริมสร้างความเข้าใจในความหมายของคำใหม่ๆ ให้มากขึ้น ได้ยินเสียงและได้เห็นภาพประกอบกัน (Edgar Dale, 1969)

แอนิเมชั่น (Animation) เป็นการทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นในเด็ก และผู้ใหญ่ และยังรวมถึงคนทุกเพศทุกวัย ซึ่งมนุษย์เรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมองเนื้อหาเสมอ แอนิเมชั่นนั้นได้เข้ามามีบทบาทกับงานหลายๆด้าน ซึ่งแต่ละองค์กรและหน่วยงานก็นำไปประยุกต์ใช้ในงานหลายๆ ประเภท และในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ก็ได้หันมาใช้งานแอนิเมชั่นในการผลิตมากขึ้น แอนิเมชั่นสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะสื่อแอนิเมชั่นมีความน่ารักสดใส ในตัวของมันเองอยู่แล้ว มีทั้งภาพ เสียง เป็นองค์ประกอบหลัก แต่เราก็จะไม่ทิ้ง การใส่ตัวหนังสือเข้าไปเพื่อเสริมทักษะ ทั้งด้านการฟัง การอ่าน และการมองเห็นภาพ ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งสามารถประยุกต์รูปแบบการใช้งานให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พจน์ศิรินทร์ ลิมปินันทน์, 2553)

จากสิ่งที่ได้กล่าวมาทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าการเลือกสื่อการสอนและการนำสื่อการสอนมาใช้ประกอบการสอนนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาต่อการเรียนการสอนในห้องเรียนเพราะการใช้สื่อประกอบการ สอนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการในการเรียนรู้ในเนื้อหานั้นๆ มากขึ้นและมีความเข้าใจมากขึ้น สามารถเรียบเรียงความรู้ที่ได้รับและจดจำ ได้อย่างดีสามารถนำไปต่อยอดในระดับขั้นที่สูงต่อไปได้ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษาผลจากการใช้สื่อแอนิเมชั่นมาใช้ประกอบการสอนให้แก่นักเรียน โดยใช้แอนิเมชั่นทำเป็นนิทานขึ้นมา ผู้วิจัยจึงได้แนวคิดการสอนโดยนำสื่อแอนิเมชั่น มาประกอบการสอนเพื่อผู้เรียนจะได้เข้าใจและเกิดการจดจำ ได้โดยไม่ยาก เนื่องจากสื่อแอนิเมชั่นนั้น ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียง ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนมากขึ้น สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เห็น เข้ากับเนื้อหาที่เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ อย่างแท้จริงอีกทั้งเป็นการแก้ปัญหาเรื่องการ ท่องโดยปราศจากความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ซึ่งเป็นสาเหตุให้ผู้เรียนลืมได้อย่างง่ายดาย ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อพัฒนานิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้ในการส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย

2) เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการฟังและการพูดโดยใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อในการเรียนรู้ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ของเด็กปฐมวัย

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

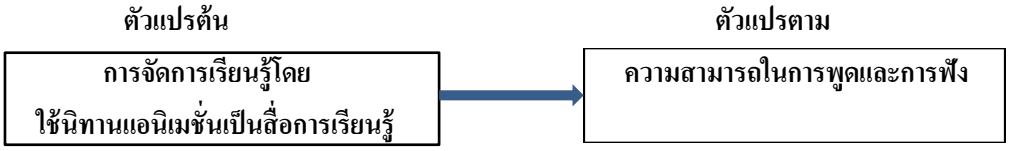
ความหมายของนิทาน มีหน่วยงาน และนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมายของนิทานว่าหมายถึงเรื่องเล่าต่อกันมาโดยใช้วาจาหรือเล่าโดยแสดงภาพประกอบ หรือการเล่าโดยวัสดุอุปกรณ์ใช้ประเภทต่างๆ ประกอบก็ได้เช่น หนังสือภาพ หุ่นหรือการใช้ค้นแสดงบทบาทลีลาเป็นไปตามเนื้อเรื่องของนิทานนั้นๆ แต่ เดิมมานิทานถูกเล่าสู่กันและกัน ด้วยปากสืบกัน มาเพื่อเป็นเครื่องบันเทิงใจในยามว่างและเพื่อถ่ายทอดความเชื่อความศรัทธาเลื่อมใสในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นที่ยึดถือของคนแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

และสอดแทรกคติสอนใจ ลงไป (ประคอง นิมมานเหมินทร์,2550)ได้ให้ความหมายของนิทานว่า หมายถึง เรื่องที่เล่ากันต่อๆ มาจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งโดยไม่ทราบว่า ใครเป็นผู้แต่ง เช่น นิทานเรื่องสังข์ทองปลาบู่ทอง หรือ โสนน้อยเรือนงาม มีการเล่าสู่กัน ฟังจากปู่ย่า ตายายของเรา พ่อแม่ของเรารวมทั้งตัวเราเอง ไปจนถึงลูกหลานเหลนโหลนของเรา เป็นทอดๆ กัน ไปรุ่นแล้วรุ่นเล่า บางครั้งก็แพร่กระจายจากท้องถิ่นหนึ่งไปสู่อีกท้องถิ่นหนึ่ง เช่น นิทานเรื่องสังข์ทองอาจมีหลายสำนวนแล้วแต่ความทรงจา ความเชื่อ อารมณ์ของผู้เล่าและวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นจากความหมายของนิทานดังกล่าว

ความสำคัญของนิทานดังกล่าวสรุปได้ว่า นิทานให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด สร้างเสริมจินตนาการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม กระชับความสัมพันธ์ในครอบครัว สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมในอดีตในหลายๆด้าน ช่วยพัฒนาเด็กทางคุณลักษณะชีวิต พัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก พัฒนาด้านความรู้และสติปัญญา ทักษะและความสามารถทางภาษา

แอนิเมชั่น (Animation) หมายถึง “การสร้างภาพเคลื่อนไหว” ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติด ตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ใน ระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะ เชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิ-เมชั่นจะใช้หลักการเดียวกบวิดิโอ แต่แอนิเมชั่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่นงาน ภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตย์ งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรือ งานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552) แอนนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่มีความต่อเนื่อง มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว (ธรรมปพน ลีอำนวยโชค, 2550)

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

ความสามารถในการฟังและการพูดสูงขึ้นหลังจากเรียนรู้จากนิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อการเรียนรู้

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงทดลอง

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียน ช่วงอายุ 3-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี ทั้งหมดจำนวน 17 แห่ง

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียน ช่วงอายุ 3-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบลวัดดาว อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งเลือกมา 1 แห่ง จากเด็กนักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาที่ล่าช้า จากทั้งหมด 17 แห่ง โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้เด็กนักเรียน จำนวน 20 คน

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. สื่อจัดการเรียนรู้ด้วยนิทานแอนิเมชั่น เป็นนิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 1 เรื่อง มีความยาวประมาณ 3-5 นาที หาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่า IOC เกิน 0.5 และแบบประเมินนิทานแอนิเมชั่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

2. แบบทดสอบการฟังและการพูด เป็นชุดทดสอบที่สร้างขึ้น เพื่อทดสอบก่อนเรียนละหลังเรียน โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบทดสอบความสามารถด้านการฟัง ตอนที่ 2 แบบทดสอบความสามารถด้านการพูด หาค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านมีค่า IOC เกิน 0.5

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ดำเนินการวิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านการฟังและการพูดหลังการทดลอง **(Posttest)** โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 แล้วนำข้อมูลที่ได้ดำเนินการต่อไป

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้เป็นการใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. ผลการวิจัย

5.1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คะแนนจากผลการทดลองใช้นิทานแอนิเมชั่น เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยกับกลุ่มทดลองจำนวน 20 คน ระหว่างก่อนการทดลองใช้และหลังการทดลอง โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการฟังและการพูดมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน

ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของการจัดใช้นิทานแอนิเมชั่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย จำนวน 20 คน มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8531 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.8531 หรือคิดเป็นร้อยละ 85.31

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความสามารถด้านการฟังและการพูดโดยรวมโดยการใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์เรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง (คะแนนเต็ม=20)

ความสามารถ	ก่อนทดลอง		หลังการทดลอง		t	Sig.
(คะแนนเต็ม)	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ด้านการฟัง (10)	5.80	0.77	9.40	0.68	26.911*	.000
ด้านการพูด (10)	5.35	0.81	9.30	0.57	19.914*	.000
โดยภาพรวม (20)	11.15	1.23	18.70	1.03	33.809*	.000

5.2 จากการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานแอนิเมชั่นในการส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย ซึ่งดำเนินการโดยนำสื่อนิทานแอนิเมชั่นที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและการทดลองกับกลุ่มเด็กปฐมวัย จำนวน 20 คน ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านการฟังและการพูด หลังการจัดกิจกรรมมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความสามารถด้านการฟังและการพูดโดยรวมโดยการใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์เรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย (คะแนนเต็ม=20)

ความสามารถด้านการฟังและการพูดโดยรวม (คะแนน=20)	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	ค่าร้อยละ	ระดับคุณภาพ	การตัดสินตามเกณฑ์ (ร้อยละ 60)
	18.70	1.03	93.5	ดีมาก	ผ่าน

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยรวมของคะแนนความสามารถในการฟังและการพูดของเด็กนักเรียนหลังการใช้นิทานแอนิเมชั่นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.70 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 คิดเป็นร้อยละ 93.5 อยู่ในระดับดีมาก และผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

6. อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องการพัฒนานิทานแอนิเมชั่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ได้พัฒนานิทานแอนเอชั่นเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยซึ่งผลรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อนิทานแอนิเมชั่นทุกด้านล้วนมีความเหมาะสมและเห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการวิเคราะห์หาประสิทธิผลของการจัดใช้นิทานแอนิ-เมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย จำนวน 20 คน มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.8531 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.8531 หรือคิดเป็นร้อยละ 85.31

2. ผลการทดลองใช้นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิทานแอนิเมชั่นเป็นสื่อที่มีประโยชน์และคุณค่า มีส่วนช่วย พัฒนาความสามารถในการพูดและการฟังของนักเรียน และเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อประกอบในการ เรียนการเรียนการสอน ดังที่ (อรรชนิดา หวานคง, 2559) กล่าวว่าสื่อสภาพจริงจะช่วยแสดงให้ผู้เรียนเห็นถึงรูปแบบวัฒนธรรมของภาษาเป้าหมายชัดเจนขึ้น เข้าถึงบริบทจริงที่พบเจอในชีวิตประจำวัน และยังช่วยส่งเสริมให้ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ หลากหลายมากขึ้น ดังที่ (เพ็ญนภา ตลับกลางและภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน,2562)กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานนั้นเป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงและทำงานร่วมกับคนอื่นทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ แล้วยังสอดคล้องกับ (Bonwell & Eison ,1991)ที่ได้อธิบายแนวคิดของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านเข้าร่วมกิจกรรมฝึกทักษะ ช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นและได้ยินซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มความชำนาญทางด้าน

ภาษาพูดและภาษาเขียน ส่งเสริมการแสดงออกและการจัดลำดับความคิด ช่วยกระตุ้นความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองและทำให้มองเห็น ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับโลกภายนอกได้ดี ทั้งนี้ยังสอดคล้องและใกล้เคียงกับผลการวิจัยของ (สุรินทร์ ฉ่ำมาก, 2553) ที่ศึกษาการใช้บริบทการ์ตูนแอนิเมชั่นในการสอนบทเรียน

7. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนโดยใช้บทนิทานการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้และการทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังต่อไปนี้

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานแอนิเมชั่นควรจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องกัน จะทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในด้านการฟังและการพูด

2. ควรนำรูปแบบของการใช้นิทานแอนิเมชั่น ไปปรับใช้ ในการจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม เพื่อสนองตอบความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน และเป็นการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำการสอนโดยใช้บทเรียนนิทานไปศึกษากับตัวแปรอื่นๆ เช่น การทำงานร่วมกัน พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียน เป็นต้น

2. ควรเพิ่มระยะเวลาทดลองให้มากขึ้น อย่างน้อย 1 ภาคเรียน เพื่อให้เวลานักเรียนปรับตัวและสร้างความคุ้นเคยกับแนวการสอนนี้ และนำไปพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

8. กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เพราะได้รับความกรุณา แนะนำ ช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่งจาก ดร.ผุสดี กลิ่นเกสร อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา และผู้ช่วยศาตราจารย์ ดร.สิรินธร สินจินดาวงษ์ ที่ให้ความกรุณาเป็นที่ปรึกษาในเรื่องวิชาการและระเบียบวิธีวิจัย อนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ซึ่งผู้จัยรู้สึกซาบซึ้งและเป็นพระคุณอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบเล่มสารนิพนธ์ทุกท่าน ที่ท่านได้ให้ความกรุณามาเป็นกรรมการสอบเล่มสารนิพนธ์ โดยคณะกรรมการทุกท่านได้มีเมตตาช่วยให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางแก้ไขที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมชน สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia technology).* กรุงเทพมหารนคร: เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์, บจก.

ธรรมปพน ลีอำนวยโชค. (2550). *INTRO to ANIMATION.* กรุงเทพฯ: ฐานบุ๊คส์.

บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น.* พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: บริษัท สุวีริยาสาส์น จำกัด.

ประคอง นิมมานเหมินทร์.(2550). *วรรณคดีท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พจน์ศิรินทร์ ลิมปินันทน์. (2553). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่นเพื่อเพิ่มศักภาพการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม.* วิทยานิพนธ์(สื่อนฤมิต) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556.

เพ็ญนภา ตลับกลาง และ ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการสอนกิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต จังหวัดปทุมธานี. *วารสารรัชต์ภาคย์, 13*(31), 195-208.

สุรินทร์ ฉ่ำมาก. (2553). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชั่นวิชาภาษอังกฤษ เรื่อง กาล (Tense) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.* คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

อรรชนิดา หวานคง. (2559). *การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21.* คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.

Bonwell, C.C. and Eison, J.A., 1991. Active Learning Creating Excitement in The Classroom. *ASHEERIC Education Report No.1*, The George Washington University,Washington DC, pp. 1 - 47.

Dale,Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching.* 3 Ed. New York:The Dryden Press Holt, Rineheart and Winston. Inc.

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับการสอนแบบปกติ

THE COMPARISON OF LEARNING ACHIEVEMENT IN MATHEMATICS TITLED SYSTEM OF LINEAR EQUATIONS IN TWO VARIABLES FOR STUDENTS IN MATHAYOM 3, THA YANG WITTAYA SCHOOL BETWEEN TEACHING USING SKILL EXERCISES AND NORMAL TEACHING

เอกกมล เลิศลิมปิยะรัตน์
นักศึกษาปริญญาโท สาขานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
E-mail: Eakkamon2020@gmail.com
รองศาสตราจารย์ ดร.อรนุช ลิมตศิริ
อาจารย์ที่ปรึกษา สาขานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
E-mail: Nui999oranuch@yahoo.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ เท่ากับ 80/80 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากนักเรียน 5 ห้องเรียน ทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะและกลุ่มควบคุม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 การสอนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร (2) แผนการจัดการเรียนรู้ (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ ที่มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.77 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า (1) แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร เท่ากับ 82.33/ 83.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐาน

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางคณิตศาสตร์, การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ, การสอนแบบปกติ

ABSTRACT

The objectives of this research (1) to create and find the efficiency of the math skills exercise on two variable linear equation systems. of Mathayom 3 students, Tha Yang Wittaya School to be effective according to the criteria of 80/80 (2) to compare the mathematics learning achievement on a system of linear equations with two variables. of Mathayomsuksa 3 students at Tha Yang Wittaya School between teaching using skill exercises and normal teaching The sample group used in this research was Mathayom Suksa 3 students, Tha Yang Witthaya School, semester 1 of the academic year 2021 by Cluster Random Sampling from students in 5 classrooms. The sample was selected based on a simple random sampling method, with an experimental group of Matthayom Sueksa 3/2 taught by skill exercises and a control group of Matthayom Sueksa 3/3 taught by traditional method. The research instruments were (1) Mathematic skills practice form on a system of two variables linear equations, (2) Lesson plans, and (3) The achievement test. The reliability of test was 0.77. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation. and independent sample t-test.

The result of the research were found that: (1) The efficiency of mathematics skills practice on system of two variable linear equations was equal to 82.33/83.67, which met the standard extension of 80/80. (2) Post-test scores were higher than Pre-test score with a statistically significance at the 05 level.

Keyword : Mathematics Achievement, Teaching Using Skills Exercises, normal teaching

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 อธิบายว่า วิชา คณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาความคิดมนุษย์ ทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบมีแบบแผน สามารถวิเคราะห์ปัญหาสถานการณ์ได้อย่างถี่ถ้วนรอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์วางแผนตัดสินใจแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมนอกจากนี้คณิตศาสตร์ยังเป็นเครื่องมือในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและศาสตร์ อื่น ๆ คณิตศาสตร์จึงมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 : 56)

การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์นั้น มีความแตกต่างกันไปตามสภาพและลักษณะของนักเรียน จึงไม่มีวิธีการสอนที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดในทุกวิชา (สมจิต สวธนไพบูลย์, 2535, หน้า 24) ครูผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางในการแก้ปัญหา การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะเป็นสื่อการเรียนรู้ จึงเป็นกลยุทธ์อย่างหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว เพราะแบบฝึกทักษะมีคำถามหลายรูปแบบช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความคิดในการหาคำตอบ เป็นการสนองตอบต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล การทำแบบฝึกทักษะนักเรียนจะได้รับข้อมูลย้อนกลับในทันที ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเชื่อมโยงความรู้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ (สมบูรณ์ พรมท้าว, 2547, หน้า 22 -23)

การจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ที่ผ่านมายังไม่บรรลุผลตามความมุ่งหมายของหลักสูตรเพราะบังเกิดข้อบกพร่องในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเกิดจากปัญหาด้านเนื้อหาวิชา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ไม่เหมาะสมกับเนื้อหา และรูปแบบวิธีการสอนของครู ที่สอนตามตัวอย่างในหนังสือแล้วให้นักเรียน ทำแบบฝึกหัดมากๆ (ยุพิน พิพิธกุล, 2539, หน้า 276) ดังนั้น การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้มีคุณภาพและ

มีประสิทธิภาพด้วยการจัดการเรียนรู้ในแบบเดิมๆ ที่เน้นให้นักเรียนเข้าใจและจดจำเนื้อหาให้ได้มากๆ นั้น จึงเป็นเรื่องที่ยาก ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นว่าควรจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการคิดตัดสินใจ แก้ปัญหาได้ มีกระบวนการหาคำตอบอย่างเป็นระบบ และมีการเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การแก้ปัญหา ในด้านอื่นๆ ได้อย่างมีเหตุผล

จากดังที่ได้กล่าวข้างต้น รวมทั้งจากการที่ได้ศึกษางานวิจัยการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ที่มีผู้ศึกษาทำวิจัยไว้ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับการสอนแบบปกติ ด้วยความมุ่งหวังว่าการใช้แบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์ ที่สร้างขึ้นนั้นจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล เชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางในการพัฒนานักเรียนทำให้การเรียนวิชาคณิตศาสตร์เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ดีขึ้นในโอกาสต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ เท่ากับ 80/80

2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับการสอนแบบปกติ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แบบฝึกทักษะ

งานหรือกิจกรรมที่ครูสร้างขึ้น โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย มีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น และช่วยฝึกทักษะต่างๆ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง อาจจะให้นักเรียนทำแบบฝึกขณะเรียนหรือหลังจากจบบทเรียนไปแล้วก็ได้

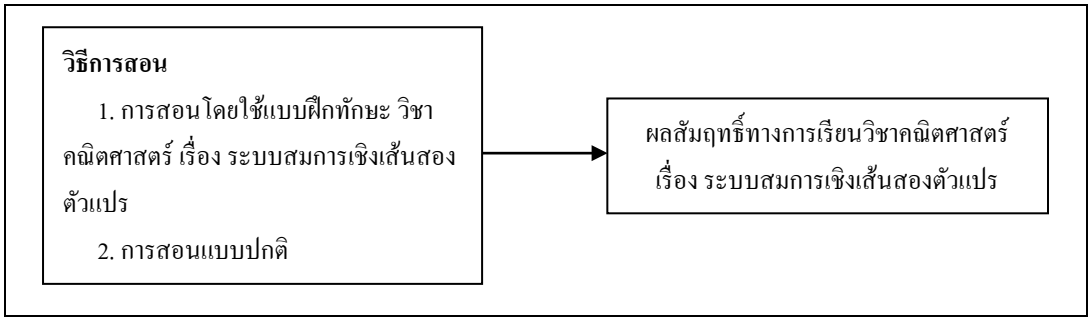
การหาประสิทธิภาพแบบฝึกทักษะ

ตัวเลขที่กำหนดนั้น หมายถึง E1/E2 โดยตัวเลขนั้นการกำกำหนดขึ้นอยู่กับผู้วิจัยเป็นคนกำหนด โดยที่ E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ (กระบวนการในที่นี้ คือ กระบวนการ การจัดการเรียนการสอนระหว่างเรียนทั้งหมด โดยคิดจากคะแนนหลังเรียนของแต่ละหน่วย บท ของแต่ละเรื่อง) และ E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (ผลลัพธ์ในที่นี้หมายถึง หลังจากผู้เรียน เรียนจบกระบวนการ โดยคิดคะแนนจากหลังเรียน ได้มาจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



3.3 สมมติฐานการวิจัย

1) แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1 / E2 เท่ากับ 80/80

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สูงกว่าการเรียนแบบปกติ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 170 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster random sampling) จากนักเรียน 5 ห้องเรียน ทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ และกลุ่มควบคุม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 การสอนแบบปกติ

4.3 เครื่องมือวิจัย

1) แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 เล่ม

2) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์

2.1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 แผน

2.2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติวิชาคณิตศาสตร์ จำนวน 6 แผน

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) สุ่มตัวอย่างนักเรียน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากนักเรียน 5 ห้องเรียน ทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะและกลุ่มควบคุม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 การสอนแบบปกติ

2) ทำการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) ก่อนการจัดการเรียนรู้ตามที่กำหนกับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยตัวเองทั้งสองกลุ่ม ด้วยเนื้อหาเดียวกัน และใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้เท่ากัน คือ กลุ่มละ 6 คาบ 6 แผนการจัดการเรียนรู้

4) ทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนตามที่กำหนดกับนักเรียนทั้งสองกลุ่ม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

5) ตรวจแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของแบบฝึกเสริมทักษะ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยการหาค่า (E1 / E2)

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ t-test Dependent sample

3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปรที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์กับการสอนแบบปกติ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบผลต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ t-test Independent sample

5. ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา

การหาประสิทธิภาพ	จำนวน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (80 คะแนน)		ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (30 คะแนน)	
	นักเรียน	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E_1)	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ (E_2)
รายบุคคล	3	56.33	70.42	23.33	77.78
กลุ่มเล็ก	9	62.56	78.19	24.22	80.74
กลุ่มใหญ่	30	65.87	82.33	25.10	83.67

การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่นำไปทดลองกับนักเรียน 3 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 70.42/ 77.78 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปทดลองหาประสิทธิภาพในกลุ่มนักเรียน จำนวน 9 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 78.19/ 80.74 ผู้วิจัยทำการปรับปรุงแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์อีกครั้ง และนำไปทดสอบหาประสิทธิภาพในกลุ่มนักเรียน จำนวน 30 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.33/ 83.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (post-test) เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนท่ายางวิทยา ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับการสอนแบบปกติ

วิธีการสอน	*N*	$\bar{X}$	*SD*	*df*	*t*	Sig
สอนโดยแบบฝึกทักษะ	47	22.55	3.49	92	6.23*	.00
สอนแบบปกติ	47	18.09	3.46			

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ระหว่างการสอนโดยแบบฝึกทักษะคณิตศาสตร์กับการสอนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการสอนโดยแบบฝึกทักษะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า ($\bar{X}$ = 22.55, *SD* = 3.49) นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ ($\bar{X}$ = 18.09, *SD* = 3.46)

6. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้นสองตัวแปร สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะกับการสอนแบบปกติ ผู้วิจัยแยกประเด็นอภิปรายผลออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.33/ 83.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ คือ 80/80 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยได้สร้างแบบฝึกทักษะที่มีกระบวนการในการออกแบบและพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการศึกษา เอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะ จากนั้นผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 เล่ม เพื่อให้มีความเหมาะสมกับเวลาและลักษณะของผู้เรียน โดยเรียงลำดับขั้นของเนื้อหาจากง่ายไปยาก อีกทั้งยังกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผ่านการประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ถวัลย์ มาศจรัส (2550, หน้า 19) ที่กล่าวว่า หลักการสร้างแบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องมีลักษณะ ดังนี้ 1) สร้างแบบฝึกทักษะให้มีความสอดคล้องกับหลักจิตวิทยา และพัฒนาการของนักเรียนตามลำดับขั้นของการเรียนรู้ แบบฝึกทักษะที่ดีต้องอาศัยรูปภาพในการจูงใจและดึงดูดนักเรียน และควรเรียบเรียงเนื้อหาจากง่ายไปยาก 2) มีจุดประสงค์ที่แน่นอนว่าจะฝึกทักษะด้านใดของนักเรียน 3) ต้องคำนึงถึงความสามารถระหว่างบุคคลของกลุ่มนักเรียนด้วย 4) แบบฝึกทักษะที่ดีต้องมีคำชี้แจงง่ายๆ สั้นๆ

ที่นักเรียนอ่านแล้วเข้าใจและทำแบบฝึกทักษะได้ด้วยตนเอง 5) แบบฝึกทักษะต้องมีความถูกต้อง ครูต้องทำการพิจารณาให้รอบคอบ ทดลองทำด้วยตัวเองเสียก่อน อย่าให้มีข้อผิดพลาด 6) ให้นักเรียนทำแบบฝึกทักษะแต่ละครั้งต้องมีความเหมาะสมกับเวลาและช่วงความสนใจ และ 7) แบบฝึกทักษะควรมีหลากหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ อย่างมีระบบและเป็นขั้นตอนและผ่านการทดลอง (try-out) เพื่อหาประสิทธิภาพ ถึง 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนรายบุคคลนำไปทดลองกับนักเรียน 3 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 70.42/77.78 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาให้สมบูรณ์ขึ้นก่อนนำไปทดลองหาประสิทธิภาพในกลุ่มเล็ก นักเรียนจำนวน 9 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 78.19/80.74 ซึ่งยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ผู้วิจัยจึงทำการปรับปรุงพัฒนาอีกหนึ่งรอบก่อนนำไปทดสอบหาประสิทธิภาพในกลุ่มใหญ่ นักเรียน จำนวน 30 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.33/83.67 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับการศึกษาของ กชพร ฤาชา (2555, หน้า 65) ที่พบว่า แบบฝึกทักษะเรื่องพื้นฐานทางเรขาคณิต กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 91.33/82.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับการศึกษาของ ทิชากร ทองระยับ (2558, หน้า 90 พบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ เรื่อง เวลา โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 77.35/77.27 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนสมบูรณ์ มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้โดยง่าย ทำให้ผู้เรียนมองเห็นข้อบกพร่องของตนเองได้ทันที เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไข ฝึกฝนจนสามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจของตนเองตลอดไป

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะวิชา สูงกว่าการสอนแบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่า แบบฝึกทักษะวิชา สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เนื่องมาจากแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถถ่ายทอดเนื้อหา และประสบการณ์ อีกทั้งยังฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา ฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และยังสนองต่อความต้องการที่แตกต่างระหว่างบุคคลของ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อนงพันธ์ ใบสุขันธ์ (2551, หน้า 33) กล่าวไว้ว่า แบบฝึกทักษะคือสื่อการสอนที่ครูสร้างขึ้นเพื่อใช้ฝึกทักษะของผู้เรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหาให้เกิดความรู้ความเข้าใจจนก่อเกิดเป็นทักษะสูงสุด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จุรีย์ ธรรมแงะ (2552, บทคัดย่อ) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะคณิตศาสตร์การบวก การลบ การคูณ และการหารจำนวนเต็ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ธนพล ศักดิ์ศรีท้าว (2558, บทคัดย่อ) ผลการศึกษาทำให้ทราบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะ เรื่องความน่าจะเป็น กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่เรียนรู้ด้วยทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งจากผลการศึกษาที่มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะไว้อย่างหลากหลาย แสดงให้เห็นว่า แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์เป็นสื่อการเรียนการสอนอีกประเภทหนึ่งที่ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ให้สูงขึ้น ส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ สูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) ควรนำรูปแบบการสร้างและการพัฒนานวัตกรรมนี้ไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น หรือเนื้อหาอื่นๆ เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของการเรียนการสอน ที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนบนพื้นฐานของความพร้อมและความแตกต่างของผู้เรียน เพื่อผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการทำกิจกรรมกลุ่ม ทักษะด้านการคิด ตลอดจนทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างกว้างขวาง

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่าการสอนแบบปกติ สะท้อนให้เห็นภาพรวมของการจัดการเรียนการสอนของครูในสถานการณ์ที่สอนแบบปกติทั่วไป ดังนั้น ครูจึงควรนำวิธีการที่ค้นพบจากการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะดังกล่าวไปปรับปรุง และพัฒนาหรือออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) พบว่ายังขาดการหาประสิทธิผลของการใช้แบบฝึกทักษะ และการประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ครอบคลุม จึงควรหาประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์ และประเมินผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะวิชาคณิตศาสตร์

2) ควรพัฒนาแบบฝึกทักษะและการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ ในกลุ่มสาระอื่นๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบของพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์สละเวลาในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบฝึกเสริมทักษะวิชาคณิตศาสตร์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งให้คำแนะนำ เพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร คณะครูและนักเรียน โรงเรียนท่ายางวิทยา ที่ช่วยเหลือให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทดลองอย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว และเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจให้ความช่วยเหลือ ให้ฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ รวมถึงการสนับสนุนในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

ยุพิน พิพิธกุล. (2539). *การเรียนการสอนคณิตศาสตร์.* กรุงเทพมหานคร: บพิธการพิมพ์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). *มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สมบูรณ์ พรมท้าว. (2547). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการแก้โจทย์ปัญหาการคูณ การหารชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.* วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ.

สมศรี อภัย. (2553). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องการบวกและการลบจำนวนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกทักษะ.* การศึกษาค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

หนึ่งนุช เต็นตารัมย์. (2558). *ผลการใช้แบบฝึกทักษะ เรื่อง สมการ โดยใช้เทคนิคการแก้ปัญหาของโพลยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

อนงพันธ์ ใบสุขันธุ์. (2551). *การใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียนชั้นอนุบาล.* การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อนงพันธ์ ใบสุขันธุ์. (2551). *การใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียนชั้นอนุบาล.* การค้นคว้าแบบอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6 STUDENTS THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN DISTRICT OFFICE BANGKOK

บุญลัดดา ปริสุทธ
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
E-mail: Bokoko6986@gmail.com
ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเครื่องมือวิจัย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพ และ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีค่าความเชื่อมั่นที่ .56 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขนกรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติทดสอบ (t) ร้อยละหรือเปอร์เซ็น (Percentage) และ การใช้การหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ผลการศึกษาวิจัย พบว่า 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (E_1/E_2) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 85.87/85.19 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนทดสอบหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ($t=16.37$; $p < .05$)

คำสำคัญ: การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานผลการเรียนรู้

ABSTRACT

The purposes of this research were to: (1) The development of activity-based learning story of the historical method for grade 6 students (2) To compare the historical method achievement between pretest and posttest after using activity-based learning story of the historical method for grade 6 students The research tools learning activity set The learning management plan the Confident (Reliability) of the test is .56. The sample group consisted of 36 primary school students under the Bang Khen District Office, Bangkok. The Data were analyzed using mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), test statistic (t), percentage and the use of efficacy (E_1/E_2). The results of the research found that1)The development of activity-based learning story of the historical method for grade 6 students, it was found that the efficiency of the activity-based learning activity set about the historical method For grade 6 students (E_1/E_2), the learning activity set was 85.87/85.19 2) To compare the historical method achievement between pretest and posttest after using activity-based learning story of the historical method for grade 6 students, it was found that the test scores after studying with the activity-based learning activity set about the historical method for grade 6 students, their pre-test scores were significantly higher at the .05 level ($t=16.37$; $p < .05$).

Keywords: The Development of Activity-Based Learning, Learning Outcome

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมนั้น มุ่งพัฒนานักเรียนทุกคนให้เป็นผู้ที่มี ความรู้ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์โดยมุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ทั้งนี้สำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร ได้กำหนดยุทธศาสตร์ตามแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560-2563) ที่ระบุถึงการพัฒนาคุณภาพมาตรฐานการศึกษา ระบุไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 1 ยกระดับคุณภาพมาตรฐานการศึกษาและเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการ โดยมีเป้าประสงค์ที่ว่า นักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด มีการกำหนดตัวชี้วัดที่วัดด้วยจำนวนโรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับ 3ขึ้นไป (สำนักยุทธศาสตร์การศึกษา, 2559)

โครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนเป็นโครงการที่เน้นการพัฒนาระบบคุณภาพภายในการสร้างผู้นำทางวิชาการการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้การพัฒนาองค์ความรู้สู่การสร้างนวัตกรรมทางการบริหารและการจัดการเรียนรู้โดยโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาคุณภาพโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ด้วยระบบเครือข่ายโรงเรียนที่ยั่งยืน เครือข่ายโรงเรียนมีผลงานเชิงวิชาการที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีผู้นำทางวิชาการที่มีคุณภาพ (ฝ่ายการศึกษาสำนักงานเขตบางเขน, 2563)ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาทางกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนเครือข่ายสังกัดสำนักงานเขตบางเขนได้ดำเนินการตามนโยบายโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนได้เป็นอย่างดี จากการประชุมเครือข่าย ผู้วิจัยในฐานะหัวหน้าผู้ประสานงานโรงเรียนเครือข่ายสังกัดสำนักงานเขตบางเขนของกลุ่มสาระ

การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการมุ่งเน้นให้โรงเรียนเครือข่ายมีผลงานเชิงวิชาการ โดยสนับสนุนและส่งเสริมให้ครูในกลุ่มสาระได้นำผลงานเชิงวิชาการในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ไปใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนในสถานศึกษาของตนเอง และ ผลักดันให้ครูในกลุ่มสาระผลิตสื่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมกันในงานจัดนิทรรศการวิชาการเครือข่าย (โรงเรียนประชาภิบาล, 2563)

เพื่อให้สอดคล้องกับภารกิจหลักของโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนที่ว่าด้วย เรื่อง การพัฒนาคุณภาพโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครด้วยระบบเครือข่ายโรงเรียนที่ยั่งยืนและเครือข่าย โรงเรียนมีผลงานเชิงวิชาการที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ เพื่อค้นหามาตรฐานและตัวชี้วัดที่เหมาะสมในการจัดทำผลงานวิชาการในรูปแบบของสื่อการจัดการเรียนรู้ และศึกษาแนวทางการจัดทำผลงานวิชาการในรูปแบบของสื่อการการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวให้ประสบผลสำเร็จ โดย ณรงค์ พ่วงพิศ และวุฒิชัย มูลศิลป์, (2560) ได้กล่าวว่าการจัดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในปัจจุบันการสอนวิชาประวัติศาสตร์ไม่ได้เน้นการท่องจำหรือให้เรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีเหตุผลเชื่อถือได้ โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อีกทั้งอริยาภรณ์ ขุนปักษี, (2561) ได้กล่าวถึงชุดกิจกรรมไว้ว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้นวางแผนกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกจากนี้งานวิจัยที่ผ่านมาการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) Padmavathi (2013) ได้กล่าวไว้ว่าเป็นการจัดกระบวนการสอนที่เน้นการทำกิจกรรมและลงมือปฏิบัติของผู้เรียนเป็นหลัก หลักการเรียนที่สำคัญเพื่อให้นักเรียนได้เกิดทักษะต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนได้ค้นคว้าด้วยตนเองได้ใช้กระบวนการคิดแก้ไขปัญหาต่างๆ เกิดการวิเคราะห์สังเคราะห์การเรียนรู้ และสามารถตกผลึกความรู้จากการเรียนการสอนเรื่องนั้นๆ ด้วยตัวผู้เรียนเอง ซึ่งจะแตกต่างจากการนั่งเรียนแบบฟังบรรยาย แบบการเป็นผู้รับ การเรียนโดยผ่านกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในระยะยาวและเรียนรู้อย่างมีความสุขซึ่งสอดคล้องกับแนวทางจัดการเรียนการสอนของ Haq (2016) แห่งมหาวิทยาลัยนอร์ทเทิร์น (Northern University Pakistan) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่าการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีแบบปกติ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษานโยบายแนวคิดทฤษฎีและการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังเหตุผลทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ตามเป้าประสงค์ที่ว่านักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด และโรงเรียนเครือข่ายสังกัดสำนักงานเขตบางเขน มีผลงานเชิงวิชาการที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพิ่มเติมได้ในที่สุด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

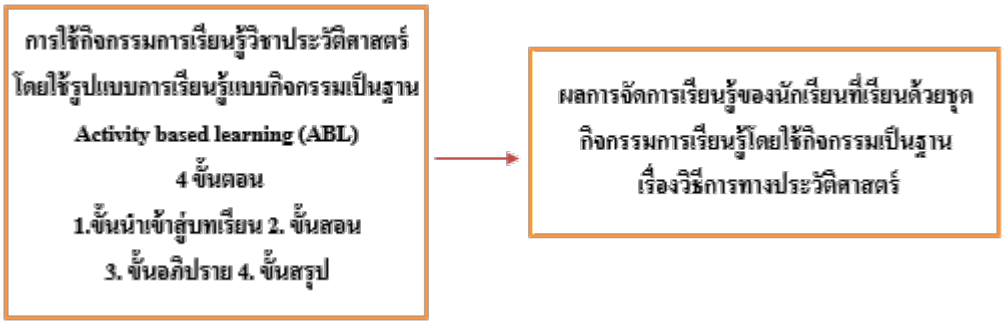
(2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดในการสร้างชุดกิจกรรมมาใช้เป็นขั้นตอนการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ชื่อกิจกรรมจะเป็นชื่อเดียวกับชื่อของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรม 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) ใบความรู้ 6) ใบกิจกรรม 7) ใบเฉลยกิจกรรมเฉลยแบบทดสอบ 8) การประเมินผล อีกทั้งได้นำแนวคิดทฤษฎีเทคนิคการจัดการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL) ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ออกมาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 4 ขั้นรวมทั้งผู้วิจัยได้ศึกษาถึงวิธีการศึกษาผลการเรียนรู้จากแนวคิดทฤษฎีมาใช้เป็นขั้นตอนกระบวนการศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้แก่ 1) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย 2) สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ 3) ทดสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล 4) วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ 5) นำผลที่ได้รับจากการทดสอบจริงของผู้เรียนมาพิจารณาตามเกณฑ์ ทั้งนี้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่มีความสอดคล้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อย่างเช่น Ceilk (2018) แห่งมหาวิทยาลัยเสิร์ท (Siirt University Turkey) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมคณิตศาสตร์ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ทั้งหมดทั้งมวลที่กล่าวมาเป็นแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องบางส่วนที่ผู้วิจัยได้ศึกษา

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

(1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

(2) นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6สูงกว่าก่อนเรียน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว และวัดก่อนและหลังการทดลอง One Group Pretest-Posttest Design

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 5 โรงเรียน ทั้งหมด 706 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาภิบาล สังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purpose Sampling)

4.3 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน 2 ประเภท

1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมด 2 ชุด ได้แก่ชุดที่ 1 รักจุงทุ่งบางเขน Bangkhen Lover ชุดที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อย A Little Historian At Bangkhen ที่ผ่านการประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ โดยผู้เชี่ยวชาญ มีระดับความเหมาะสม มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.68 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16

2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ แบบทดสอบที่คัดเลือกไว้มีความเหมาะสมตามเกณฑ์ และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบเท่ากับ .56

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

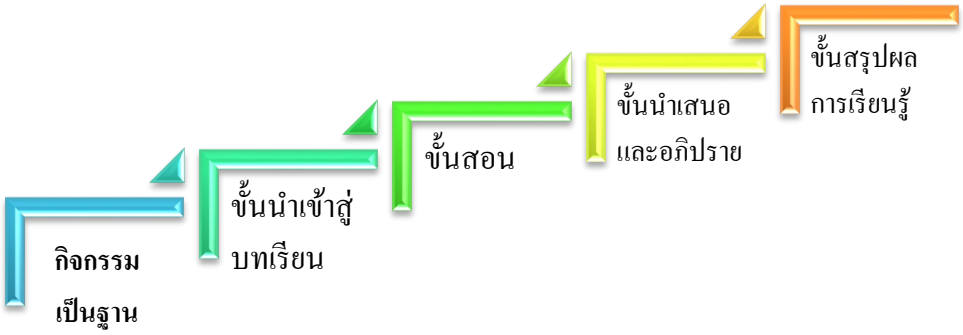
การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ และเก็บรวบรวมกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายด้วยตนเอง โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

4.4.1 รับอาสาสมัครกลุ่มเป้าหมาย ด้วยการจัดทำแบบสำรวจความพร้อมของนักเรียนในการเรียนออนไลน์ขึ้นเพื่อหาอาสาสมัครที่มีความพร้อมโดยผู้วิจัยได้ส่งแบบสำรวจความพร้อมลงในช่องทางแชทกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์ของสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 6ได้จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการทดลองเป็นจำนวน 36 คน และได้ช่องทางหลักที่จะใช้จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ตามความพร้อมของนักเรียน คือ ช่องทางแอปพลิเคชันไลน์ (Line)

4.4.2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยการวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 15 นาที

4.4.3 ดำเนินการทดลองโดยการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับกลุ่มเป้าหมาย

ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิเคราะห์มาจากคำอธิบายรายวิชา และพิจารณาว่าเนื้อหาส่วนใดสามารถที่จะจัดการเรียนรู้โดยใช้ซึ่งได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดจำนวน 4 แผน เป็นระยะเวลา 7 ชั่วโมง สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานประกอบด้วย 4ขั้นซึ่งสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎี ได้แก่ 1) ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นที่ 2 ขั้นสอน 3) ขั้นที่ 3 ขั้นนำเสนอและอภิปราย 4) ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้



แผนภาพที่ 3 แผนภาพสรุปขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4.4.4 เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยการวัดผลการเรียนรู้หลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 15 นาที

4.5การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และตอนที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามการวิจัย

4.5.1 วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยการใช้การหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

4.5.2 วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่า S.D. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) สถิติค่าที (t-test for Dependent)

5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะหาค่าหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6ผลคะแนนดังกล่าวประกอบไปด้วย คะแนนจากกิจกรรมและคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2พบว่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนด ซึ่งสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วิเคราะห์ข้อมูล	คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)		รวม (150)	ร้อยละ (E_1)	คะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์(E_2)	
	เล่มที่ 1 (70 คะแนน)	เล่มที่ 2 (80 คะแนน)			หลังเรียน	ร้อยละ
$\bar{X}$	59.36	69.44	128.81	85.87	12.80	85.19
ร้อยละ	84.80	86.81			85.19	

จากตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หลังจากนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการหรือค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนแบบทดสอบท้ายบทเรียนระหว่างเรียน เท่ากับ 85.87 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ หรือ ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 85.91 ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐาน ข้อที่ 1

ผู้วิจัยได้นำคะแนนจากการตอบแบบทดสอบก่อนเรียนมาเปรียบเทียบกับคะแนนการตอบแบบทดสอบหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งผลการเปรียบเทียบแสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		t-test	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
กลุ่มทดลอง	36	7.54	1.55	12.80	1.58	16.37*	0.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 เป็นผลการเปรียบเทียบภายในกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้พบว่าคะแนนของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งพบว่าหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว นักเรียนได้คะแนนทดสอบหรือผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t=16.37$; $p < .05$) แสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียน เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนจริง เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2

6. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 85.87/85.19 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และ ผลการเปรียบเทียบคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรม

การเรียนรู้พบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ($t=16.37$; $p < .05$)

7. อภิปรายผล

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อภิปรายผลได้ ดังนี้

7.1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น พบว่า ค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอาจเป็นเพราะว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6ได้ระบุขั้นตอน ในการเรียนรู้อย่างละเอียดและแยกกิจกรรมที่เป็นความรู้ทฤษฎีและการปฏิบัติงานตามความเหมาะสมกับผู้เรียน เหตุผลดังกล่าวนี้ ทำให้ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือได้ค่า E_1/E_2 ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 85.87/85.19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 ซึ่งมีผลทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Kapfer & Kapfer (1972) ที่ว่าชุดการเรียนยังเป็นรูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนจนบรรลุพฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ และสอดคล้องกับการศึกษาของ จุฌีพร ศรีวิลัย (2556) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง หน้าที่พลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีชื่อว่า “รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ประกอบเทคนิค STAD เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 90.45/89.24เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80ปรากฏว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

7.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Activity-Based Learning : ABL หรือ กิจกรรมเป็นฐานที่เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นลงมือปฏิบัติ และก็เกิดผลการเรียนรู้ที่ตามจุดประสงค์ที่วางไว้นั้นได้เกิดผลขึ้นจริง โดยเฉพาะกิจกรรมเป็นฐานทั้ง 4ขั้น ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นเป็นกิจกรรมที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความสนุกสนานผ่านกระบวนการกิจกรรมเป็นฐานในขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน และขั้นที่ 2ขั้นสอน อีกทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานยังส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นผ่านกระบวนการขั้น 3ขั้นนำเสนอและอภิปราย และ ขั้นที่ 4ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Ayotola and Ishola (2013) ที่ว่าการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าลงมือปฏิบัติ กล้าคิดและกล้าแสดงออก สามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง ผ่านการสังเกต การทดลองและการลงมือทำ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

7.3 จากผลการเปรียบเทียบคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนที่สูงขึ้น เป็นเครื่องชี้ชัดว่านวัตกรรมได้แก่ สื่อ วิธีสอนที่ครูใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นใช้ได้เหมาะสม ผลการเรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี โดยมีคะแนนของกลุ่มนักเรียนที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุรีพร ศิรินามมนตรี และคณะ, (2554)

ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กับเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

8. ข้อเสนอแนะ

8.1ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรพิจารณาความเหมาะสมด้านเวลาเพื่อให้ผู้เรียนและครูผู้สอนได้เตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะการสอนแบบออนไลน์

(2) ครูผู้สอนควรนำผลการศึกษานี้ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) ครูผู้สอนควรศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คู่มือและลักษณะของการดำเนินการกิจกรรมให้ละเอียดเพื่อให้สามารถใช้ชุดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการส่งเสริม การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาอื่นๆ ของรายวิชาประวัติศาสตร์ เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาประสิทธิภาพการสอน

(2) ควรมีการศึกษาการใช้สื่อการสอนประเภทอื่นๆ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย บทเรียนสำเร็จรูป หรือพัฒนาเป็นแอปพลิชันบนมือถือ เพื่อเปรียบเทียบกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

9. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 สาระและมาตรฐาน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

จุณีพร ศรีวิลัย. (2556). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง หน้าที่พลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. โรงเรียนเทศบาล 4 (วัดโพธาวาส) สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี.* สุราษฎร์ธานี : โรงเรียนเทศบาล 4 (วัดโพธาวาส).

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย, 5*(1). 7-20.

ณรงค์ พ่วงพิศ และวุฒิชัย มูลศิลป์. (2560). *หนังสือเรียนวิชาประวัติศาสาตร์ไทย.* กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

ฝ่ายการศึกษาสำนักงานเขตบางเขน. (2563). *รายงานสรุปโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียน.* กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายการศึกษาสำนักงานเขตบางเขน.

โรงเรียนประชาภิบาล. (2563). *รายงานการประชุมเครือข่ายกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.* การประชุมเครือข่ายกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (หน้า 2). กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนประชาภิบาล.

สำนักยุทธศาสตร์การศึกษา. (2559). *แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 2.* กรุงเทพ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สุรีพร ศิรินามมนตรี และคณะ. (2554). ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่องอสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 5*(1). 131-139.

อริยภรณ์ ขุนปักษี. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนวิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

Ayotola, A., and Ishola, A. (2013). *Preparation of Primary Teachers In Pupil-Centered Activity-Based Mathematics Instructions and Its Model*. Portugal: Proceeding In 1st Annual International Interdisciplinary Conference.

Ceilk. (2018). The Effects of Activity Based Learning on Sixth Grade Students' Achievement and Attitudes towards Mathematics Activities. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 14*(1), 1963-1977.

Padmavathi, B.V.V. (2013). Activity based learning. *Research Journal of English Language and Literature (RJELAL), 1*(3), 287-289.

Haq. (2016). *Development of language skills through activity based learning at grade-VI in Khyber Pakhtunkhwa.* Ph.D. dissertation, Faculty of Arts and Social Sciences Northern University, Nowshera Pakistan.

Kapfer, P. G. , & Kapfer, M. B. (1972). *Learning package in American education*. Englewood Cliffs, NJ: Education Technology Publication.

การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง

THE DEVELOPMENT OF DIGITAL INTELLIGENCE FOR MATHAYOM SUKSA 4 STUDENTS OF SAKOLRAJWITTAYANUKUL SCHOOL USING FLIPPED CLASSROOM LEARNING WITH MICRO LEARNING

ปิยะพงษ์ ธรรมรักษ์

PIYAPONG THAMMARAK

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: piyapong1794@gmail.com

ผุสดี กลิ่นเกษร

PHUSSADEE KLINKESORN

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: phussadee.kl@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (2) เพื่อเปรียบเทียบระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง จำนวน 5 แผน มีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด แบบประเมินสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ท้ายคาบโดยนักเรียน และแบบทดสอบวัดความฉลาดทางดิจิทัล มีค่าความเชื่อมั่นที่ 0.79 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล จังหวัดสกลนคร จำนวน 160 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ dependent samples

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า (1) การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้ แบบไมโครเลิร์นนิ่ง มี 6 องค์ประกอบ คือ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การวางแผนลำดับเนื้อหาการสอน การทำวิดีโอการสอนหรือแหล่งข้อมูลสืบค้น การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การทำกิจกรรมในห้องเรียน และการวัดประเมินผล (2) ระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ความฉลาดทางดิจิทัล, การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน, การเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง

ABSTRACT

The purposes of this research were to: (1) develop the flipped classroom learning model with micro learning, and (2) compare the level of the students's digital intelligence before and after using the flipped classroom learning model with micro learning. The research tools were (1) the five lesson plans using the flipped classroom learning model with micro learning that the quality is at the highest level, (2) an assessment form reflecting the results of learning management at the end of the period by students, (3) a digital Intelligence test with the reliability both of 0. 79. The sample of this research was 160 mathayom suksa 4 students of Sakolrajwittayanukul School, Sakon Nakhon Province in the first term, 2021 academic year. The data were analysed by using descriptive statistics with mean, standard deviation, and t-test for dependent samples.

The results revealed that: the learning management six components comprising:
Learning objectives, Content planning, Making video tutorials or browsing resources, Self- knowledge creation, Classroom activities, and Learning assessment. (2) The results of level of the students's digital intelligence after using the flipped classroom learning model with micro learning were higher than before with statistical significance at a level of .05.

Keywords : Digital Intelligence, Flipped Classroom Learning, Micro Learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

องค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO - UN) ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 17 ข้อ โดยการรู้ดิจิทัลเป็นเป้าหมายย่อยหนึ่งในการพัฒนาที่ยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาชาติ ปี 2561 ที่กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา ที่เน้นทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อก้าวทันโลกยุคดิจิทัลและโลกในอนาคต และทักษะศตวรรษที่ 21 ความฉลาดทางดิจิทัล (digital intelligence) และสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สมรรถนะที่ 8 การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าทักษะความฉลาดทางดิจิทัลเป็นทักษะที่จำเป็นจะต้องพัฒนาให้กับผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21

แต่จากผลรายงานการศึกษา DQ Impact Report 2018 ของสถาบัน DQ institute ได้ทำการสำรวจเยาวชนอายุระหว่าง 8-12 ปี ใน 29 ประเทศทั่วโลก พบว่าความเสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัยทางไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 56 ยิ่งใช้เวลาบนโลกออนไลน์มาก ยิ่งมีความเสี่ยงสูง (DQ Institute, 2018) ทั้งนี้สำหรับผลการสำรวจความฉลาดทางดิจิทัลของเยาวชนไทย โดยศึกษาเยาวชนไทยทั่วประเทศ พบว่าความเสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัยทางไซเบอร์มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 60 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของความเสี่ยงมากกว่าค่าเฉลี่ยระดับโลก แสดงว่าเยาวชนไทยมีความฉลาดทางดิจิทัลต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับโลก (สรานนท์ อินทนนท์, 2561) สอดคล้องข้อมูลการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563 พบว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กมัธยมศึกษา อายุ 12-18 ปี มีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก และเด็กร้อยละ 89 เชื่อว่าในโลกออนไลน์มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่างๆ พฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ 3 อันดับแรกของเยาวชน คือ ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก ร้อยละ 44 รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน ร้อยละ 39 ใส่ข้อมูลตัวตนบนสื่อโซเชียลมีเดีย ร้อยละ 26 (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, 2563) จากผลการสำรวจทำให้

เห็นว่าเยาวชนมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่มีความเสี่ยง ดังนั้นจึงควรพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลให้กับผู้เรียนในช่วงวัยนี้เป็นอย่างยิ่ง

จากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 ส่งผลกระทบต่อด้านการศึกษาเป็นอย่างมาก นวัตกรรมทางการเรียนที่เหมาะสมที่สุดในช่วงระบาด คือ การเรียนแบบผสมผสาน เช่น ผสมผสานกับเทคโนโลยีทางการสอนกับการสอนในชั้นเรียนปกติ (เทื้อน ทองแก้ว, 2563) การเรียนรู้แบบห้องห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่บ้านและทำกิจกรรมขยายความรู้หรือวัดประเมินผลที่โรงเรียน มุ่งหวังให้นักเรียน เรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้สื่อเทคโนโลยี และระบบเครือข่ายออนไลน์ การจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ให้มีประสิทธิภาพ คือ การเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) เช่น การเรียนรู้จากคลิปสั้น แบบทดสอบออนไลน์ บทความสั้น Podcast อินโฟกราฟฟิก กิจกรรมเกม เป็นต้น สอดคล้องกับผลวิจัยพบว่าสื่อไมโครเลิน์นนิ่งรูปแบบต่างๆ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์และทักษะของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้จริง และผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากเนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย มีความน่าสนใจ และสามารถเข้าถึงได้ง่าย (ลัดดาวัลย์ คงสมบูรณ์, 2562)

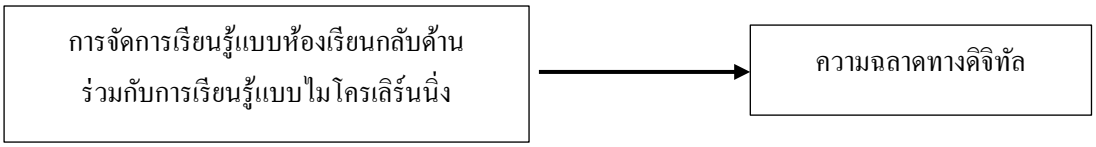
ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลให้กับนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนแบบใหม่ที่สามารถพัฒนานักเรียนให้มีความฉลาดทางดิจิทัล พร้อมที่จะเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันได้อย่างสมบูรณ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning)

2. เพื่อเปรียบเทียบระดับความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีระดับความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) สูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว สอบก่อน-สอบหลัง (one group pretest-posttest design)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล จังหวัดสกลนคร จำนวน 643 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้จากการคำนวณด้วยโปรแกรม G*Power กำหนดขนาดอิทธิพล 0.30 ค่าความคลาดเคลื่อน 0.05 และอำนาจทดสอบ 0.95 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 122 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มตัวอย่างเพื่อให้ครบชั้นเรียนจำนวน 4 ห้องเรียน จึงได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 160 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีจำนวน 3 ประเภท ได้แก่

1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง จำนวน 5 แผน ที่ผ่านการประเมินความความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆ ภายในแผนการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ มีระดับความเที่ยงตรงตามเนื้อหาเหมาะสมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.95 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16

2) แบบประเมินสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของครูโดยนักเรียน ผ่านแพลทฟอร์มการประเมินออนไลน์ของเว็บ INSKRU ผ่านเว็บไซต์ https://inskru.com/evaluation

3) แบบทดสอบวัดความฉลาดทางดิจิทัล โดยใช้แบบทดสอบมาตรฐานของสถาบัน DQ Institute ผ่านเว็บไซต์ https://www.dqtest.org/lang:th/ ที่มีค่าความเชื่อมั่น Cronbach's Alpha ที่ 0.79 ถือว่ามีความเชื่อมั่นสูง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 ผู้วิจัยศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้ แบบไมโครเลิร์นนิ่ง โดยได้องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ 6 องค์ประกอบ มาใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แผนการเรียนรู้	ห้องเรียนกลับด้าน + การเรียนรู้ แบบไมโครเลิร์นนิ่ง	กิจกรรมในชั้นเรียน + การเรียนรู้ แบบไมโครเลิร์นนิ่ง	ความฉลาดทางดิจิทัล ที่เกิดการเรียนรู้
1. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในยุคปัจจุบัน	คลิปสั้น 3 คลิป + Google Form	อภิปรายสังคมปัจจุบัน โดยใช้ Mentimeter	ความฉลาดทางดิจิทัล ทั้ง 8 ด้าน
2. ปัญหา (เหมือนจะ) เล็กของเด็กปัจจุบัน	Podcast 3 เรื่อง + Google Form	วิเคราะห์ปัญหาจากเพลงร่วมสมัย	ความฉลาดทางดิจิทัล ทั้ง 8 ด้าน
3. ปัญหาวัยผู้ใหญ่ใครว่าไม่สำคัญ	บทความสั้น 2 เรื่อง + Google Form	อภิปรายวาทีปัญหาสังคม	ความฉลาดทางดิจิทัล ทั้ง 8 ด้าน
4. ปัญหาระดับชาติเริ่มต้นที่ตัวเรา	อินโฟกราฟฟิก 8 เรื่อง + Google Form	ตอบคำถามตัวแทนประเทศไทย	ความฉลาดทางดิจิทัล ทั้ง 8 ด้าน
5. แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	กิจกรรมเกม + Google Form	กิจกรรมเกม Trick or Treat	ความฉลาดทางดิจิทัล ทั้ง 8 ด้าน

ภาพที่ 2 แสดงรายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง

ระยะที่ 2 นำแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง มาทดลองใช้จริง โดยให้นักเรียนเข้าเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ไมโครเลิร์นนิ่งใน Google Classroom แล้วตอบคำถามสร้างองค์ความรู้ใน Google Form ก่อนเข้าเรียนในห้องเรียนร่วมกัน ให้นักเรียนทำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามแผนการเรียนรู้ หลังทำกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน ให้นักเรียนทำแบบประเมินสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของครูโดยนักเรียน เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

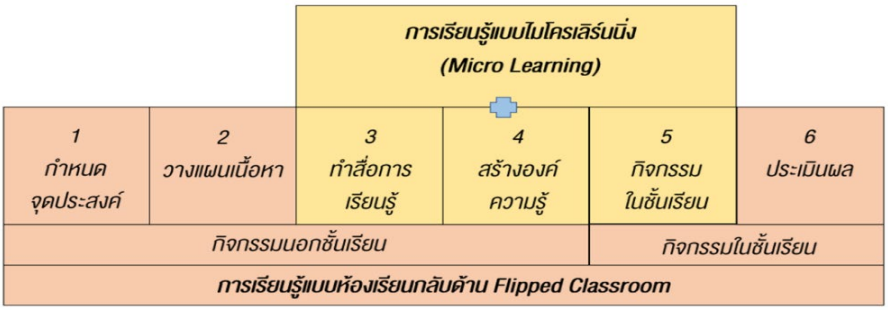
5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ของครูโดยนักเรียน ใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล คือ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) Cronbach's Alpha ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) (เกณฑ์ผ่าน คือ ค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ในระดับ น่าพอใจ ตั้งแต่ 100 คะแนนขึ้นไป) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบที (t-test) แบบ dependent samples

ผลการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning)

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) มี 6 องค์ประกอบ คือ 1) การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 2) การวางแผนลำดับเนื้อหาการสอน 3) การทำวิดีโอการสอนหรือแหล่งข้อมูลสืบค้น 4) การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 5) การทำกิจกรรมในห้องเรียน 6) การวัดประเมินผล ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าสามารถนำการจัดการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง เช่น การเรียนรู้จากคลิปสั้น การทำแบบทดสอบพร้อมเฉลยบน Online Test การศึกษาจากบทความสั้น Podcast อินโฟกราฟฟิก กิจกรรมเกม เป็นต้น มาใช้ในองค์ประกอบที่ 3) องค์ประกอบที่ 4) และองค์ประกอบที่ 5) ดังภาพ



ภาพที่ 3 แสดงองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง

นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง มาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน มาใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนสกลราช

วิทยานุกูล พบว่า ระดับความพึงพอใจของนักเรียน มีความพึงพอใจ ทุกประเด็นในภาพรวม อยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.34, S.D. = 0.75)

2. ผลการประเมินระดับความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) (คะแนนเต็ม 115)	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
1. ทักษะการบริหารจัดการความเป็นส่วนตัว (คะแนนเต็ม 115)	93.33	10.13	100.23	6.22	7.093*	.000
2. ทักษะการคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลบนโลกไซเบอร์(คะแนนเต็ม 115)	103.48	7.89	105.70	5.22	3.061*	.003
3. ทักษะการจัดการร่องรอยดิจิทัล (คะแนนเต็ม 115)	98.71	8.27	104.36	7.41	6.408*	.000
4. ทักษะการแสดงน้ำใจบนโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม (คะแนนเต็ม 115)	99.33	6.16	102.16	5.60	4.584*	.000
5. ทักษะการบริหารจัดการความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์ (คะแนนเต็ม 115)	93.89	9.43	98.61	8.53	4.704*	.000
6. ทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (คะแนนเต็ม 115)	94.71	4.44	96.63	4.62	3.663*	.000
7. ทักษะการจัดการเวลาบนหน้าจอ (คะแนนเต็ม 115)	76.13	10.83	83.41	11.56	5.817*	.000
8. ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีคุณภาพ (คะแนนเต็ม 115)	105.55	8.52	110.20	7.48	5.064*	.000
ความฉลาดทางดิจิทัลรวม	**95.61**	**4.07**	**100.16**	**3.73**	**9.744***	**.000**

n = 160, * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, คะแนนเต็ม 115 และผ่านเกณฑ์ 100 คะแนนขึ้นไป

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอยู่ในระดับน่าพอใจ (ค่าเฉลี่ย DQ = 100.16, S.D. = 3.73) ทำให้นักเรียนมีระดับความฉลาดทางดิจิทัลสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง

จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Micro Learning) ควรมี 6 องค์ประกอบ คือ 1) การกำหนดจุดประสงค์การเรียน 2) การวางแผนลำดับเนื้อหาการสอน 3) การทำวิดีโอ

การสอนหรือแหล่งข้อมูลสืบค้น 4) การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 5) การทำกิจกรรมในห้องเรียน (6) การวัดประเมินผล สอดคล้องกับภัณฑิรา กัณหาไชย (2562) สุไม บิลไบ (2562) และกิตติ ละออกุลและพรสุข ตันตระรุ่งโรจน์ (2562) สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเรียนแบบผสมผสานในลักษณะห้องเรียนกลับด้านที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาความสามารถทางดิจิทัลและพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 8 ขั้นตอนได้แก่ (1) ขั้นชี้แจง (2) ขั้นทดสอบก่อนเรียน (3) ขั้นเรียนรู้ด้วยตนเอง (4) ขั้นทำแบบฝึก (5) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน (6) ขั้นสาธิตและฝึกปฏิบัติ (7) ขั้นทดสอบหลังเรียน และ (8) ขั้นสรุปบทเรียน

2. ประเมินระดับความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง

จากการประเมินระดับความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่งโดยใช้แบบทดสอบวัดความฉลาดทางดิจิทัล พบว่านักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 อยู่ในระดับน่าพอใจ เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลความรู้มาก่อน ที่จะมาทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยที่กิจกรรมในชั้นเรียนจะเป็นกิจกรรมที่ช่วยขยายความรู้ กระตุ้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ หรือเป็นกิจกรรมกลุ่ม ที่จะช่วยให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ เช่น การอภิปราย การทำกิจกรรมกลุ่มแข่งขัน การทำกิจกรรมเกม เป็นต้น สอดคล้องกับการศึกษาของ นุชจรี ลอยหา และคณะ (2563) ที่ศึกษาวิจัยแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง พบว่า แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย 4 มิติ คือ การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ การจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่ง การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแบ่งปันการเรียนรู้ จากข้อมูลดังกล่าวพบว่าการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือสื่อออนไลน์จะยิ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะความฉลาดทางดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ใช้สื่อการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่งซึ่งมีจุดเด่น คือ กระชับ เข้าใจง่าย ใช้เวลาไม่นาน เข้าถึงได้ง่าย ศึกษาได้ตลอดเวลา ศึกษาได้หลายรอบ จะช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของนภัสนันท์ สุวรรณวงศ์ และปณิตา วรรณพิรุณ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยดิจิทัลเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง ความฉลาดทางดิจิทัล พบว่า รูปแบบของเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ความฉลาดทางดิจิทัล ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) โซเชียลมีเดียที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 2) แอปพลิเคชันมือถือที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 3) คลาวด์เทคโนโลยีที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 4) บริการเว็บที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล

ดังนั้นจากการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการใช้การเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่งรูปแบบต่างๆ มาปรับใช้ในทั้ง 6 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว สามารถพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลให้กับนักเรียนได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผู้ที่ต้องการนำผลการวิจัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง ในองค์ประกอบที่ 5 การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนควรเป็นกิจกรรมขยายความรู้เดิม เน้นกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ หรือเป็นกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน

2. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยหรือหาแนวทางเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนที่อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ และที่อยู่ในระดับที่ต้องได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิด

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ดร.ผุสดี กลิ่นเกสร อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ที่ได้ให้ความกรุณาให้คำแนะนำและตรวจทานแก้ไขงานวิจัยฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่สนับสนุนในด้านต่างๆ ของการทำวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

กิตติ ละออกุลและพรสุข ตันตระรุ่งโรจน์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่ใช้เทคนิคระดมสมองด้วยการออกแบบอินโฟกราฟิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, *20*(2), 1-13.

เทื้อน ทองแก้ว. (2563). การออกแบบการศึกษาในชีวิตวิถีใหม่: ผลกระทบจากการแพร่ระบาด COVID-19. *คุรุสภาวิทยาจารย์*, *1*(2), 1-10.

นภัสนันท์ สุวรรณวงศ์, และปณิตา วรรณพิรุณ. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยดิจิทัลเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, *13*(1), 279-293.

นุชจรี ลอยหา และคณะ. (2563). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*, *15*(2), 410-420.

ภัณฑิรา กัณหาไชย. (2562*). การพัฒนารูปแบบการเรียนกลับด้านแบบ 5E ร่วมกับกระบวนการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการรู้ทางทัศนะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลัดดาวัลย์ คงสมบูรณ์. (2562). การพัฒนาไมโครเลิร์นนิง สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษาเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี*, *8*(2), 51-62.

ศรีดา ตันทะอธิพานิช. (2563). *การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

สรานนท์ อินทนนท์. (2561). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับพลเมืองไทย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ . (2564). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *แนวทางการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท 21 เซ็นจูรี่ จำกัด.

สุไม บิลไบ. (2562). การพัฒนาความสามารถทางไอซีทีและพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักศึกษาวิชาชีพครูด้วยระบบของกระบวนการเรียนการสอนแบบผสมผสานในลักษณะห้องเรียนกลับด้าน. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, *9*(1), 57-68.

DQ Institute. (2018). *DQ Impact Report 2018 [ออนไลน์]* . ค้นเมื่อ 1 march 2021 จาก DQ Impact Report 2018: https://www.dqinstitute.org/2018dq_impact_report/

การศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

STUDY OF STUDENT SATISFACTION WITH THE COURSE OF MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN THAI LANGUAGE, FACULTY OF EDUCATION, NARESUAN UNIVERSITY

ทรงภพ ขุนมธุรส
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
E-mail: songphop.kh@gmail.com
ภัคพล คำหน้อย
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
E-mail: pakkapongnew@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 จำนวน 56 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่า ปีการศึกษา 2563 นิสิตมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.59 (S.D. = 0.51) โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการหลักสูตร นิสิตมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.60 (S.D. = 0.49) ด้านการส่งเสริมและพัฒนานิสิตในด้านวิชาการและการวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษา นิสิตมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.69 (S.D. = 0.47) และด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.47 (S.D. = 0.56)

คำสำคัญ: ความพึงพอใจของนิสิต, หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

ABSTRACT

This research article aims to study the students' satisfaction towards the Master's Master of Education degree. Program in Thai Language, Faculty of Education, Naresuan University. It is a quantitative research. The target group is students of the Master of Education program. Department of Thai Language, Faculty of Education, the first and second year of 56 students. Research tools were questionnaires. Data analysis was used to find the mean ($\overline{X}$) and standard deviation (S.D.). The results showed that in the academic year 2020, the

students were satisfied with the Master of Education degree, Program in Thai Language, Faculty of Education Naresuan University, the overall picture is at the highest level. The mean is $\bar{X}$ = 4.59 (S.D. = 0.51). It is divided into 3 areas; the curriculum management. The students' satisfaction was at the highest level. The mean was $\bar{X}$ = 4.60 (S.D. = 0.49). The student promotion and development in academic and research at the graduate level. The students' satisfaction was at the highest level, the mean was $\bar{X}$ = 4.69 (S.D. = 0.47) and the learning support aspect. There was a high level of satisfaction, the mean is $\bar{X}$ = 4.47 (S.D. = 0.56).

Keywords: Student Satisfaction, Master of Education Degee in Thai Language

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เปิดการเรียนการสอนตั้งแต่เมื่อปี พ.ศ. 2561 จนถึงปัจจุบัน มีจำนวนนิสิตเข้าศึกษาในหลักสูตรเป็นจำนวนมาก ปีการศึกษา 2561 มีนิสิตจำนวน 14 คน ปีการศึกษา 2562 มีนิสิตจำนวน 21 คน ปีการศึกษา 2563 มีจำนวน 22 คน และปีการศึกษา 2564 มีนิสิตจำนวน 34 คน จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่ามีผู้สนใจเข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวนเพิ่มขึ้นทุกปี ซึ่งทางหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ได้มีการสอบถามความพึงพอใจของนิสิตในทุกๆ ปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลใช้ในการรายงานผลการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร และเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาการบริหารจัดการหลักสูตรให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ พัฒนา พรหมณี และคณะ (2563) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจมีความสำคัญต่อบุคคล ต่องานและหน่วยงาน ทำให้เกิดความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ และภาพลักษณ์ที่ดี อีกทั้งช่วยให้เกิดพลังผลักดันให้หน่วยงานเจริญก้าวหน้า ดังนั้นในปีการศึกษา 2563 หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย จึงได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ 1 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการบริหารจัดการหลักสูตร ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการส่งเสริมและพัฒนานิสิต ในด้านวิชาการและการวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษา และตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อต้องการทราบถึงความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตร และเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการสอบถามนิสิตไปปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาความพึงพอใจ

นันทิยา ผิวงาม และคณะ (2557) ให้ความหมายของ ความพึงพอใจ ว่าหมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของบุคคล ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น สอดคล้องกับ กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ (2550) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจเป็นผลของการแสดงออกของทัศนคติของบุคคลอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นความรู้สึกเอนเอียงของจิตใจที่มีประสบการณ์ที่มนุษย์เราได้รับอาจจะมากหรือน้อยก็ได้ และเป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ แต่เมื่อได้สิ่งนั้นก็สามารถตอบสนองความต้องการหรือทำให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้ก็จะเกิดความรู้สึกบวก เป็นความรู้สึกที่พึงพอใจ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าสิ่งนั้นสร้างความรู้สึกผิดหวัง ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบ เป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจ โดยการวัดระดับความพึงพอใจ มี 2 วิธี คือ 1) วัดจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ เป็นการวัดระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้บริการโดยตรง โดยกำหนดมาตรวัดระดับความพึงพอใจและกำหนดเกณฑ์ชี้วัดระดับความพึงพอใจจากผลการวัดระดับความพึงพอใจเฉลี่ยที่มีต่อคุณภาพสิ่งที่ต้องการจะวัด 2) วัดจากตัวชี้วัดคุณภาพการให้บริการที่กำหนดขึ้น โดยการวัดระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการจากเกณฑ์ชี้วัดระดับคุณภาพการบริการที่กำหนดขึ้นนี้อาจใช้เกณฑ์คุณภาพระดับต่างๆ ที่กำหนดขึ้นโดยผู้ให้บริการ ผู้ประเมินผลการให้บริการและมาตรฐานกลางหรือมาตรฐานสากลของการให้บริการนั้น (สรชัย พิศาลบุตร, 2551)

ดังนั้นการศึกษาความพึงพอใจจึงเป็นการศึกษาความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สามารถเป็นไปในทางที่ดีหรือไม่ดี หรือในด้านบวกและด้านลบ โดยมีการวัดระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์การวัดหรือตามมาตรฐานสากล โดยการวัดความพึงพอใจของนิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยแบบสอบถามที่ใช้วัดระดับความพึงพอใจมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ตามหลักการของลิเคร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยมีเกณฑ์กำหนดค่าระดับความพึงพอใจตามเกณฑ์การวัดและประเมินผลทางการศึกษา ดังนี้ 5 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด 4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก 3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง 2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย และ 1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2 ประโยชน์ของการศึกษาความพึงพอใจ

รัตนา พรมภาพ (2551) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการศึกษาความพึงพอใจไว้ว่า ได้ข้อมูลที่เชื่อถือในการนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และการจัดการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และพระมงคลธรรมวิธาน และคณะ (2560) ได้กล่าวถึงว่า การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนมีประโยชน์ ดังนี้ 1) ทำให้ทราบความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสูตรระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย 2) ทำให้ทราบผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้เรียนในแต่ละปีการศึกษา 3) ทำให้ทราบข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้เรียน 4) ทำให้ไ ด้หลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่มีคุณภาพและเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) สอดคล้องกับ น้ำลิน เทียมแก้ว (2561) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของการศึกษาความพึงพอใจ สรุปไว้ว่า 1) ทำให้ทราบผลความพึงพอใจต่อคุณภาพของการจัดการหลักสูตรหรือของหน่วยงาน 2) ทำให้ทราบปัญหาและข้อเสนอแนะของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพของการจัดการหลักสูตรหรือของหน่วยงาน 3) ทำให้

ทราบแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการหลักสูตรหรือของหน่วยงานเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสนับสนุนการเรียนการสอน ค้นคว้า วิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ดังนั้นสรุปได้ว่าการศึกษาความพึงพอใจมีประโยชน์ใน 4 ลักษณะ คือ 1) เพื่อรับรู้ความคิดเห็นและความต้องการของผู้เรียน 2) เพื่อเป็นการประเมินผลการบริหารจัดการของหลักสูตร 3) เพื่อให้ได้ข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน 4) เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการประกันคุณภาพการศึกษา ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ใน 4 ลักษณะที่กล่าวมาข้างต้น

3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาความพึงพอใจ

ทะเนศ วงศ์นาม และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2560) ได้ประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา (5 ปี) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ในปีการศึกษา 2557 จำนวน 39 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการสรุปข้อเสนอแนะในรูปแบบบรรยายผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรฯ พบว่า 1) นิสิตมีความพึงพอใจที่มีต่อการประยุกต์ใช้ความรู้ในรายวิชาในหลักสูตรไปใช้ในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูอยู่ในระดับมาก

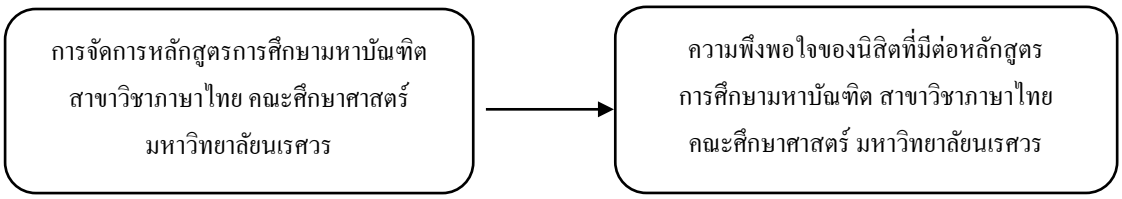
สมเกียรติ อินทสิงห์ และคณะ (2561) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของหลักสูตรและเจตคติต่อวิชาชีพครูของนักศึกษา วิชาชีพครูสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประชากรที่ศึกษา คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของหลักสูตรและแบบวัดเจตคติต่อวิชาชีพครู วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการหาค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหาและบรรยายเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อคุณภาพของหลักสูตรในภาพรวม โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ศุภกฤต พริ้วไธสง (2561) ได้ทำการสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้วิชาการประยุกต์ใช้ไมโครโปรเซสเซอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และความคิดเห็นของนักศึกษาต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ วิชาการประยุกต์ใช้ไมโครโปรเซสเซอร์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมเมคคาทรอนิกส์ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 15 คน ของมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ วิชาการประยุกต์ใช้ไมโครโปรเซสเซอร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ภาพรวมระดับความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 4.28

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสอบถามความพึงพอใจและการศึกษาวิจัยเรื่องความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปี 2563 ดังกรอบแนวคิดในการวิจัยต่อไปนี้

3.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ดังต่อไปนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 กลุ่มเป้ามหมาย ได้แก่ นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 จำนวน 56 คน

4.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์

4.3 เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 1 ฉบับ

4.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.4.1 การประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสำรวจ

4.4.2 เก็บข้อมูลโดยการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสำรวจ

4.4.3 การเก็บข้อมูลโดยส่งที่อยู่ของแบบสอบถามผ่าน Google form ให้นิสิตตอบโดยเป็นแบบสอบถาม Online หลังจากสิ้นภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล ได้นำแบบสอบถามมาตรวจคำตอบและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.5.1 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนิสิตด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

4.5.2 กรณีคำถามปลายเปิด ข้อมูลความพึงพอใจเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ จากแบบสอบถามปลายเปิดจะใช้วิธีการสรุปความ

5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปีการศึกษา 2563 พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.59 (S.D. = 0.51) มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการบริหารจัดการหลักสูตร มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.60 (S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นประเด็น/หัวข้อ พบว่า 1) นิสิตมีความพึงพอใจต่อการที่หลักสูตรได้วางแผนการศึกษา (การจัดรายวิชาที่ให้เรียนในแต่ละภาคการศึกษา) อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.69 (S.D. = 0.50) 2) นิสิตมีความพึงพอใจต่อการที่หลักสูตรจัดอาจารย์ลงสอนในแต่ละรายวิชา อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.68 (S.D. = 0.63) 3) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการที่หลักสูตรจัดสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ ให้นิสิต เช่น คอมพิวเตอร์ โต๊ะประชุม ฯลฯ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.32 (S.D. = 0.82) 4) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการที่หลักสูตรจัดให้นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมเสริมหลักสูตรในรายวิชาต่าง ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{\square}$ = 4.61 (S.D. = 0.53) และ 5) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการที่หลักสูตรได้ดำเนินการจัดการข้อร้องเรียนต่างๆ ของนิสิตเพื่อให้นิสิตสำเร็จการศึกษาได้ตามแผนการศึกษาที่วางไว้ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{\square}$ = 4.69 (S.D. = 0.62) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการบริหารจัดการหลักสูตร

รายการประเมิน	**ปีการศึกษา 2563**		
	ค่าเฉลี่ย	**S.D.**	**ระดับความพึงพอใจ**
1. ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการที่หลักสูตรได้วางแผนการศึกษา (การจัดรายวิชาที่ให้เรียนในแต่ละภาคการศึกษา)	4.69	0.50	มากที่สุด
2. ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการที่หลักสูตรจัดอาจารย์ลงสอนในแต่ละรายวิชา	4.68	0.63	มากที่สุด
3. ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการที่หลักสูตรจัดสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ ให้นิสิต เช่น คอมพิวเตอร์ โต๊ะประชุม ฯลฯ	4.32	0.82	มาก
4. ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการที่หลักสูตรจัดให้นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมเสริมหลักสูตรในรายวิชาต่างๆ	4.61	0.53	มากที่สุด
5. หลักสูตรได้ดำเนินการจัดการข้อร้องเรียนต่างๆ ของนิสิตเพื่อให้นิสิตสำเร็จการศึกษาได้ตามแผนการศึกษาที่วางไว้	4.69	0.62	มากที่สุด
รวม	**4.60**	**0.49**	**มากที่สุด**

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการส่งเสริมและพัฒนานิสิตในด้านวิชาการและการวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.69 (S.D. = 0.47) โดยพิจารณาเป็นประเด็น/หัวข้อ พบว่า 1) นิสิตมีความพึงพอใจต่อการควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระแก่นิสิต อาจารย์ช่วยเหลือนิสิตเมื่อนิสิตมีปัญหาการวิจัย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.69 (S.D. = 0.50) 2) นิสิตมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรมีการวางแผนการทำวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระให้แก่นิสิต เพื่อให้นิสิตสำเร็จการศึกษาตามแผน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.73 (S.D. = 0.49) 3) นิสิตมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย (ด้านวิชาการ/ทักษะทางปัญญา) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.64 (S.D. = 0.61) 4) นิสิตมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรใน

การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย (ด้านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.71 (S.D. = 0.56) และ 5) นิสิตมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย (ด้านทักษะการสื่อสารหรือด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.69 (S.D. = 0.50) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการส่งเสริมและพัฒนานิสิตในด้านวิชาการและการวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษา

รายการประเมิน	ปีการศึกษา 2563		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระแก่นิสิต อาจารย์ช่วยเหลือนิสิตเมื่อนิสิตมีปัญหาการวิจัย	4.69	0.50	มากที่สุด
2. หลักสูตรมีการวางแผนการทำวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระให้แก่นิสิต เพื่อให้นิสิตสำเร็จการศึกษาตามแผน	4.73	0.49	มากที่สุด
3. หลักสูตรได้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย (ด้านวิชาการ/ทักษะทางปัญญา)	4.64	0.61	มากที่สุด
4. หลักสูตรได้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย (ด้านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์)	4.71	0.56	มากที่สุด
5. หลักสูตรได้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย (ด้านทักษะการสื่อสารหรือด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ)	4.69	0.50	มากที่สุด
รวม	**4.69**	**0.47**	**มากที่สุด**

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.47 (S.D. = 0.56) โดยพิจารณาเป็นประเด็น/หัวข้อ พบว่า 1) นิสิตมีความพึงพอใจต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตร เช่น หนังสือในห้องสมุด ระบบอินเทอร์เน็ต ฯลฯ อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.42 (S.D. = 0.67) 2) นิสิตมีความพึงพอใจต่อจำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.46 (S.D. = 0.62) 3) นิสิตมีความพึงพอใจต่อจำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก $\bar{X}$ = 4.42 (S.D. = 0.70) 4) นิสิตมีความพึงพอใจต่อความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลักสูตรดำเนินการจัดให้ภายใต้การดำเนินงานของมหาวิทยาลัย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$= 4.53 (S.D. = 0.65) และ 5) นิสิตมีความพึงพอใจต่ออาจารย์ในหลักสูตรในการดำเนินการช่วยให้นักศึกษามีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\bar{X}$ = 4.54 (S.D. = 0.84) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

รายการประเมิน	ปีการศึกษา 2563		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตร เช่น หนังสือในห้องสมุด ระบบอินเทอร์เน็ต ฯลฯ	4.42	0.67	มาก
2. จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน	4.46	0.62	มาก
3. จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน	4.42	0.70	มาก
4. ความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลักสูตรดำเนินการจัดให้ภายใต้การดำเนินงานของมหาวิทยาลัย	4.53	0.65	มากที่สุด
5. อาจารย์ในหลักสูตรในการดำเนินการช่วยให้นักศึกษามีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสม	4.54	0.84	มากที่สุด
รวม	**4.47**	**0.56**	**มาก**

จากผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และนอกจากนี้นิสิตยังตอบคำถามปลายเปิด ซึ่งเป็นข้อมูลในส่วนของข้อเสนอแนะ จากการตอบคำถามปลายเปิดสามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้ 1) ควรมีการจัดอบรมการสร้างนวัตรกรรมใหม่ๆ 2) เพิ่มโครงการในการออกศึกษาดูงานนอกสถานที่ 3) เพิ่มเนื้อหารายวิชาทางภาษาศาสตร์ และการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา 4) ควรมีการเชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญจากมหาวิทยาลัยอื่นๆ ที่เป็นการเรียนการสอนภาษาไทย 5) ต้องการให้เปิดสอนในระดับปริญญาเอก หลักสูตรการศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

6. อภิปรายผล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการบริหารจัดการหลักสูตรมีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.60 (S.D. = 0.49) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า หลักสูตรฯ ได้มีการวางแผนจะจัดรายวิชาในแต่ละรายวิชา ไม่ว่าจะเป็นวิชาเอกบังคับ รายวิชาเอกเลือก และรายวิชาแกนของคณะอย่างเป็นลำดับขั้นตามความเหมาะสมในแต่ละชั้นปี และในแต่ละรายวิชาจะมีความเชื่อมโยงกัน โดยทางหลักสูตรฯ ได้จัดอาจารย์ผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถที่ตรงกับเนื้อหาวิชาในแต่ละรายวิชา มีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตเป็นประจำทุกภาคการศึกษา เพื่อเสริมองค์ความรู้และพัฒนาทักษะของนิสิตและเพื่อให้นิสิตนำไปต่อยอดองค์ความรู้ในด้านการวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษาของนิสิต อีกทั้งอาจารย์ผู้สอนมีการชี้แจงการเก็บคะแนนอย่างละเอียด ทำให้นิสิตไม่มีข้อร้องเรียน และที่สำคัญหลักสูตรฯ ได้มีการกำกับและติดตามความก้าวหน้าการเรียนและการวิจัยของนิสิตเพื่อให้สามารถสำเร็จการศึกษาในระยะเวลา 2 ปี จึงทำให้นิสิตมีความพึงพอใจในด้านการบริหารหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านการส่งเสริมและพัฒนานิสิตในด้านวิชาการและการวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษา มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.69 (S.D. = 0.47) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า หลักสูตรมีการกำกับและวางแผนการจัดอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระให้กับนิสิตตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 เพื่อคอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือนิสิตในการพัฒนา

กรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อจะได้นำไปพัฒนาเป็นโครงร่างวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระให้สมบูรณ์ในชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 จึงทำให้นิสิตตอบข้อมูลในแบบสอบถามปลายเปิดว่า “อาจารย์ที่ปรึกษาคอยช่วยเหลือเรื่องงานวิจัยที่ดี พร้อมกับคณะศึกษาศาสตร์ยังคอยส่งเสริมและสนับสนุนนิสิตในเรื่องของการเรียนและการวิจัยดีมาก” ซึ่งถือว่าเป็นไปตามนโยบายและวิสัยทัศน์ของคณะและมหาวิทยาลัยที่ต้องการจะพัฒนาการวิจัยของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาและก้าวสู่มหาวิทยาลัยแห่งการวิจัยในอนาคต และหลักสูตรมีการจัดโครงการติดตามความก้าวหน้าการทำวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระของนิสิตทุกภาคการศึกษา และคอยกระตุ้นและช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาโครงร่างวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระ การพัฒนาเครื่องมือการวิจัย การเก็บข้อมูลการวิจัย การนำเสนอผลการวิจัย และการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระ เพื่อให้นิสิตสำเร็จการศึกษาภายในระยะเวลา 2 ปี ที่หลักสูตรกำหนด เห็นได้จากคำตอบของนิสิตที่ตอบแบบสอบถามปลายเปิดว่า “เป็นหลักสูตรที่ดีมากๆ เลยค่ะ อาจารย์ในหลักสูตรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและสามารถถ่ายทอดสู่นิสิตได้ครบถ้วน โดยเฉพาะการทำวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรให้นิสิตได้ทำในสิ่งที่ตนถนัดและสามารถแก้ไขปัญหาในโรงเรียนของนิสิตได้จริง” สอดคล้องกับที่นิสิตได้ตอบแบบสอบถามว่า “อาจารย์ในหลักสูตรดูแลและติดตามการทำวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระดีมากๆ ค่ะ” นอกจากนี้หลักสูตรฯ ยังได้เล็งเห็นความสำคัญของการวิจัยและการพัฒนานวัตกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยและประเทศในเรื่องของการพัฒนามหาวิทยาลัยเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการวิจัยและนวัตกรรม หลักสูตรจึงได้มีการจัดโครงการพัฒนาศักยภาพนิสิตทุกภาคการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นด้านการวิจัย การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย วิธีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับบริบทสังคมดิจิทัลและสอดคล้องกับแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังมีการพานิสิตไปศึกษาเรียนรู้นอกสถานที่ เพื่อเสริมประสบการณ์และองค์ความรู้ในการนำไปใช้ในการทำวิจัยและใช้ในการทำงานจริง จึงทำให้นิสิตมีความพึงพอใจในด้านการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาศักยภาพนิสิตอยู่ในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรในด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $\overline{X}$ = 4.47 (S.D. = 0.56) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโคโรนาไวรัส 2019 ที่ผ่านมา ทำให้การจัดการเรียนการสอนต้องปรับเปลี่ยนเป็นในรูปแบบออนไลน์อย่างกะทันหัน ระบบอินเทอร์เน็ตของคณะ/มหาวิทยาลัยอาจจะยังไม่พร้อม อีกทั้งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดาวน์โหลดเพื่อให้นิสิตได้สืบค้น อ่าน และเรียนรู้จากสำนักหอสมุด ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการ จึงทำให้นิสิตมีความพึงพอใจในสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก อย่างไรก็ตามอาจารย์ในหลักสูตรฯ ได้รับการอบรมและพัฒนาการสอนในรูปแบบออนไลน์อย่างเร่งด่วนและสามารถจัดการเรียนการสอนได้ค่อนข้างดี สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอนได้ค่อนข้างดี จึงทำให้นิสิตมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) ควรนำผลการศึกษาวิจัยในประเด็นต่าง ๆ ที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) ควรนำผลการศึกษาวิจัยไปในการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรต่อไป

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) ควรมีการสัมภาษณ์ผู้เรียนรายบุคคลหรือรายกลุ่ม เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพและได้ทราบข้อมูลเชิงลึกมากขึ้น

(2) ควรมีการเก็บข้อมูลจากอาจารย์ผู้สอนและผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

8. เอกสารอ้างอิง

กชกร เป้าสุวรรณ และคณะ. (2550). *รายงานการวิจัยเรื่องความคาดหวังและความพึงพอใจต่อการมาศึกษาตอที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ศูนยพิษณุโลก.* กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

ทะเนศ วงศ์นาม และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2560). ประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อหลักสูตรเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา (5 ปี) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 19* (2) เมษายน – มิถุนายน, 189-201.

นันทิยา ผิวงาม และคณะ. (2557). *รายงานความพึงพอใจในการบริการของงานอนุมัติผลการศึกษา.* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

น้ำลิน เทียมแก้ว. (2561). *การศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560.* มหาสารคาม : สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น.* พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

พระมงคลธรรมวิธาน และคณะ. (2560). ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. *วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์, 13* (1) มกราคม-เมษายน, 139-154.

พัฒนา พรหมณี และคณะ. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.), 26* (1) มกราคม-มิถุนายน, 59-66.

รัตนา พรมภาพ. (2551). *รายงานการวิจัยเรื่องความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรของภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปีการศึกษา 2550.* พิษณุโลก: ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ศุภกฤต พริ้วไธสง. (2561). การสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ วิชาการประยุกต์ใช้ไมโครโปรเซสเซอร์. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี, 12* (27) มกราคม-เมษายน, 79-84.

สมเกียรติ อินทสิงห์ และคณะ. (2561). ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อคุณภาพของหลักสูตรและเจตคติต่อวิชาชีพครูของนักศึกษา วิชาชีพครูสาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. *วารสารศึกษาศาสตร์ ปริทัศน์, 33* (1) มกราคม-เมษายน, 33-40.

สรชัย พิศาลบุตร. (2551). *การวิจัยตลาด.* กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือจังหวัดขอนแก่น

ORGANIZING ONLINE ACTIVE LEARNING ACTIVITIES TO PROMOTE MANDARIN CHINESE PHONETICS (HANYU PINYIN) PRONUNCIATION OF FOURTH GRADE STUDENTS IN HOLY REDEEMER NORTHEASTERN REGION SCHOOL KHON KAEN PROVINCE

ภาณุมาศ วิสียา

Panumas Viseeya

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: panumas.vis@spumail.net

วราภรณ์ ไทยมา

Asst.Prof.Dr.Waraporn Thaima

คณบดีคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: waraporn.th@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 2 ข้อ คือ 1. เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น 2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์และแบบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 35 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบสมมติฐานทางสถิติ t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1. ขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ (1) ขั้นเชื่อมโยงปัญหา (2) ขั้นระดมสมอง (3) ขั้นสังเกตการณ์ และ (4) ขั้นสะท้อนคิด สามารถประยุกต์ใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย ได้แก่ YouTube Canva และ Google Form ในการจัดการเรียนรู้ได้ 2. ผลการเรียนรู้เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีน (Hanyu Pinyin)มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์, สัทอักษรภาษาจีน, การอ่านออกเสียง

ABSTRACT

The objectives of this study were to: 1. design the activities for online active learning in order to promote Mandarin Chinese phonetics (Hanyu Pinyin) pronunciation of fourth grade students in Holy Redeemer Northeastern Region school, Khon Kaen, and 2. compare the learning outcomes of Mandarin Chinese phonetics (Hanyu Pinyin) pronunciation of fourth grade students at Holy Redeemer Northeastern Region school, Khon Kaen before and after participate in the active learning online activities. The research tools used in this study were online active learning lesson plan and evaluation form of Mandarin Chinese phonetics pronunciation, both before and after participation. The sample group in this study consisted of 35 fourth grade students at Holy Redeemer Northeastern Region school, Khon Kaen derived from cluster random sampling. Statistics was used for data analysis in this research were percentage, mean (M), standard deviation (SD) and t-test dependent.

The results revealed that: 1. The designing process of online active learning activities to promote Mandarin Chinese phonetics (Hanyu Pinyin) pronunciation consisted of 4 stages which are (1) linking the problems, (2) brainstorming, (3) monitoring, and (4) reflecting and applying multimedia teaching materials including YouTube, Canva and Google Form in learning management activities. 2. The learning outcomes of Mandarin Chinese phonetics pronunciation after participating were higher than before participating in the activities, statistical significance at a level of .05.

Keywords: Online Active Learning, Mandarin Chinese Phonetics (Hanyin Pinyin), Pronunciation

ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สถานศึกษาในประเทศไทยจะต้องปรับตัวให้มีความสอดคล้องและเท่าทันกับสถานการณ์ปัจจุบันที่กำลังเข้าสู่ยุคสมัยของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ผู้เรียนรุ่นใหม่ล้วนแต่มีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศติดตัวกันมาทุกคน (วิจารณ์ พานิช, 2555) การพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2562)

สำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ในประเทศไทยนั้น พบว่าปัจจุบันได้รับความนิยมแพร่หลาย และในสถานศึกษาต่าง ๆ ทั้งรัฐและเอกชนได้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางภาพรวมของประเทศไทยในระดับต่างๆ อาจจะยังไม่ประสบความสำเร็จ นโยบายทางด้านการศึกษาที่ขาดความชัดเจน (พิชิต พิมโคตร, 2560) ผู้วิจัยเห็นปัญหาในชั้นเรียนมีอุปสรรคในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ส่งผลให้การเรียนภาษาจีนขาดประสิทธิผล

ดังนั้น การจัดกระบวนการเรียนรู้จำเป็นต้องเปลี่ยนจากการเรียนรู้เชิงรับ (Passive Learning) มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2558) รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ (Online Active Learning) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์เกิดความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาตนเองอย่างเต็มความสามารถ ผู้สอนเพียงกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัด

กิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อจะได้เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ ได้ทำกิจกรรมระหว่างการเรียนการสอน (จรรยา ดาสา, 2552)

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ภาษาจีนและความสำคัญของเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อผู้เรียนในยุคปัจจุบัน และปัญหาด้านการเรียนภาษาจีนที่มีความยากลำบากโดยเฉพาะทักษะด้านการอ่านสัทอักษรภาษาจีนของนักเรียนส่วนใหญ่ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น

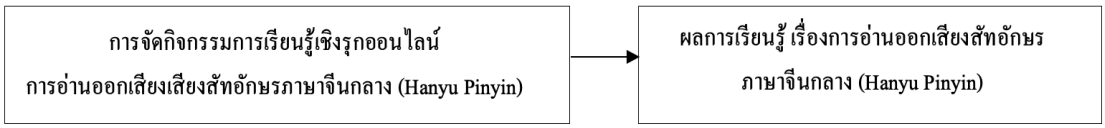
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ แนวคิดการออกแบบแผนการจัดการเรียนการสอน สนทนาและแนวคิดการออกเสียงสัทศาสตร์เป็นพื้นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิด จากแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งหมายถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่ใช่เพียงแค่นั่งฟังบรรยาย ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดในสิ่งที่กำลังกระทำอยู่ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาศักยภาพทางสมองให้สามารถคิดแก้ปัญหาและนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับไปสู่การมีส่วนในการสร้างความรู้ ผู้เรียนจึงเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของตนเอง อีกทั้งผู้เรียนได้ฝึกพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง คือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า พร้อมทั้งได้สำรวจทัศนคติและคุณค่าของตนเองผ่านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการโต้ตอบความคิดเห็นจากเพื่อร่วมชั้น เมื่อนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาทำการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ด้วยจัดทำสื่อหรือเนื้อหาที่เข้าใจง่ายตามระบบการจัดการเรียนรู้และเน้นการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอนผ่านเทคโนโลยี กับการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นผู้เรียนทำให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดรวบยอด ผู้เรียนจึงสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนแบบนั่งฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียว งานวิจัยครั้งนี้จึงกำหนดกรอบแนวคิดไว้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์การสอนมีองค์ประกอบที่สำคัญคือการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered Teaching) ด้วยการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้เรียนและผู้เรียน เป็นไปทั้งการสนทนาทั้งแบบประสานเวลา (Synchronous Discussions) และแบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous Discussions) การเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ให้ความสำคัญกับกระบวนการในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายตั้งรับเพียงอย่างเดียว (Passive Learner) ให้เป็นผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Active Learner) และมีการสะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learning Reflection) คือ การจัดกิจกรรมการสอนให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดเกี่ยวกับองค์ความรู้ทั้งหมดหลังจากได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ แนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาปรับใช้ในเรียนรู้ภาษาจีนออนไลน์ทำให้การเรียนรู้ภาษาจีนมีประสิทธิผลมากขึ้น โดยเฉพาะทักษะด้านการอ่านสัทอักษรภาษาจีนของนักเรียนส่วนใหญ่ ดังเช่น งานวิจัยของ กรรณิการ์ ปัญญาดี (2558) เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมเชิงรุกออนไลน์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติระดับ .05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยยะสำคัญที่สถิติระดับ .05 จากการทบทวนแนวคิดและงานวิจัยดังกล่าวนำไปสู่สมมติฐานการวิจัยครั้งนี้ดังนี้

"ผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) หลังจากนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียน"

วิธีดำเนินการวิจัย

1. แบบแผนการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบทดลอง (Experimental Research) รูปแบบการวิจัยก่อนการทดลอง (pre-experimental designs) แบบแผนการทดลองแบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง (The One-Group Pretest Posttest Design)

2. กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา2564 จำนวน 4 ห้อง โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่นจำนวน140 คน (ที่มา: แผนกทะเบียน โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น ภาคการศึกษาที่ 1วันที่ 1 กรกฎาคม 2564)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 35 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยทำการเลือกเฉพาะนักเรียนชั้น ป.4/1 จากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 ห้อง

3.เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) จำนวน 2 แผนซึ่งสร้างตามขั้นตอนการจัดการเรียนรุกออนไลน์ 4 ขั้น โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ทำหน้าที่ประเมินความเหมาะสมตามแบบประเมินมาตราส่วน 5 ระดับ พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (M) 4.58และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.30

2. แบบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 2 ชุด เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ทำหน้าที่พิจารณาและให้ข้อเสนอแนะ พบว่า มีดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 1.00

3. แบบประเมินรูบริคการอ่านออกเสียงพยัญชนะของสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) โดยแบ่งการประเมินเป็น 3 ด้านได้แก่ ความถูกต้องในการอ่าน น้ำเสียง การเว้นวรรคตอน คุณลักษณะ (มีความมั่นใจในการใช้ภาษา โดยให้คะแนนตั้งแต่ 0.5-4 คะแนน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบ และอธิบายถึงบทบาทหน้าที่ของนักเรียน

2. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ก่อนเรียนจำนวน 20 ข้อ รวม 30 คะแนน ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที แล้วนำข้อมูลไปวิเคราะห์ต่อไป

3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างโดยจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การออกเสียงพยัญชนะและสระพินอิน และแผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องการอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยค โดยดำเนินการทดลองแผนละ 5 คาบใช้เวลา 1 เดือน

4. ประเมินผลการเรียนรู้ระหว่างเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ประเมินแบบรูบริค ซึ่งใช้ประเมินการอ่านออกเสียงพยัญชนะของสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) โดยแบ่งการประเมินเป็น 3 ด้านได้แก่ ความถูกต้องในการอ่าน น้ำเสียง การเว้นวรรคตอน คุณลักษณะ (มีความมั่นใจในการใช้ภาษา โดยให้คะแนนตั้งแต่ 0.5-4 คะแนน

5. เมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้ครบตามแผนที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำ แบบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) หลังเรียนจำนวน 20 ข้อ รวม 30 คะแนน ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาทีระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที

6. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการแบบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 2 แผนไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ผู้วิจัยนำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติร้อยละ ความถี่ และนำผลคะแนนทั้งหมดมาทดสอบด้วยค่าที (t-test Dependent) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin)

ผลการวิจัย

ระยะที่ 1 ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) พบว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ ประกอบด้วย 4 ขั้น คือ 1) ขั้นเชื่อมโยงปัญหา ครูใช้ YouTube เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนด้วยตนเอง แล้วนำปัญหาในการฝึกออกเสียงมานำเสนอต่อครูผู้สอน 2) ขั้นสังเกตการณ์ ครูให้นักเรียนจับคู่ฝึกออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนจากสื่อ Canva ที่ครูได้จัดทำขึ้น จากนั้นครูและนักเรียนในห้องเรียนออนไลน์ช่วยกันตรวจความถูกต้อง 3) ขั้นระดมสมอง ครูจำลองสถานการณ์ใหม่สำหรับการออกเสียงสัทอักษรภาษาจีน เพื่อให้นักเรียนช่วยกันฝึกออกเสียงให้ถูกต้องจากสื่อ Canva ที่ครูได้จัดทำขึ้น 4) ขั้นสะท้อนคิด ครูให้นักเรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการได้ฝึกออกเสียงที่ถูกต้องดังนั้น จากที่ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้สื่อการสอนมัลติมีเดีย ได้แก่ Google Form YouTube และ Canva สามารถช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้

ระยะที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (HanyuPinyin) ผู้วิจัยได้วัดผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ซึ่งมีคะแนนหลังเรียนของนักเรียนทั้ง 35 คนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยรายละเอียดของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงไว้ในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		t	p
		M	SD	*M*	SD		
กลุ่มทดลอง	35	16.03	5.22	22.91	3.16	9.685*	.00

p** < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่า p มีค่าเท่ากับ 0.00 น้อยกว่า ระดับนัยสำคัญ 0.05 ซึ่งแสดงว่าผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ ผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) นั้นคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ย (*M*) หลังเรียนเท่ากับ 22.91และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ5.22 ส่วนคะแนนเฉลี่ย (*M*) ก่อนเรียนเท่ากับ 16.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.16

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนเพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ซึ่งเริ่มจากการ ค้นคว้าหาข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สร้างแผนการจัดกิจกรรมเชิงรุกออนไลน์ ประกอบด้วย 4 ขั้น ได้แก่ ขั้นเชื่อมโยงปัญหา ขั้นสังเกตการณ์ ขั้นระดมสมอง และขั้นสะท้อนคิดนั้นมีความสอดคล้องกับแนวคิดของสถาพร พฤฑฒิกุล (2558) ที่กล่าวว่า วิธีการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของพรนภา อำนวยไพศาล (2562)

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางโดยใช้แนวคิดการสอนแบบบอกเล่า เพื่อส่งเสริมความสามารถใน การฟัง-พูดสำหรับเด็กอนุบาล

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจันทร์จิรา ชัยภมรฤทธิ์ (2564) ซึ่งทำการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสอนภาษาจีน ตามแนวคิดการฝึกหัดทางปัญญาของนักศึกษาวิชาชีพครูวิชาเอกการสอนภาษาจีน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสอนภาษาจีนตามแนวคิดการฝึกหัดทางปัญญาของนักศึกษาวิชาชีพครูวิชาเอกการสอนภาษาจีน ควรใช้การเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เรียนรู้จากการสังเกตการณ์ปฏิบัติของตัวแบบ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และมีการพัฒนาตนเองต่อเนื่องไป โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ขั้นการจัดเตรียมของครู (ดำเนินการก่อนการจัดการเรียนการสอน) และระยะที่ 2 ขั้นผู้เรียนสร้างความรู้ ซึ่งมีอยู่ 8 ขั้นตอน คือ 1. ผู้สอนดำเนินการสอนทฤษฎีและเนื้อหาสาระ 2. ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลและสรุปความรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย 3. ผู้เรียนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยมีครูและตัวแบบช่วยให้คำแนะนำ 4. ผู้เรียนสะท้อนเนื้อหาสาระและทักษะการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 5. ผู้สอนเตรียมตัวผู้เรียนในการปฏิบัติการสอนในสถานปฏิบัติการณ์จริง 6. ผู้เรียนนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ไปใช้สอนจริง 7. ผู้เรียนสรุปผลการเรียนรู้และสะท้อนการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ 8. ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเองตามสภาพจริง

2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) พบว่า ผลการเรียนรู้ทางการเรียนวิชาภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 22.91 และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 16.03 สอดคล้องกับงานวิจัยของอรทัย ธรรมนาม (2561) ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำยากในภาษาจีนกลาง ผลการวิจัย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของสุเมธ วุฒิชัยปัญญา (2561) ที่ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการออกเสียงสัทอักษรจีน (pinyin) ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสรรพวิทยาคม โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่าน ผลการวิจัยพบว่า ทักษะในการอ่านภาษาจีนหลังการใช้ชุดฝึก สูงกว่าร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) รูปแบบการวิจัยก่อนการทดลอง (pre-experimental designs) แบบแผนการทดลองแบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง (The One-Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมีข้อดีคือง่าย ไม่ซับซ้อน มีข้อมูลพื้นฐานเพื่อเปรียบเทียบ แต่มีข้อจำกัด คือขาดข้อมูลสำหรับการเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น กล่าวคือ การศึกษาครั้งนี้ทำการศึกษากับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จัดอยู่ในกลุ่มนักเรียนประถมศึกษาซึ่งข้อมูลนี้อาจไม่สามารถนำไปเปรียบเทียบกับกลุ่มนักเรียนในระดับอื่นๆ ซึ่งนักเรียนในระดับต่างๆจะเรียนรู้คำศัพท์ในระดับความยากง่ายที่แตกต่างกันไป

ข้อเสนอแนะ

1.ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

(1) การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนโดยการเรียนรู้เชิงรุก คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักศึกษาเตรียมความพร้อมก่อนเรียน เป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและเรียนรู้การแก้ปัญหา และอาจจะเป็นการตั้งคำถามหรือประเด็นเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนักศึกษาและกระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ทำให้การอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลางของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่4 ของโรงเรียนมหาไถ่ศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น พัฒนาขึ้น

ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ครูจึงควรศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อมัลติมีเดียที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อนำมาปรับใช้ในขั้นตอนการเรียนการสอนเชิงรุกออนไลน์

(2) การเกิดโรคระบาด โควิด 19 ในปัจจุบันทำให้นักเรียนต้องเรียนที่บ้านผ่านช่องทางการเรียนการสอนออนไลน์ การจัดการเรียนการสอนของครูโดยการบรรยายเพียงอย่างเดียวจึงไม่อาจยืนยันได้ว่านักเรียนจะได้รับความรู้และมีสมาธิกับการเรียนตลอดคาบได้ การนำแนวการจัดกิจกรรมเชิงรุกออนไลน์จึงสามารถยกระดับผลการเรียนรู้ เรื่องการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ โดยครูต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนและร่วมทำกิจกรรมเชิงรุกและต้องมีการประเมินผลการเรียนรู้ในด้านต่างๆอย่างครอบคลุม และพัฒนาข้อบกพร่องของนักเรียนแต่ละรายซึ่งจะช่วยให้การเรียนภาษาได้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

2.ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(1) การวิจัยครั้งนี้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลางเท่านั้น การวิจัยในอนาคตจึงควรศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์ ในด้านอื่น เช่น ด้านทักษะการฟังภาษาจีนกลาง หรือด้านการเขียนตามลำดับขีดอักษรภาษาจีนกลาง (Bishun Bihua) เป็นต้น

(2) การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ของเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เท่านั้น และใช้การวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) รูปแบบการวิจัยก่อนการทดลอง (pre-experimental designs) แบบแผนการทดลองแบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง (The One-Group Pretest-Posttest Design) ซึ่งมีข้อดีคือง่าย ไม่ซับซ้อน มีข้อมูลพื้นฐานเพื่อเปรียบเทียบ แต่มีข้อจำกัด คือขาดข้อมูลสำหรับการเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ดังนั้นงานวิจัยในอนาคตจึงควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกออนไลน์ของเด็กนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบว่าหากนำวิธีการเรียนการสอนแบบเดียวกันไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ แล้วจะยังได้ผลสอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้หรือไม่

เอกสารอ้างอิง

กิตติยา วงษ์ขันธ. (2561). *การออกแบบการวิจัย รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณการกำหนดตัวอย่างและการวิเคราะห์ข้อมูล*. ภาควิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

จรรยา ดาสา. (2552). 15 เทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนเชิงรุก. *นิตยสาร สสวท, 36*(163), 72-76.

พรนภา อำนวยไพศาล. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนกลางเป็นภาษาต่างประเทศโดยใช้แนวคิดการสอนแบบบอกเล่าและวิธีการสอนแบบฟัง-พูด เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟัง-พูดสำหรับเด็กอนุบาล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, *12*(2), 71-84.

พิชิต พิมโคตร. (2560). *การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนกลาง (Hanyu Pinyin) ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ชุด Happy Chinese Pinyin" 快乐学拼音 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 3 ภาคภาษาอังกฤษ โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย แผนกมัธยม จังหวัดเชียงใหม่.* สาขาวิชาการสอนภาษาจีน มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.

รัญชนา หน่อคำ. (2563). การใช้เครื่องมือโต้ตอบในชั้นเรียนสาหรับการเรียนการสอนทางการพยาบาลในยุคดิจิทัล. *APHEIT Journal of Nursing and Health*, *2*(2), 1-12.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. 3,000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ฝ่ายโรงพิมพ์ บริษัทตถาตาพับลิเคชั่น จำกัด.

มัณฑนา ชินนาพันธ์. (2562). *การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษร(พินอิน) โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองนามิตรภาพที่ 201 อำเภอกาญจนดิษฐ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

ยุพดี หวลอารมณ์. (2564). การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, *10*(1), 37-52.

สุเมธ วุฒิชัยปัญญา. (2561). การเปรียบเทียบการออกเสียงสัทอักษรจีน (pinyin) ก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสรรพวิทยาคม โดยใช้ชุดฝากทักษะการอ่าน. *รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษา วันที่ 29 มีนาคม2561*(1), 1168-1175.

สถาพร พฤฑฒิกุล. (2555). คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ QUALITY OF STUDENTS DERIVED FROM ACTIVE LEARNING PROCESS. *วารสารการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา*, *3*(2), 1-13.

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. (2553). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่ม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และที่แก้ไขเพิ่ม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 และที่แก้ไขเพิ่ม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562*. กรุงเทพฯ: บริษัทสยามสปอรต์ ซินดิเค จำกัด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

อรทัย ธรรมนาม. (2561). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำยากในภาษาจีนกลางของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านสะกดคำตามระบบสัทอักษรจีน (อินพิน)*. สาขาวิชาหลกัสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา.

Xiaolin, Y. (2562). *การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมคำศัพท์ประกอบแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาระดับชาติ, (14), 118-125.

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ COURSE ON DEMAND ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

FACTORS INFLUENCING THE BENEFITS OF THE LEARNERS TO STUDY OF COS2101 PROCEDURAL PROGRAMMING THROUGH THE COURSE ON DEMAND OF RAMKHAMHAENG UNIVERSITY

อุไร ทองหัวไผ่

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

E-mail: thnghph@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ในภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ระบบการเรียนรู้วิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง และแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณค่าสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ปัจจัยด้านความพึงพอใจ และปัจจัยด้านความตั้งใจในการใช้งานระบบ มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนรู้วิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand

คำสำคัญ: ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ, การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ, คอร์สออนดีมาน

ABSTRACT

The main objectives of this research was to study the factors influencing the benefits of the learners to study of COS2101 Procedural Programming through the Course on demand system of Ramkhamhaeng University. The sample group were 40 students who enrolled in COS2101 Procedural Programming in the summer semester of the academic year 2019. The research instruments included the COS2101 Procedural Programming learning system through the Course on demand system of Ramkhamhaeng University, and a questionnaires. The data were analyzed by calculating statistical values such as frequency, percentage, mean, standard deviation, and correlation coefficient. The result showed that the satisfaction and the intention of using the system have influenced the benefits of learners in learning COS2101 Procedural Programming through the Course on demand system.

Keywords: Benefits of The Learners, Procedural Programming, Course on Demand

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2563 มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 กระจายไปทั่วโลก รัฐบาลไทยมีคำสั่งให้ทุกสถาบันการศึกษาภายในประเทศไทยปิดการเรียนการสอน โดยมีนโยบายให้ครู อาจารย์ หรือผู้รับผิดชอบในกระบวนวิชาต่างๆ ทำงานที่บ้าน (Work from home) จัดเตรียมเนื้อหาและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนผ่านทางออนไลน์ติดต่อกับผู้เรียนได้ มหาวิทยาลัยรามคำแหงเป็นแหล่งวิทยาการแบบตลาดวิชาควบคู่แบบจำกัดจำนวน มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรม และจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อสังคม ได้แก้ไขสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้นด้วยการเปิดเรียนออนไลน์ ในภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2562 ทุกกระบวนวิชา ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2563 เป็นต้นไป ผ่านระบบ RU Cyber classroom ซึ่งเป็นการบรรยายสดและถ่ายทอดผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และระบบ Course on demand ซึ่งเป็นวีดิโอที่บันทึกขึ้นเพื่อเป็นสื่อการสอนออนไลน์เพื่อให้นักศึกษาทบทวนสำหรับการชมย้อนหลัง ซึ่งกระบวนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ เป็นวิชาบังคับของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ และหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ ของคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง วัตถุประสงค์ของกระบวนวิชานี้เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้เกี่ยวกับการสร้างอัลกอริทึมและการเขียนโปรแกรมมาใช้งานโดยเน้นการออกแบบและสร้างโปรแกรมขนาดใหญ่ สามารถแก้ไขปัญหาโครงสร้างข้อมูลเบื้องต้นด้วยวิธีการเชิงกระบวนคำสั่งและสามารถเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนคำสั่งได้ กระบวนวิชานี้เป็นกระบวนวิชาที่สำคัญที่นักศึกษาต้องนำความรู้ที่เรียนไปต่อยอดในวิชาอื่นๆ ดังนั้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงให้มีการเรียนรู้แบบออนไลน์วิชา COS2101 ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชาได้จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้สำหรับใช้ในการเรียนการสอนซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 ส่วน ได้แก่ เนื้อหากระบวนวิชา การบริหารจัดการเรียนรู้ การติดต่อสื่อสาร และการสอบหรือการประเมินผล ซึ่งการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์วิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ อาจมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ โดยงานวิจัยนี้จะทำการศึกษาปัจจัยในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านคุณภาพของระบบ ด้านคุณภาพสารสนเทศ ด้านคุณภาพการบริการ ด้านความตั้งใจในการใช้งานระบบ ด้านความพึงพอใจ และด้านประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ

ดังนั้นการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง จึงเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับผู้สอนอย่างยิ่ง เพื่อให้ผู้สอนได้ทราบว่าการเรียนการสอนผ่านระบบ Course on demand ในกระบวนวิชา COS2101 ที่จัดสร้างขึ้นมีปัจจัยในด้านใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้ของผู้เรียนมีอะไรบ้าง ซึ่งผลการวิจัยทำให้ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องทราบว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทำความเข้าใจ ทำแบบฝึกหัด และทดสอบตนเองได้ในระบบออนไลน์ โดยไม่ต้องเข้าชั้นเรียนได้หรือไม่ รวมทั้งสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ต่าง ๆ มีพอเพียงและเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งผลการวิจัยนี้จักเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถนำผลที่ได้ไปปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งปรับปรุงสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ให้เหมาะสม ตามมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

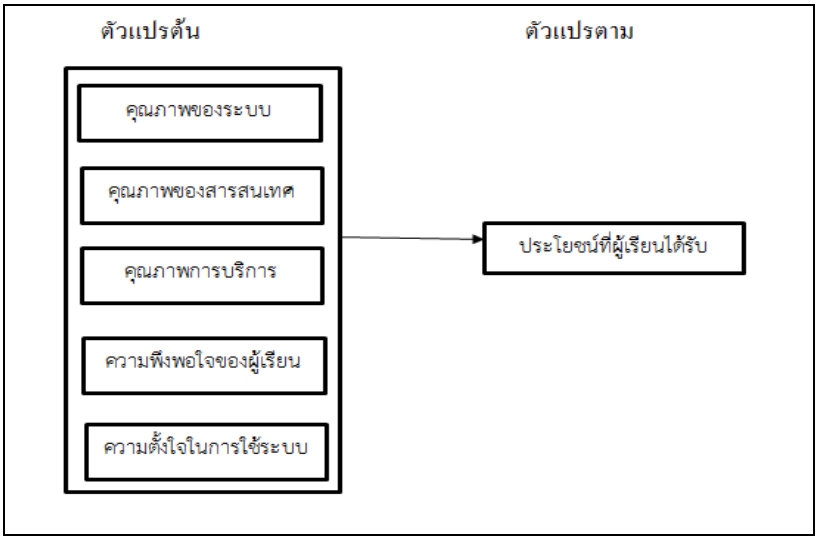
(1) กระบวนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ เป็นวิชาบังคับของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ของภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ ซึ่งคำอธิบายกระบวนวิชา ประกอบด้วย การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ โดยใช้โครงสร้างควบคุมแบบต่าง ๆ ขั้นตอนวิธีแบบเรียกซ้ำ แบบชนิดข้อมูลอย่างง่าย การจัดการแฟ้ม การทดสอบและแก้ไขจุดบกพร่องในโปรแกรมและคุณสมบัติของโปรแกรมที่ดี โดยใช้ภาษาโปรแกรม เช่น ภาษาซี

(2) การเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิง (E-Learning) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่เปลี่ยนแปลงวิธีเรียนที่เป็นอยู่เดิมเป็นการศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (internet) หรืออินทราเน็ต (intranet) หรือดาวเทียม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความสามารถและความสนใจของตน การเรียนแบบอีเลิร์นนิง มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 ส่วน ได้แก่ 1) เนื้อหากระบวนวิชา เป็นบทและเป็นขั้นตอน 2) การบริหารจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นศูนย์กลางกำหนดลำดับของเนื้อหาในบทเรียน 3) การติดต่อสื่อสาร เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ติดต่อ สอบถาม ปรึกษา และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างตัวผู้เรียนกับผู้สอน และ 4) การสอบหรือการประเมินผล เป็นการกำหนดเกณฑ์มาตรฐานเพื่อวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

(3) ทฤษฎีแบบจำลองความสำเร็จของระบบสารสนเทศของดีโลนและแมคลีน (DeLone and McLean Information System Success Model) ถูกออกแบบเมื่อปี ค.ศ. 1992 และถูกปรับปรุงอย่างต่อเนื่องในปี ค.ศ. 2002 และ ปี ค.ศ. 2003 เพื่อให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ประกอบด้วยตัวแปร แบ่งเป็น 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านคุณภาพของระบบ (System Quality) โดยวัดผลกระบวนการทำงานของระบบสารสนเทศ 2) ด้านคุณภาพของสารสนเทศ (Information Quality) เป็นการวัดผลกระบวนการทำงานของระบบสารสนเทศ 3) ด้านคุณภาพการบริการ (Service Quality)โดยวัดผลจากการใช้งานสารสนเทศจากระบบสารสนเทศของผู้ใช้งาน 4) ด้านความตั้งใจในการใช้งานระบบ(Intention to Use)โดยวัดผลจากพฤติกรรมของผู้ใช้งานระบบสารสนเทศ 5) ด้านความพึงพอใจของผู้ใช้งาน (User Satisfaction) วัดความพึงพอใจหรือการตอบสนองของผู้ใช้งานต่อผลลัพธ์ที่ได้จากระบบสารสนเทศ 6) ด้านประโยชน์ที่ผู้ใช้ได้รับ (Net Benefits) พิจารณาโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์หรือผลประโยชน์ที่ได้จากการใช้งานระบบ

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิเคราะห์จากเนื้อหารายวิชา COS2101 จาก มคอ.3 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง และปรับปรุงโมเดลความสำเร็จของระบบสารสนเทศของดีโลนและแมคลีน ปี ค.ศ. 2003



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณใช้ข้อมูลจากแบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติภาคพรรณนา(Descriptive Statistics) ใช้ระยะเวลาในการวิจัยรวม 12 เดือน

4.1 ประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่ลงทะเบียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ในภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2562 จำนวน 40 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากนักศึกษาที่เรียนผ่าน Course on demand วิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ และเข้าสอบปลายภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2562 ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

4.2 เครื่องมือวิจัย

(1) ระบบการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 12 ครั้ง ๆ ละประมาณ 1 ชั่วโมง

(2) Google classroom สำหรับให้นักศึกษาส่งการบ้านและร่วมกิจกรรมต่างๆ

(3) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน จำนวน 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามคุณภาพและความสำเร็จของการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่าน Course on demand ของ มหาวิทยาลัยรามคำแหง 6 ด้าน จำนวน 35 ข้อ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการเรียนวิชา COS2101 ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง เป็นแบบสอบถามปลายเปิด

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม และหาคุณภาพของเครื่องมือด้วยการหาความเที่ยงตรงของเนื้อหาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (IOC) ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไปแสดงว่า

ข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์ ปรับข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ยื่นโครงร่างการวิจัยต่อคณะอนุกรรมการจริยธรรมการวิจัยและจรรยาบรรณทางวิชาการของมหาวิทยาลัยรามคำแหง เพื่อขอการรับรองด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ดำเนินการติดต่อขอเก็บข้อมูลวิจัย ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ทำการสุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย พร้อมทั้งกำหนด วัน เวลา และสถานที่ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งขั้นตอนต่าง ๆ ในการวิจัยให้ผู้เข้ารับการวิจัยได้รับทราบ และลงนามยินยอมเข้ารับการวิจัย ดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยตามแผนการวิจัย นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ผลและแปลผลในรูปแบบเรียงความต่อไป

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้วยค่าความถี่และค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ระดับคุณภาพและความสำเร็จของการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง ด้วยค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลผลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหงด้วย และการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ด้วยการสรุปตีความ

5. ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปจากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 40 คน เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนมากมีอายุระหว่าง 18-30 ปี และเป็นนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งลงทะเบียนวิชา COS2101 เป็นครั้งแรก ส่วนมากเคยมีประสบการณ์การเรียนผ่านระบบออนไลน์

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของคุณภาพและความสำเร็จของระบบการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพและความสำเร็จของการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

ด้าน	ข้อคำถาม	μ	σ	แปลผล
1	**ด้านคุณภาพของระบบ (System Quality)**			
	1. ความสะดวกในการเรียนรู้	4.30	0.69	มาก
	2. ความง่ายต่อการใช้งาน	4.28	0.85	มาก
	3. การศึกษาเนื้อหาบทเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลาตามความต้องการ	4.50	0.82	มากที่สุด
	4. ความน่าเชื่อถือของสัญญาณภาพและเสียง	3.72	1.04	มาก
	5. ความปลอดภัยในการใช้งาน	4.20	0.76	มาก
รวม		4.20	0.66	มาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ด้าน	ข้อคำถาม	μ	σ	แปลผล
2	**ด้านคุณภาพสารสนเทศ (Information Quality)**			
	6. การจัดการเรียนการสอนเหมาะสม	4.48	0.75	มาก
	7. เนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์	4.50	0.68	มากที่สุด
	8. เนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย ทันต่อเวลา	4.33	0.73	มาก
	9. ความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันของเนื้อหา	4.48	0.64	มาก
	10. การนำเสนอเข้าใจง่าย มีรูปแบบที่ดี	4.48	0.60	มาก
	11. การบ้านและแบบฝึกหัดมีความเหมาะสม	4.25	0.87	มาก
	12. ระยะเวลากำหนดส่งการบ้านเหมาะสม	4.70	0.61	มากที่สุด
	13. การประเมินผลเหมาะสม	4.58	0.68	มากที่สุด
	14. ข้อสอบปลายภาคเหมาะสม	4.27	0.82	มาก
	รวม	**4.45**	**0.51**	**มาก**
3	**ด้านคุณภาพการบริการ (Service Quality)**			
	15. ความสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน (prompt)	4.45	0.75	มาก
	16. การตอบสนองของผู้สอนผ่านช่องทางการสื่อสารรวดเร็ว (responsive)	4.42	0.78	มาก
	17. สื่อการเรียนรู้อื่นๆ สำหรับการค้นคว้าเหมาะสม	4.33	0.62	มาก
	18. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถ มีความพร้อมและเป็นธรรม (fair) ในการให้คำปรึกษาหรือให้คำแนะนำ	4.78	0.48	มากที่สุด
	รวม	**4.49**	**0.52**	**มาก**
4	ด้านความตั้งใจในการใช้งานระบบ			
	19. ความสม่ำเสมอในการเรียนรู้	3.52	1.04	มาก
	20. ความสม่ำเสมอในการทำแบบฝึกหัด	3.15	1.12	ปานกลาง
	21. การศึกษาเพิ่มเติมจากตำราที่เกี่ยวข้อง	3.00	1.78	ปานกลาง
	22. การศึกษาเพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	3.88	0.91	มาก
	23. การศึกษาเพิ่มเติมโดยสอบถามจากบุคคลที่มีความรู้	3.03	1.25	ปานกลาง
	24. การฝึกปฏิบัติหรือฝึกทักษะเพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ผู้สอนกำหนด	2.80	1.18	ปานกลาง
	รวม	**3.23**	**0.84**	**มาก**
5	**ด้านความพึงพอใจ**			
	25. ความเพลิดเพลินในการเรียนรู้	4.13	0.91	มาก
	26. ความมั่นใจในการเรียนรู้	3.60	1.01	มาก
	27. ความพึงพอใจของความสำเร็จในภาพรวม	3.85	0.92	มาก
	รวม	**3.86**	**0.81**	**มาก**

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ด้าน	ข้อคำถาม	μ	σ	แปลผล
6	ด้านประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ			
	28. ความรับผิดชอบ การมีวินัย ตรงต่อเวลา	3.63	1.03	มาก
	29. ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหา	4.03	0.83	มาก
	30. การวิเคราะห์ปัญหา ความเข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ได้	3.80	0.99	มาก
	31. การพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง	3.95	1.01	มาก
	32. การคิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ	3.77	1.00	มาก
	33. การประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม	3.98	0.86	มาก
	34. การพัฒนาการเรียนรู้ทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง	3.80	0.85	มาก
	35. ทักษะในการใช้เครื่องมือที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	4.05	0.85	มาก
รวม		3.88	0.79	มาก

ผลการวิเคราะห์ จากตารางที่ 1 แสดงว่า คุณภาพและความสำเร็จของการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านคุณภาพการบริการ (μ=4.49, σ=0.52) รองลงมาได้แก่ ด้านคุณภาพสารสนเทศ (μ=4.45, σ=0.51) และด้านคุณภาพของระบบ (μ=4.20, σ=0.66) ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายข้อของแต่ละด้านเรียงจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย แสดงให้เห็นว่า ด้านคุณภาพของการบริการ ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าผู้สอนมีความรู้สามารถมีความพร้อมและเป็นธรรมในการให้คำปรึกษาหรือให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนมากที่สุด (μ=4.78, σ=0.48) รองลงมา คือ ความสะดวกในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน (μ=4.45, σ=0.75) และการตอบสนองของผู้สอนผ่านช่องทางการสื่อสารรวดเร็ว (μ=4.42, σ=0.78) ตามลำดับ ด้านคุณภาพของสารสนเทศ ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่า ระยะเวลาในการกำหนดส่งการบ้านเหมาะสมมากที่สุด(μ=4.70, σ=0.61) รองลงมา คือ การประเมินผลเหมาะสม (μ=4.58, σ=0.68) และเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ (μ=4.50, σ=0.68) ตามลำดับ ด้านคุณภาพของระบบ พบว่า การศึกษาเนื้อหาบทเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามความต้องการมากที่สุด (μ=4.50, σ=0.82) รองลงมา คือ ความสะดวกในการเรียนรู้ (μ=4.30, σ=0.69) และความง่ายต่อการใช้งาน (μ=4.28, σ=0.85) ตามลำดับ ด้านประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ พบว่า ผู้เรียนได้รับทักษะในการใช้เครื่องมือที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากที่สุด (μ=4.05, σ=0.85) รองลงมา คือ ผู้เรียนได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหา (μ=4.03, σ=0.83) และผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม (μ=3.98, σ=0.86) ตามลำดับ ด้านความพึงพอใจ พบว่า ผู้เรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียนรู้มากที่สุด (μ=4.13, σ=0.91) รองลงมาคือความพึงพอใจของความสำเร็จในภาพรวม (μ=3.85, σ=0.92) และความมั่นใจในการเรียนรู้ (μ=3.60, σ=1.01) ตามลำดับ ด้านความตั้งใจในการใช้งานระบบ พบว่า ผู้เรียนต้องศึกษาเพิ่มเติมจากการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมากที่สุด (μ=3.88,

σ=0.91) รองลงมาคือ ความสม่ำเสมอในการเรียนรู้ (μ=3.52, σ=1.04) และความสม่ำเสมอในการทำแบบฝึกหัด (μ=3.15, σ=1.12) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลผลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงค่าสหสัมพันธ์ของคุณภาพของระบบ คุณภาพของสารสนเทศ คุณภาพของการบริการ ความตั้งใจในการใช้งานระบบและความพึงพอใจ กับประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

ปัจจัย	ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ	r	R^2
คุณภาพของระบบ	ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ	0.195	3.80%
คุณภาพของสารสนเทศ	ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ	0.276	7.62%
คุณภาพของการบริการ	ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ	0.257	6.60%
ความตั้งใจในการใช้งานระบบ	ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ	0.432**	18.66%
ความพึงพอใจ	ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ	0.779**	60.68%

*** สหสัมพันธ์มีนัยสำคัญที่ 0.01*

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจ และความตั้งใจในการใช้งานระบบ มีสหสัมพันธ์ กับ ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand อย่างมีนัยสำคัญที่ α = 0.01 หมายความว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจ และความตั้งใจในการใช้งานระบบมาก ทำให้ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับมาก โดยความพึงพอใจสามารถกำหนดได้ปานกลาง คือ ร้อยละ 60.68 สำหรับความตั้งใจในการใช้งานระบบกำหนดได้น้อย คือร้อยละ 18.66 สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ และความตั้งใจในการใช้งานระบบ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand

ตารางที่ 3 แสดงค่าอิทธิพลทางคณิตศาสตร์ระหว่าง ความตั้งใจในการใช้งานระบบ และความพึงพอใจ กับประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand

ตัวแปรอิสระ	B	Std. Error	Beta	t/F	Sig
(ค่าคงที่)	0.53	0.425		1.248	.220
ความตั้งใจในการใช้งานระบบ	0.198	0.098	0.209	2.026	.050*
ความพึงพอใจ	0.701	0.101	0.714	6.932	.000*

** สหสัมพันธ์มีนัยสำคัญที่ 0.05*

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล จากตารางที่ 3 พบว่า ตัวแบบความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจในการใช้งานระบบ และความพึงพอใจ กับ ประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ

ผ่านระบบ Course on demand เมื่อ $\alpha = 0.53$, $\beta_1 = 0.198$, $\beta_2 = 0.701$ โดย X_1 = ความตั้งใจในการใช้งานระบบ, X_2 = ความพึงพอใจ, Y = ค่าทำนายประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับ ได้สมการดังนี้

$$Y = 0.53 + 0.198\ X_1 + 0.701\ X_2$$

ตอนที่ 4 สรุปปัญหาและอุปสรรคในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

(1) ด้านคุณภาพของระบบ ผู้เรียนต้องการให้ VDO สามารถเพิ่มความเร็วได้ และสามารถ download เก็บไว้ได้ ต้องการให้ภาพและเสียงมีคุณภาพมากกว่านี้ มีบางเนื้อหาที่ภาพไม่ชัดเจน

(2) ด้านคุณภาพสารสนเทศ ผู้เรียนต้องการให้มีการจัดทำภาพที่ทำให้เข้าใจได้มากขึ้น ต้องการให้สื่อการสอนมีความน่าสนใจมากกว่านี้ ทั้งสีสัน ตัวหนังสือ ที่สามารถดึงดูดให้อยากเรียนมากขึ้น เนื่องจากมีผู้เรียนบางคนไม่มีความรู้พื้นฐานจากการเขียนโปรแกรมมาก่อน

(3) ด้านคุณภาพของการบริการ ผู้ เรียนบางคนต้องการช่องทางการติดต่อที่ชัดเจน เห็นว่าเรียนในคลาส สะดวกกับการสอบถามมากกว่า

6. อภิปรายผล

(1) การแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อคุณภาพและความสำเร็จของระบบการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านคุณภาพการบริการ รองลงมาได้แก่ ด้านคุณภาพสารสนเทศ และด้านคุณภาพของระบบ ตามลำดับ เนื่องมาจากงานวิจัยนี้เป็นการนำดิจิทัลเทคโนโลยีมาสร้างเป็นเครื่องมือเพื่อการสอนในรูปแบบการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิง (e-Learning) โดยนักศึกษาสามารถเรียนรู้ผ่านเว็บไซค์หลักของมหาวิทยาลัยได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาที่นำเสนอได้ตามความต้องการ ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อกันผ่าน อี-เมลล์หรือไลน์ได้สะดวก ดังนั้นระบบการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง จึงมีคุณภาพและความสำเร็จสามารถใช้สอนทดแทนการเรียนการสอนปกติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนุชา สะเส็ม (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้ e-Learning ในกระบวนการเรียนการสอนวิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจกรุงเทพ เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ระบบ e-Learning เข้ามาเป็นส่วนเสริมในการเรียนการสอนผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนและกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ได้จากทุกสถานที่ทุกเวลาที่มีการออนไลน์ เพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเนื้อหา บทเรียน ได้จากอุปกรณ์ต่างๆ ผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้เวลาในการทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้อื่น ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ทั้งในรูปข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและสื่อความหมายได้ดีกว่าการเรียนภายในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว

(2) จากผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการ ผ่านระบบ Course on demand ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่า ปัจจัยด้านความพึงพอใจและความตั้งใจในการใช้งานระบบ มีอิทธิพลต่อประโยชน์ที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand แสดงว่า ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนการสอนในด้านคุณภาพของระบบ คุณภาพของสารสนเทศ และคุณภาพการบริการได้ในระดับดี ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินและมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษามีความตั้งใจในการใช้งานระบบ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะต่างๆ

เห็นได้จากจำนวนผู้เข้าใช้งานดูวีดีโอคำบรรยาย วิชา COS2101 ภาคเรียน S/62 มากถึง 8,584 คน อ้างอิง ณ วันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2564 ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้ว่าการเรียนวิชา COS2101 การเขียนโปรแกรมเชิงกระบวนการผ่านระบบ Course on demand ได้รับประโยชน์ต่อตนเองได้มากน้อยเท่าใด สอดคล้องกับทฤษฎีแบบจำลองความสำเร็จของระบบสารสนเทศของดีโลนและแมคลีน (2003) ที่ความพึงพอใจของผู้ใช้งานและความตั้งใจในการใช้งานระบบมีอิทธิพลต่อผลประโยชน์ที่ผู้ใช้ได้รับ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อลงกรณ์ ศุภธำรง (2557) ได้ทำการศึกษาอิทธิพลของคุณภาพระบบต่อการใช้งาน ความพึงพอใจ และประโยชน์สุทธิของผู้ใช้งานโปรแกรมสตีม ผลการวิจัย พบว่า การใช้งานระบบมีอิทธิพลทางบวกต่อประโยชน์สุทธิของผู้ใช้งาน และความพึงพอใจของผู้ใช้งานมีอิทธิพลทางบวกต่อประโยชน์ที่ผู้ใช้งานได้รับ

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ควรพัฒนาคุณภาพของระบบ คุณภาพของสารสนเทศ และคุณภาพของการบริการให้มีคุณภาพมากขึ้น เนื่องจากมีอิทธิพลต่อความพึงพอใจและความตั้งใจในการใช้งานของนักศึกษา โดยนำเสนอเนื้อหาที่มีความน่าสนใจมากขึ้น ทั้งสีสัน ตัวหนังสือ ภาพที่ชัดเจนในรูปสื่อประสม

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจโปรแกรม เนื่องจากผู้เรียนจำนวนหนึ่ง ไม่เข้าใจเนื้อหาที่สำคัญ ไม่สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปทำแบบฝึกหัดและการบ้านได้ ทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน

8. เอกสารอ้างอิง

กนกกาญจน์ เสน่ห์ นมะหุต. (2562). การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุของ พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีทางการเงิน โดยใช้แบบจำลองความสำเร็จระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีมหานคร. 16*(2): 151- 172.

มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2562). *วิสัยทัศน์และพันธกิจ* [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2563, จาก: http://www.ru.ac.th

สุรสิทธิ์ บุญชูนนท์ และกรวิช เหล่าพิทักษ์โยธิน. (2562). อิทธิพลของคุณภาพระบบสารสนเทศ คุณภาพบริการและคุณภาพข้อบังคับ ต่อความง่ายต่อการใช้งาน การรับรู้ประโยชน์ และการยอมรับการใช้งานระบบการเชื่อมโยงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ของเจ้าหน้าที่ศุลกากร กรมศุลกากรประเทศไทย. *วารสารวิชาการคณะบริหารธุรกิจ ISSN 1905-8446 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. 14*(1).

อนุชา สะเล็ม. (2560). *การประยุกต์ใช้ E-Learning ในกระบวนการเรียนการสอน วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจมีนบุรี กรุงเทพ.* สารนิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.

อลงกรณ์ ศุภธำรง. (2557). *อิทธิพลของคุณภาพระบบต่อการใช้งาน ความพึงพอใจ และประโยชน์สุทธิของผู้ใช้งานโปรแกรมสตีม.* บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

Delone, W. H., & Mclean, E. R. (2003). The DeLone and McLean model of information system success: a ten-year update. *Journal of management information system, 19*(4), 9-30.

การศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากร สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์

A STUDY OF PROMOTING LIFELONG LEARNING GUIDELINES OF OFFICERS IN CHULABKORN ROYAL ACADEMY

นางสาวนิสากร เนตรเพ็ง

Miss Nisakorn Netpeng

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail: nisakorn.net@spumail.net

ผุสดี กลิ่นเกษร

Dr.Phussdee Klingkesorn

E-mail: phussadee.kl@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 2 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ 2) เพื่อศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ จำนวน 232 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นสองระยะ คือ ระยะที่ 1 เก็บข้อมูลเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระยะที่ 2 เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสนทนากลุ่ม เครื่องมือที่ใช้คือคู่มือประกอบการสนทนากลุ่ม เพื่อศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ วิเคราห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ประกอบไปด้วย 6 ด้าน คือ ด้านเจตคติ ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ ด้านการควบคุมตัวเองในการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ด้านการสื่อสาร และด้านการแก้ไขปัญหา โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งด้านเจตคติมีค่าเฉลี่ยสูงสุด และด้านเป้าหมายในการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2) ผลการศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ประกอบไปด้วย 6 ด้าน คือ ด้านเจตคติ ควรจัดหาทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดที่เป็นฐานข้อมูลออนไลน์ และควรสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยการสนับสนุนรางวัลหรือการให้ค่าตอบแทนเพิ่มขึ้น เมื่อมีความสามารถพิเศษเพิ่มขึ้น ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ ควรกำหนดช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งในสัปดาห์ ให้มีการแข่งขันความรู้ที่ได้ค้นหา/อ่าน มานำเสนอหรือระดมสมองแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และควรประชาสัมพันธ์หนังสือใหม่และหนังสือน่าอ่านลงบอร์ดประชาสัมพันธ์ต่างๆ และจัดมุมนั่งอ่านหนังสือตามโซนต่างๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการอ่านหนังสือใน

แต่ละวัน ด้านการควบคุมตนเองในการเรียนรู้ องค์กรควรสนับสนุนให้บุคลากรได้ฝึกฝนการสร้างสมาธิ ผ่านโครงการสมาธิเพื่อสร้างปัญญา ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะในระดับเดียวกันหรือต่างระดับ รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้นอกสายงาน เพื่อเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ให้กับตนเอง ด้านการสื่อสาร ควรส่งเสริมให้บุคลากรได้ฝึกภาษาที่หลากหลายกับเจ้าของภาษาโดยตรง อาจจัดซื้อโปรแกรมหรือแอพลิเคชั่นที่ช่วยฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อให้บุคลากรมีประสิทธิภาพในการสื่อสารที่ดีมากยิ่งขึ้น และด้านการแก้ไขปัญหา ควรส่งเสริมโดยการเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ในเรื่องการแก้ไขปัญหาในการทำงานมาบรรยายให้กับบุคลากรในองค์กร เพื่อเพิ่มศักยภาพและลดความผิดพลาดในการทำงาน

คำสำคัญ: การเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทางส่งเสริม บุคลากรสายสนับสนุน

ABSTRACT

This study aimed to (1) investigate lifelong learning among support staff at the administrative and operational levels at Chulabhorn Royal Academy and (2) to explore ways of promoting lifelong learning among the support staff at the administrative and operational levels at Chulabhorn Royal Academy. Stratified random sampling was used to gather a sample group that consisted of 232 administrative and operational support officers at Chulabhorn Royal Academy. Data collection was divided into two phases. In Phase 1, quantitative data was collected through a questionnaire, which used a 5-point rating scale. Then, descriptive statistics (i.e., percentage, mean, and standard deviation) were used to analyze the data. Next, in Phase 2, qualitative data was obtained through a focus group discussion guided by a discussion manual so as to explore ways of promoting lifelong learning among the participants. Content analysis was used to analyze the focus group data.

The findings revealed the following: 1) Overall, the participants scored highly on all 6 facets of lifelong learning investigated in this study: attitude, goal-setting, self-regulation, creative learning, communication, and problem-solving. Attitude had the highest mean value, whereas goal-setting had the lowest mean value. 2) Promoting lifelong learning among the administrative and operational support staff at Chulabhorn Royal Academy can be accomplished in a variety of ways. In terms of attitude, online databases of information resources should be provided and made accessible to all staff members. Moreover, employees should be rewarded and compensated more frequently as they achieve special skills in order to encourage them to actively engage in lifelong learning. As regards goal-setting, there should be weekly competitions held for staff members to present, brainstorm, and exchange the knowledge they gain from reading books or browsing online information. Additionally, any new or interesting books should be advertised on a bulletin board, and reading corners should be set up so as to promote interest in reading on a daily basis. In terms of self-regulated learning, the organization should encourage employees to strengthen their concentration through meditation training programs. With regard to creative learning, the organization should promote activities that engages employees in learning from one another. The exchange of knowledge and skills among employees can take place within the same level or at different levels or even across lines of work to ultimately create a new body of knowledge for oneself. In terms

of communication, the organization should be encouraged to interact with native speakers in a variety of languages. They can buy programs or apps that assist them enhance their communication efficiency by training their listening, speaking, reading, and writing skills. Lastly, problem- solving should be promoted by inviting speakers with expertise and experience in handling work-related difficulties to share their professional advice and perspectives with staff members in order to boost employee potential and reduce mistakes at work.

Keyword: Lifelong Learning, Promoting, Support Staff

ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564) นี้ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2560 : 63-64) ได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนา ในข้อที่ 1 วัตถุประสงค์ 1.1 คือ เพื่อวางรากฐานให้คนไทยเป็นคนที่สมบูรณ์มีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย มีค่านิยมที่ดี มีจิตสาธารณะ และมีความสุข โดยมีสุขภาวะและสุขภาพที่ดี ครอบครัวอบอุ่น ตลอดจนเป็นคนเก่งที่มีทักษะความรู้ความสามารถและพัฒนาตนเองได้ต่อเนื่องตลอดชีวิต และเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ดังกล่าว ยังกำหนดเป้าหมายรวมการพัฒนาของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 ประกอบด้วย 2.1 คนไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์ มีวินัย มีทัศนคติและพฤติกรรมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความสามารถในการปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทันสถานการณ์ มีความรับผิดชอบและทำไประโยชน์ต่อส่วนรวม มีสุขภาพกายและใจที่ดีมีความเจริญงอกงามทางจิตวิญญาณ มีวิถีชีวิตที่พอเพียงและมีความเป็นไทย ซึ่งจากวัตถุประสงค์นี้เมื่อพิจารณาจะพบว่า เป็นการมุ่งเน้นและให้ความสำคัญของการศึกษาตลอดชีวิต ที่มีความจำเป็นสำหรับคนไทยในยุคปัจจุบันเพื่อให้ก้าวทันต่อการพัฒนาของสังคมโลกอย่างรอบด้าน

สอดคล้องกับแผนพัฒนาทรัพยากรบุคคล ราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ (2564-2567) ที่จัดทำขึ้นภายใต้กรอบยุทธศาสตร์ ราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ประกอบกับการทบทวนวิเคราะห์แผนพัฒนาทรัพยากรให้เป็นไปตามแนวทางการพัฒนาบุคลากรภาครัฐ พ.ศ. 2563-2565 โดยคณะรัฐมนตรีมีมติเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2563 มุ่งหวังการพัฒนาบุคลากรภาครัฐเป็นปัจจัยสำคัญ เพื่อช่วยให้องค์กรสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศภายใต้ความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ก็เล็งเห็นถึงความสำคัญในการจัดทำแผนพัฒนาบุคลากร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดทิศทางสำหรับดำเนินงานการพัฒนาบุคลากรราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ให้มีศักยภาพ ทักษะ ความรู้ มีคุณธรรม ความสามารถ ภายใต้ยุทธศาสตร์ราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และระบบงานสู่องค์กรสมรรถนะสูงที่มีวิสัยทัศน์ร่วมอย่างยั่งยืน ให้เป็นสถาบันที่เป็นเลิศในระดับสากล ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินการตามแผนพัฒนาบุคลากร บรรลุวัตถุประสงค์ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยจึงได้นำนโยบายการบริหารทรัพยากรบุคคล สังเคราะห์กำหนดประเด็นแผนพัฒนาบุคลากรราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์มีประเด็น 3 ด้าน ดังนี้ 1) การวางแผนอัตรากำลังและการสรรหาผู้ปฏิบัติงาน 2) การเสริมสร้างขีดความสามารถ 3) สร้างความผูกพันและขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงาน

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ทั้งนี้ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนพัฒนาและเสริมสร้างขีดความสามารถบุคลากร สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์

2. เพื่อศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ บุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ สายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชา จำนวน 50 คน และระดับปฏิบัติการ จำนวน 500 คน รวมประชากรทั้งสิ้นเท่ากับ 550 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ บุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ สายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชา และระดับปฏิบัติการ จำนวน 232 คน ด้วยการใช้สูตรของยามาเน่ โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นที่ 95% และได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่าง โดยแยกประชากรออกเป็น 2 กลุ่ม จากบุคลากร 2 ระดับ ตามสัดส่วนของประชากรแต่ละระดับ

2) แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ คือ แบบสอบถามการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต 6 ด้าน ได้แก่ ด้านเจตคติ ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ ด้านการควบคุมตัวเองในการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ด้านการสื่อสาร และด้านการแก้ไขปัญหา จำนวนทั้งสิ้น 39 ข้อ และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งตรวจสอบความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของแบบสอบถาม มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์รวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 ซึ่งหมายถึง ข้อคำถามของแบบสอบถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและเนื้อหาการวิจัย ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

3.2 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ คู่มือประกอบการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

4) การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผู้วิจัยขอความร่วมมือในการทำแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นบุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ สายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาการและระดับปฏิบัติการ จำนวน 232 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Google Forms) จากนั้นเริ่มดำเนินการเก็บข้อมูล ตั้งแต่วันที่ 20 กรกฎาคม 2564 จนถึงวันที่ 23 กรกฎาคม 2564 มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 232 คน คิดเป็นร้อยละ 100

4.2 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาทั้ง 5 ท่าน มาร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และชี้แจงถึงความจำเป็นก่อนดำเนินการ ในวันที่ 30 กรกฎาคม 2564 โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้ง 6 ด้าน มาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน เพื่อนำมากำหนดเป็นแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของบุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ และได้ทำการบันทึกเสียงและจดบันทึกตลอดระยะเวลาการสนทนา

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ จากแบบสอบถามการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา และสรุปเป็นใจความสำคัญ เพื่อนำมาเสนอเป็นแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของบุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์

ผลการวิจัย

ระยะที่ 1 ผลการศึกษาลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ พบว่า ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านเจตคติ 2) ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ 3) ด้านการควบคุมตัวเองในการเรียนรู้ 4) ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ 5) ด้านการสื่อสาร 6) ด้านการแก้ไขปัญหา ของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ มีลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้านเจตคติมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการสื่อสาร ด้านการแก้ไขปัญหา ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ด้านการควบคุมตัวเองในการเรียนรู้ ตามลำดับ และด้านที่น้อยที่สุด คือ ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 232 คน

ข้อคำถาม	ระดับความเป็นจริง					$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
	1 (น้อยที่สุด)	2 (น้อย)	3 (ปานกลาง)	4 (มาก)	5 (มากที่สุด)			
ด้านเจตคติ								
1. ท่านชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา	1 (0.4)	6 (2.6)	75 (32.3)	93 (40.1)	57 (24.6)	3.85	0.83	มาก
2. ท่านรู้สึกเพลิดเพลินในสิ่งที่กำลังเรียนรู้อยู่ ณ ขณะนั้น	0	7 (3.0)	84 (36.2)	93 (40.1)	48 (20.7)	3.78	0.80	มาก
3. ท่านเห็นด้วยว่าการเรียนรู้มีความสำคัญและจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	1 (0.4)	4 (1.7)	60 (25.9)	72 (31.0)	95 (40.9)	4.10	0.87	มาก
4. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วยความสมัครใจทุกครั้ง	3 (1.3)	19 (8.2)	96 (41.4)	73 (31.5)	41 (17.7)	3.56	0.91	มาก
5. ท่านเห็นอกเห็นใจและสามารถยอมรับความคิดเห็นหรือข้อแตกต่างระหว่างตนเองและผู้อื่นได้	1 (0.4)	4 (1.7)	68 (29.3)	85 (36.6)	74 (31.9)	3.97	0.84	มาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อคำถาม	ระดับความเป็นจริง					$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
	1 (น้อยที่สุด)	2 (น้อย)	3 (ปานกลาง)	4 (มาก)	5 (มากที่สุด)			
6. ท่านรู้จักแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อให้ได้รับความรู้ที่ท่านต้องการ	0	4 (1.7)	102 (44.0)	86 (37.1)	40 (17.2)	3.69	0.76	มาก
7. ท่านศึกษาเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถของตนให้ดียิ่งขึ้น	0	9 (3.9)	86 (37.1)	81 (34.9)	56 (24.1)	3.79	0.85	มาก
8. ท่านแสวงหาความรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติและศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ	0	4 (1.7)	92 (39.7)	85 (36.6)	51 (22.0)	3.78	0.80	มาก
9. ท่านอ่านหนังสือหรือวารสารวิชาการเป็นประจำ เพื่อพัฒนาความรู้และต่อยอดการเรียนรู้	7 (3.0)	38 (16.4)	107 (46.1)	54 (23.3)	26 (11.2)	3.23	0.95	ปานกลาง
10. ท่านติดตามความเคลื่อนไหวของข้อมูล ข่าวสาร สาระความรู้ต่างๆ จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถืออย่างสม่ำเสมอ	1 (0.4)	11 (4.7)	104 (44.8)	74 (31.9)	42 (18.1)	3.62	0.48	มาก
รวม						**3.73**	**0.80**	**มาก**
ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้								
11. ท่านตั้งเป้าหมายการเรียนรู้จากปัญหา ความสนใจ และความต้องการของตนเอง	0	8 (3.4)	94 (40.5)	88 (37.9)	42 (18.1)	3.70	0.80	มาก
12. ท่านวางแผนและกำหนดระยะเวลาในการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายในการเรียนรู้	1 (0.4)	11 (4.7)	117 (50.4)	76 (32.8)	27 (11.6)	3.50	0.77	ปานกลาง
13. ท่านแบ่งเวลาเรียนรู้ในสิ่งที่ท่านสนใจวันละ 1-2 ชั่วโมง	6 (2.6)	41 (17.7)	114 (49.1)	54 (23.3)	17 (7.3)	3.15	0.88	ปานกลาง
14. ท่านลงมือแสวงหาความรู้จนสามารถเรียนรู้ได้สำเร็จตามเป้าหมายและระยะเวลาที่กำหนด	2 (0.9)	18 (7.8)	115 (49.6)	73 (31.5)	24 (10.3)	3.42	0.81	ปานกลาง
รวม						**3.44**	**0.81**	**ปานกลาง**
ด้านการควบคุมตัวเองในการเรียนรู้								
15. ท่านมุ่งมั่นและตั้งใจเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจในสิ่งนั้นๆ	1 (0.4)	9 (3.9)	96 (41.4)	94 (40.5)	32 (13.8)	3.63	0.78	มาก
16. ท่านสามารถเรียนรู้อย่างต่อเนื่องจนกว่าจะบรรลุวัตถุประสงค์	1 (0.4)	11 (4.7)	113 (48.7)	78 (33.6)	29 (12.5)	3.53	0.78	มาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อคำถาม	ระดับความเป็นจริง					$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
	1 (น้อยที่สุด)	2 (น้อย)	3 (ปานกลาง)	4 (มาก)	5 (มากที่สุด)			
17. ท่านสามารถมีสมาธิตลอดการรับฟังบรรยาย	2 (0.9)	19 (8.2)	125 (53.9)	67 (28.9)	19 (8.2)	3.35	0.78	ปานกลาง
18. ท่านฝึกเรียนรู้ในสิ่งที่ไม่รู้จากการอ่าน การฟัง การดู และการลงมือปฏิบัติ	2 (0.9)	13 (5.6)	100 (43.1)	83 (35.8)	34 (14.7)	3.57	0.83	มาก
19. ท่านมีความรับผิดชอบต่อเป้าหมายที่กำหนดไว้และทำให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด	1 (0.4)	13 (5.6)	89 (38.4)	91 (39.2)	38 (16.4)	3.65	0.83	มาก
รวม						**3.54**	**0.80**	**มาก**
ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์								
20. ท่านสามารถหาคำตอบในสิ่งที่สงสัยได้ด้วยตนเอง	1 (0.4)	8 (3.4)	99 (42.7)	91 (39.2)	33 (14.2)	3.63	0.78	มาก
21. ท่านชอบค้นคว้าหาคำตอบด้วยการฝึกตั้งคำถาม	0	14 (6.0)	102 (44.0)	77 (33.2)	39 (16.8)	3.60	0.83	มาก
22. ท่านสามารถคิดสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากเดิมได้	2 (0.9)	13 (5.6)	115 (49.6)	69 (29.7)	33 (14.2)	3.50	0.83	ปานกลาง
23. ท่านสามารถจินตนาการและคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้ด้วยการเรียนรู้จากสิ่งต่างๆ	0	16 (6.9)	108 (46.6)	71 (30.6)	37 (15.9)	3.55	0.84	มาก
24. ท่านสามารถแสวงหาความรู้ได้หลากหลายวิธี	0	9 (3.9)	105 (45.3)	73 (31.5)	45 (19.4)	3.66	0.83	มาก
25. ท่านสามารถนำความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการทำงานได้อย่างเหมาะสม	1 (0.4)	14 (6.0)	109 (47.0)	69 (29.7)	39 (16.8)	3.56	0.85	มาก
รวม						**3.58**	**0.82**	**มาก**
ด้านการสื่อสาร								
26. ท่านเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	0	7 (3.0)	59 (25.4)	93 (40.1)	73 (31.5)	4.00	0.83	มาก
27. ท่านคิดและไตร่ตรองก่อนพูดอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผู้ฟัง	0	5 (2.2)	89 (38.4)	91 (39.2)	47 (20.3)	3.77	0.79	มาก
28. ท่านเข้าใจและสามารถสื่อสารได้หลากหลายภาษา	10 (4.3)	46 (19.8)	114 (49.1)	35 (15.1)	27 (11.6)	3.09	0.99	ปานกลาง
29. ท่านมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงาน	1 (0.4)	7 (3.0)	75 (32.3)	77 (33.2)	72 (31.0)	3.91	0.88	มาก
30. ท่านกล้าแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกและการกระทำอย่างถูกต้องและมั่นใจ	1 (0.4)	12 (5.2)	104 (44.8)	73 (31.5)	42 (18.1)	3.61	0.85	มาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ข้อคำถาม	ระดับความเป็นจริง					$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
	1 (น้อยที่สุด)	2 (น้อย)	3 (ปานกลาง)	4 (มาก)	5 (มากที่สุด)			
31. ท่านสามารถพูดหรือสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจความต้องการของตนเองได้	2 (0.9)	7 (3.0)	101 (43.5)	87 (37.5)	35 (15.1)	3.62	0.80	มาก
32. ท่านสามารถสื่อสารด้วยภาษาเขียนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย	1 (0.4)	15 (6.5)	97 (41.8)	86 (37.1)	33 (14.2)	3.58	0.82	มาก
33. ท่านรู้จักวิพากษ์วิจารณ์บนพื้นฐานของข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้อง	12 (5.2)	111 (47.8)	73 (31.5)	35 (15.1)	1 (0.4)	3.57	0.82	มาก
34. ท่านถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเรื่องที่เชี่ยวชาญให้ผู้อื่นได้	2 (0.9)	13 (5.6)	109 (47.0)	81 (34.9)	27 (11.6)	3.50	0.80	ปานกลาง
รวม						**3.62**	**0.84**	**มาก**
ด้านการแก้ไขปัญหา								
35. ท่านสามารถกำหนดปัญหาได้อย่างชัดเจน	7 (3.0)	109 (47.0)	91 (39.2)	24 (10.3)	1 (0.4)	3.59	0.77	มาก
36. ท่านสามารถวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาได้	0	12 (5.2)	112 (48.3)	77 (33.2)	31 (13.4)	3.54	0.78	มาก
37. ท่านสามารถกำหนดวิธีการแก้ไขปัญหาได้ หรือพิจารณาทางเลือกที่เป็นไปได้อาจมีมากกว่า 1 วิธี	1 (0.4)	11 (4.7)	107 (46.1)	85 (36.6)	28 (12.1)	3.55	0.78	มาก
38. ท่านสามารถเลือกวิธีแก้ไขที่ดีที่สุดได้ โดยการเปรียบเทียบแต่ละวิธี	0	14 (6.0)	101 (43.5)	78 (33.6)	39 (16.8)	3.61	0.83	มาก
39. ท่านตระหนักรู้ถึงความจำเป็นเร่งด่วนของสิ่งที่ควรทำ	0	8 (3.4)	84 (36.2)	83 (35.8)	57 (24.6)	3.81	0.84	มาก
รวม						**3.62**	**0.80**	**มาก**
รวมทั้งหมด						**3.55**	**0.82**	**มาก**

จากตางรางที่ 1 พบว่า ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.55, S.D. = 0.82)

ระยะที่ 2 ผลการศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ พบว่า แนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต 6 ด้าน จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน มีประเด็นสำคัญดังนี้

1) ด้านเจตคติ ควรจัดหาทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดที่เป็นฐานข้อมูลออนไลน์ และควรสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยการสนับสนุนรางวัลหรือการให้ค่าตอบแทนเพิ่มขึ้น เมื่อมีความสามารถพิเศษเพิ่มขึ้น

2) ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ ควรกำหนดช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งในสัปดาห์ ให้มีการแข่งขันความรู้ที่ได้ค้นหา/อ่าน มานำเสนอหรือระดมสมองแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และควรประชาสัมพันธ์หนังสือใหม่และหนังสือน่าอ่านลงบอร์ดประชาสัมพันธ์ต่างๆ และจัดมุมนั่งอ่านหนังสือตามโซนต่างๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการอ่านหนังสือในแต่ละวัน

3) ด้านการควบคุมตนเองในการเรียนรู้ องค์กรควรสนับสนุนให้บุคลากรได้ฝึกฝนการสร้างสมาธิผ่านโครงการสมาธิเพื่อสร้างปัญญา

4) ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะในระดับเดียวกันหรือต่างระดับ รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้นอกสายงานเพื่อเกิดองค์ความรู้ใหม่ให้กับตนเอง

5) ด้านการสื่อสาร ควรส่งเสริมให้บุคลากรได้ฝึกภาษาที่หลากหลายกับเจ้าของภาษาโดยตรง อาจจัดซื้อโปรแกรมหรือแอพลิเคชั่นที่ช่วยฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อให้บุคลากรมีประสิทธิภาพในการสื่อสารที่ดีมากยิ่งขึ้น

6) ด้านการแก้ไขปัญหา ควรส่งเสริมโดยการเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ ในเรื่องการแก้ไขปัญหาในการทำงานมาบรรยายให้กับบุคลากรในองค์กร เพื่อเพิ่มศักยภาพและลดความผิดพลาดในการทำงาน

อภิปรายผล

การศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ซึ่งมีประเด็น ในการอภิปราย 2 ข้อ ดังนี้

1. อภิปรายผลการศึกษาลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ พบว่า ผลการสำรวจลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต 6 ด้าน มีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านเจตคติ คือ การเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจหรือความเชื่อในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบเกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีพฤติกรรมที่สอดคล้องเกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก แต่ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคลากรสายสนับสนุนระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ที่มีน้อยมากที่สุดในด้านนี้ คือ การอ่านหนังสือหรือวารสารวิชาการเป็นประจำ เพื่อพัฒนาความรู้และต่อยอดการเรียนรู้

2. ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ คือ การเป็นผู้ที่วางแผนและกำหนดระยะเวลาในการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายในการเรียนรู้ แบ่งเวลาเรียนรู้ในสิ่งที่ท่านสนใจ และลงมือแสวงหาความรู้จนสามารถเรียนรู้ได้สำเร็จตามเป้าหมายและระยะเวลาที่กำหนด พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง แต่ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ที่มีน้อยมากที่สุดในด้านนี้คือ การแบ่งเวลาเรียนรู้ในสิ่งที่ท่านสนใจวันละ 1-2 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Crick et al. (2004) ซึ่งได้กล่าวถึงลักษณะของผู้เรียนที่ดีไว้ว่า การตระหนักรู้เชิงกลยุทธ์ในการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องเรียนรู้ได้ไว มีความสนใจในการเรียนและตระหนักถึงความเป็นผู้เรียนเป็นอย่างมาก พยายามหาวิธีที่แตกต่างที่จะเรียนรู้ มีการประเมินผลด้วยตนเองเป็นอย่างดี สามารถบริหารจัดการเวลาเพื่อหาแหล่งข้อมูลที่ต้องการเรียนรู้ได้ จัดตารางในการเรียนรู้ตามที่ต้องการได้เป็นอย่างดี สามารถจัดการอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่ดีเกี่ยวกับความคับข้องใจหรือความผิดหวังได้ มีความรับผิดชอบในการเรียนสูง

3. ด้านการควบคุมตัวเองในการเรียนรู้ คือ การเป็นผู้ที่มีความมุ่งมั่นและตั้งใจเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องจนบรรลุวัตถุประสงค์ สามารถมีสมาธิตลอดการรับฟังบรรยาย ฝึกการอ่าน การฟัง การดู และการลงมือปฏิบัติ และมีความรับผิดชอบต่อเป้าหมายที่กำหนดไว้และทำให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก แต่ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคลากร

สายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ที่มีน้อยมากที่สุดในด้านนี้ คือ การมีสมาธิตลอดการรับฟังบรรยาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้หรือแสวงหาความรู้นั้น บุคคลสามารถกระทำได้หลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่ตนเองกำหนดขึ้น เรียนรู้ด้วยความตั้งใจ ลงมือปฏิบัติจริง

4. ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ คือ การเป็นผู้ที่สามารถค้นหาคำตอบในสิ่งที่สงสัยได้ด้วยตนเอง หาคำตอบจากการตั้งคำถาม คิดสิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิมได้ สามารถแสวงหาความรู้ได้หลากหลายวิธี มีจินตนาการ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้จากสิ่งต่างๆ และนำความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือการทำงานได้อย่างเหมาะสม พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก แต่ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ที่มีน้อยมากที่สุดในด้านนี้คือ การคิดสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากเดิมได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Guglielmino (1977) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการเปิดรับโอกาสในการเรียนรู้ว่าเป็นผู้ที่สนใจในการเรียน ปรารถนาที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ นับว่าการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต มีความภาคภูมิใจเมื่อสำเร็จ ยินดีที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น และยอมรับคำติชมในความผิดพลาดของตนเอง

5. ด้านการสื่อสาร คือการเป็นผู้ที่เปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น คิดและไตร่ตรองก่อนพูดอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผู้ฟัง เข้าใจและสามารถสื่อสารได้หลากหลายภาษา มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงาน กล้าแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกและการกระทำอย่างถูกต้องและมั่นใจ พูดหรือสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจความต้องการของตนเองได้ สามารถสื่อสารด้วยภาษาเขียนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย รู้จักวิพากษ์วิจารณ์บนพื้นฐานของข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้อง ถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเรื่องที่เชี่ยวชาญให้ผู้อื่นได้ พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก แต่ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ที่มีน้อยมากที่สุดในด้านนี้คือ การเข้าใจและสามารถสื่อสารได้หลากหลายภาษา

6. ด้านการแก้ไขปัญหา คือ การเป็นผู้ที่มีสามารถกำหนดปัญหาได้อย่างชัดเจน วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาได้ กำหนดวิธีการแก้ไขปัญหาได้ หรือพิจารณาทางเลือกที่เป็นไปได้ อาจมีมากกว่า 1 วิธี สามารถตัดสินใจเลือกวิธีแก้ไขที่ดีที่สุดได้ โดยการเปรียบเทียบแต่ละวิธี และตระหนักรู้ถึงความจำเป็นเร่งด่วนของสิ่งที่ควรทำ พบว่า ข้อคำถามส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก แต่ลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่บุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ ที่มีน้อยมากที่สุดในด้านนี้คือ การวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุบิน ไชยยะ และคณะ (2558) ที่กล่าวว่า การที่จะเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตได้นั้น จำเป็นต้องมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สำคัญอันได้แก่ ทักษะการคิดแก้ไขปัญหา หมายถึง ความสามารถในการรู้และเข้าใจถึงปัญหา สามารถระบุได้ และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2. อภิปรายผลการศึกษาแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรสายสนับสนุน ระดับบังคับบัญชาและระดับปฏิบัติการ สำนักงานราชวิทยาลัยจุฬาภรณ์ พบว่า จากผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต 6 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเจตคติ ควรจัดหาทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดที่เป็นฐานข้อมูลออนไลน์ และควรสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยการสนับสนุนรางวัลหรือการให้ค่าตอบแทนเพิ่มขึ้น เมื่อมีความสามารถพิเศษเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอาชัญญา รัตนอุบล (2542) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ตั้งแต่เกิด

จนกระทั่งตาย ซึ่งเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่และจนถึงวัยชรา ได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติจากบุคคลหรือสถาบัน เรียนรู้อย่างเป็นระบบหรือไม่เป็นระบบก็ได้ ตั้งใจหรือโดยบังเอิญก็ได้ แต่ต้องเกิดกระบวนการเพื่อพัฒนาตัวเอง สามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

2. ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ ควรกำหนดช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งในสัปดาห์ ให้มีการแข่งขันความรู้ที่ได้ค้นหา/อ่าน มานำเสนอหรือระดมสมองแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และควรประชาสัมพันธ์หนังสือใหม่และหนังสือน่าอ่านลงบอร์ดประชาสัมพันธ์ต่างๆ และจัดมุมนั่งอ่านหนังสือตามโซนต่างๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการอ่านหนังสือในแต่ละวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) ที่กล่าวว่า บุคคลที่ตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องของการศึกษาและเรียนรู้ เพื่อนำไปพัฒนาตนเอง ครอบครัว องค์กรและชุมชน เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น นำตนเองในการเรียนรู้ได้ เป็นผู้ใฝ่รู้ รักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีทัศนคติที่ดี รับฟัง เปิดกว้าง พร้อมเรียนรู้เรื่องราวที่เคยได้เรียนรู้แล้วด้วยมุมมองใหม่ เป็นผู้รอบรู้และเท่าทันสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคม สามารถคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม ตัดสินใจด้วยตนเอง มีอิสระในการคิด รู้วิธีแสวงหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ

3. ด้านการควบคุมตนเองในการเรียนรู้ องค์กรควรสนับสนุนให้บุคลากรได้ฝึกฝนการสร้างสมาธิผ่านโครงการสมาธิเพื่อสร้างปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศิวะ บุณสิน (2558) ได้ย้ำถึงความเข้าใจในเรื่องแนวคิดการศึกษาตลอดชีวิต ว่าเป็นกระบวนการต่อเนื่องไม่มีที่สิ้นสุด อาจมาจาก การจูงใจหรือไม่จูงใจก็ได้ เพราะมนุษย์มีการเรียนรู้และฝึกฝนตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

4. ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะในระดับเดียวกันหรือต่างระดับ รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้นอกสายงาน เพื่อเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ให้กับตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดขององค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม แห่งสหประชาชาติ (UNESCO) (2012) ได้กล่าวถึงทักษะชีวิตที่จำเป็นในสังคมแห่งการเรียนรู้คือ Learn to know เรียนเพื่อให้มีความรู้และมีวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ วิธีการเรียนรู้ที่ได้รับมาต่อยอด แสวงหาหรือผลิตสร้างความรู้ใหม่เพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ

5. ด้านการสื่อสาร ควรส่งเสริมให้บุคลากรได้ฝึกภาษาที่หลากหลายกับเจ้าของภาษาโดยตรง อาจจัดซื้อโปรแกรมหรือแอพลิเคชั่นที่ช่วยฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อให้บุคลากรมีประสิทธิภาพในการสื่อสารที่ดีมากยิ่งขึ้น

6. ด้านการแก้ไขปัญหา ควรส่งเสริมโดยการเชิญวิทยากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ในเรื่องการแก้ไขปัญหาในการทำงานมาบรรยายให้กับบุคลากรในองค์กร เพื่อเพิ่มศักยภาพและลดความผิดพลาดในการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของหน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2551) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ว่าเป็นการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการศึกษาที่สำคัญ เพราะทุกคนล้วนแต่ต้องเรียนรู้ต่อเนื่องตลอดเวลา สามารถกระทำได้ทุกช่วงวัยของชีวิต และเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ ตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นการเรียนรู้ที่ครอบคลุมการศึกษาทุกรูปแบบ โดยทุกคนมีโอกาสทางการศึกษาที่ความเสมอภาคและเท่าเทียมกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้บริหารควรนำแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต 6 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเจตคติ ด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ ด้านการควบคุมตัวเองในการเรียนรู้ ด้านการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ด้านการสื่อสาร และด้านการแก้ไขปัญหาที่ผู้วิจัยได้ศึกษาไปปรับใช้กับบุคลากรในองค์กร โดยเน้นด้านเป้าหมายในการเรียนรู้ เนื่องจากบุคลากรส่วนใหญ่ขาดลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในด้านนี้เป็นจำนวนมาก

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการนำแนวทางส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ผู้วิจัยนำเสนอในการวิจัยครั้งนี้ไปทดลองใช้จริงในองค์กรอื่น ๆ

2. ควรนำแบบสอบถามลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ไปพัฒนาและปรับใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น นักเรียนครู แพทย์ พยาบาล เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ผุสดี กลิ่นเกษร. (2562). *ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม สำหรับผู้ประกอบอาชีพสื่อมวลชน.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). *การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (A Lifelong Learner).* สืบค้นเมื่อ 14 เมษายน 2564, จากเว็บไซต์ : https://www.trueplookpanya.com/blog/content/65649/-blog-teaarttea-teaart-.

สุบิน ไชยะ และคณะ. (2558). *ทักษะที่จะเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัย : กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564).* กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). *แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง).* กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

ศิวะ บุญสิน. (2558). *กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสมานฉันท์ของชุมชนพหุวัฒนธรรม.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. (2551). *เอกสารสาระหลักการและแนวคิดประกอบการดำเนินงาน กศน. : คัมภีร์ กศน.* กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด เอ็น.เอ. รัตนะเทรดดิ้ง.

อาชัญญา รัตนอุบล. (2542). *การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Crick, R. D., et al. (2004). Development an effective lifelong learning inventory: The ELLI project. *Assessment in Education, 11*(3), 247-271.

Guglielmino,L.M. (1977). Development of the self-directed learning readiness scale. (DoctoralDisseration, University of Georgia). *Dissertation Abstracts International. 38*, 664-64A.

UNESCO. (2012). *Education for People and planet: Creating sustainable future for all.* Access online: 3/4/2021, Website: https://unesdoc.unesco.org/.

การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2

LEARNING MANAGEMENT WITH PROJECT BASED LEARNING ACTIVITIES TOWARDS PUBLIC - MINDED BEHAVIOR OF GRADE 8 STUDENTS PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 2

จิดาภา สกุลมา
นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์
E-mail: skulmac4@gmail.com
ดร.พิทักษ์ นิลนพคุณ
สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์
E-mail: phithacknil@hotmail.com
รศ.ดร.สุวรรณา จุ้ยทอง
สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์
E-mail:su_jui2012@hotmail.co.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมจิตสาธารณะหลังการใช้กิจกรรมโครงงาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 28 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา จำนวน 9 แผน 18 ชั่วโมง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 และ3) แบบการประเมินพฤติกรรมจิตสาธารณะ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มเดียว

ผลการวิจัยพบว่า

(1) การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยกิจกรรมโครงงาน 4 กิจกรรม และพฤติกรรมจิตสาธารณะ 4 พฤติกรรม โดยภาพรวมนักเรียนที่ปฏิบัติกิจกรรมโครงการทั้ง 4 กลุ่ม มีพฤติกรรมจิตสาธารณะอยู่ในระดับมากที่สุด

(X-bar = 4.84 , S.D. = .04) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละมีระดับมากที่สุด (X-bar = 4.95, S.D. = .15) รองลงมา คือ ด้านการช่วยเหลือผู้อื่นมีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด (X-bar = 4.89, S.D. = .24) และด้านที่น้อยที่สุด คือ ความรับผิดชอบแต่มีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด (X-bar = 4.86, S.D. = .17) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (X-bar = 20.21 จากคะแนนเต็ม 25 คะแนนและ S.D. = 3.04)

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) Study public-minded behavior using project based learning activities 2) compare learning achievement of social studies of grade 8 students – after receiving project based learning activities with the criterion of 70 percent of full marks. The sample consisted of 28 grade 8 students in the second semester of the academic year 2021 at Watpho school, under NakhonPathom Primary Educational Service Area Office2. They were selected using multi-stage random sampling. The research instruments were: 1) 9 lesson plans of 18 hours for project based learning activities with the highest level of appropriateness, 2) An achievement test of social studies with a reliability of 0.94 and 3) The assessment form of public-minded behavior with a reliability of 0. 95. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, pair-sampled t-test.

The research findings were as follows:

1) Project based learning activities in social studies towards public- minded behavior of grade 8 students were composed of 4 project activities and 4 public- minded behavior. In overall 4 groups of students had public-minded behavior at the highest level. (X-bar = 4.84, S.D. = .04) Considering each aspect found that,the aspect of generosity and sacrifice was at the highest level. (X-bar = 4.95, S.D. = .15), followed by helping others was at the highest level.(X-bar = 4.89, S.D. = .24) and the least was the s aspect of responsibility , but it was at the highest level. (X-bar = 4.86, S.D. = .17) at the .05 level of statistical significance.

2) The learning achievement test of social studies of grade 8 students after receiving project based learning activities of grade 8 students were higher than the criterion of 70 percent of full marks at the .05 level of statistical significance. (X-bar = 20.21 from total 25 scores and S.D.=3.04 and t = 4.713)

Keywords: Project Based Learning Activities, Public-Minded Behavior, Social Studies Learning Achievement

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 มีวัตถุประสงค์ในการมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีจิตสาธารณะดังนี้ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเองมีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือ ศาสนาที่ตนนับถือยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหาการใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิตมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและ

ภูมิปัญญาไทยและพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม โดยวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม จะปลูกฝังและเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรมค่านิยม มีจิตสำนึกและมีความภูมิใจในความเป็นไทย มีระเบียบวินัย มีจิตสาธารณะ

จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาปีการศึกษา 2563 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิชาสังคมศึกษาสาระที่ 2 หน้าที่พลเมืองวัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคมมาตรฐาน ส.2.1 ปี 2560 มีคะแนนเฉลี่ย 78.65 ปี 2561 มีคะแนนเฉลี่ย 77.69 ปี 2562 มีคะแนนเฉลี่ย 76.70 ซึ่งถือว่าคะแนนเฉลี่ยสาระที่ 2 มีแนวโน้มต่ำลง(สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 จังหวัดนครปฐม)

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและโดยเฉพาะเรื่องพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียน โดยพิจารณาเลือกใช้กิจกรรมการเรียนการสอนการแบบโครงงานตามแนวคิดของ John Dewey ซึ่งเป็นการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียน คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ ประนอม เดชชัย (2531)ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นการสอนที่ให้นักเรียนได้กำหนดโครงงานและดำเนินการให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงงานนั้น อาจเป็นโครงงานที่จัดทำเป็นกลุ่มหรือคนเดียวก็ได้ นักเรียนจะมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการทำงานนั้นด้วยตนเองลักษณะการสอนคล้อยตามสภาพจริงของสังคมเป็นการทำงานที่เริ่มต้นด้วยปัญหาและดำเนินการแก้ปัญหาโดยลงมือทดลองปฏิบัติจริงจากปัญหาที่เกิดขึ้นเรื่องจิตสาธารณะสามารถนำการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานและการจัดกิจกรรมจิตสาธารณะมาแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนสังคมและท้องถิ่นได้

จากปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาเรื่องจิตสาธารณะ ผู้วิจัยสนใจที่จะใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้สูงขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

(1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมจิตสาธารณะหลังการใช้กิจกรรมโครงงาน

(2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาโรงเรียนวัดโพธิ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต2 ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552) ให้ความหมายจิตสาธารณะ หมายถึง การปลูกฝังจิตใจให้บุคคลมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เป็นการสร้างคุณธรรมจริยธรรมซึ่งเป็นเรื่อง ที่เกิดจากภายใน “จิตสาธารณะ” เป็นสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญในการปลูกจิตสำนึกให้คนรู้จักเสียสละ ร่วมแรงร่วมใจ มีความร่วมมือในการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม ช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ช่วยกันพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อเป็นหลักการในการดำเนินชีวิต ช่วยแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์สุขแก่สังคม

ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร (2546) ให้ความหมายพฤติกรรมจิตสาธารณะ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชน และสังคม ด้วยความเต็มใจ

กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทนผู้ที่มีจิตสาธารณะ คือ ผู้ที่มีลักษณะเป็นผู้ให้และช่วยเหลือผู้อื่น แบ่งปันความสุขส่วนตนเพื่อทำประโยชน์แก่ ส่วนรวม อาสาช่วยเหลือสังคม อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ด้วยแรงกายสติ ปัญญา ลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้เกิดในชุมชน โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน ตัวชี้วัด 1) ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจโดยไม่หวังผลตอบแทน พฤติกรรมจิตสาธารณะ 1. ช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูทำงานด้วยความเต็มใจ 2. อาสาทำงานให้ผู้อื่นด้วยกำลังกาย กำลังใจ และกำลังสติปัญญาด้วยความสมัครใจ 3. แบ่งปันสิ่งของ ทรัพย์สิน และอื่นๆ และช่วยแก้ปัญหาให้กับผู้อื่น ตัวชี้วัด 2) เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคมพฤติกรรมจิตสาธารณะ 1.ดูแลรักษาสาธารณสมบัติและสิ่งแวดล้อมด้วยความเต็มใจ 2.เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน ชุมชน และสังคม 3.เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาหรือร่วมสร้างสิ่งที่ดีงามของส่วนรวมตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยความกระตือรือร้น

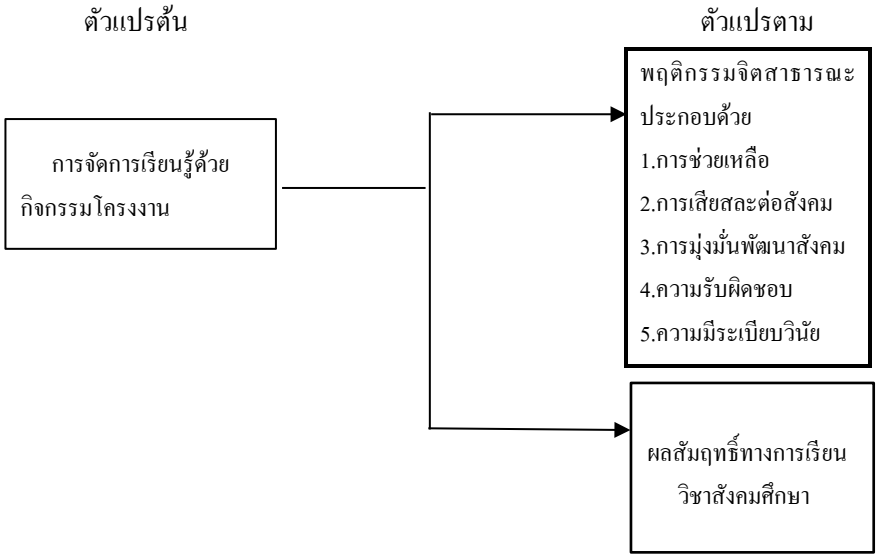
ทิศนา แขมมณี (2559) ได้กล่าวว่า รูปแบบการสอนแบบโครงงาน Project based การจัดการเรียนการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นหลัก คือการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้เลือกกันทำโครงงานโดยร่วมกันแก้ปัญหาสำรวจสังเกตและกำหนดเรื่องที่แก้ปัญหาและกำหนดแผนในการทำโครงงานร่วมกัน ศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็นและลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่กำหนดไว้

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) สุรางค์ โค้วตระกูล (2554) อ้างในการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กล่าวว่าทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) มีหลักการที่สำคัญว่าในการเรียนรู้ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำ (active) และสร้างความรู้ขึ้นเองทฤษฎี Constructivist การเรียนรู้จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้ ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป้าหมายของการเรียนรู้มาจากการปฏิบัติงานจริง (authentic tasks) ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเองการจัดการเรียนรู้สิ่งใหม่ขึ้นกับความรู้เดิมและความเข้าใจที่มีอยู่ในปัจจุบัน การเรียนรู้อยู่ในบริบทจริงเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมในบริบทจริงทางสังคมครูผู้สอนต้องจัดกิจกรรมโดยผู้เรียนจะเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจริยธรรม (social moral) ให้เกิดขึ้นโดยผู้เรียนจะต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม “การให้ผู้เรียนสร้างความรู้” (Construction) จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนการวัดผลต้องใช้กิจกรรมใบงาน ในบริบทจริง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาสุดา ภาคาผลผล (2558) ได้วิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในวิชาสังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมการบริการสังคมที่มีต่อมโนทัศน์และพฤติกรรม จิตสาธารณะของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในวิชาสังคมศึกษาโดย ใช้กิจกรรมการบริการสังคมมีมโนทัศน์จิตสาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่านักเรียนที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานในวิชาสังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมการบริการสังคมมีพฤติกรรมจิตสาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

3.3 สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 2

2. หลังการจัดกิจกรรมโครงงานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, อ้างใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2552)

4.วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 แบบแผนการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง เป็นแบบการวิจัยเชิงปริมาณที่ใช้ในการศึกษาในสถานการณ์ในชีวิตจริงที่มีการจัดกระทำกับตัวแปรอิสระ การวิจัยกึ่งทดลองนำมาพัฒนาเพื่อเป็นแนวทางในการเลือกตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม (Campbell&Stanley:1969; Van Delen:1973) อ้างอิงจาก ผ่องพรรณ ตรัยมงคลกูล และสุภาพ ฉัตราภรณ์ (2553)

แบบทดสอบก่อนเรียน	Treatment	แบบทดสอบหลังเรียน
T_1	x	T_2

แผนภาพที่ 2 แบบแผนการทดลองแบบ The one-group pretest-posttest design

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงาน

T_1 หมายถึง แบบทดสอบก่อนเรียน

T_2 หมายถึง แบบทดสอบหลังเรียนเรียน

4.2 ประชากรและตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปี 2564 จำนวนทั้งหมด 120 โรงเรียน จำนวน 2,130 คน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 จังหวัดนครปฐม

2) กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 จังหวัดนครปฐม จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 28 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling)

4.3 เครื่องมือวิจัย

1) แผนจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานจำนวน 9 แผน 18 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ

3) แบบประเมินจิตสาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิธีการสังเกตโดยทฤษฎีของบลูม (Bloom, 1956)

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานจำนวน 9 แผน 18 ชั่วโมง

1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นวิชาสังคมศึกษาให้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไขความถูกต้องทั้งเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน และความสอดคล้องระหว่างขั้นตอนต่างๆ ของแผนการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาและให้ข้อเสนอแนะและข้อบกพร่อง จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.3 นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประมาณค่า 5 ระดับ ตามมาตรวัดของ ลิเคิร์ท (Likert Scale) (กิดานันท์ มลิทอง, 2540) พบว่า ทุกองค์ประกอบในแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมมีความเหมาะสมและความสอดคล้องในระดับมากมากที่สุด (X-bar = 4.80, S.D = .53) โดยในขั้นนำเสนอบทเรียน (X-bar = 4.80, S.D. = 0.45) ขั้นกำหนดความมุ่งหมายและขั้นวางแผน (X-bar = 4.60, S.D. = 0.55) ขั้นการดำเนินงานและขั้นประเมินผล (X-bar = 4.80, S.D. = 0.45)

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพลเมืองดีจิตสาธารณะ

2.2 วิเคราะห์เนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาจากเอกสารและตำราเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเน้นความรู้ ความจำ ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพลเมืองดีจิตสาธารณะ เป็นแบบชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คัดเลือกตามเกณฑ์ความยากง่ายของข้อสอบ จำนวน 25 ข้อ

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาพร้อมแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พิจารณาประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) สุรศักดิ์ นานานุกูล (2559) ผลการพิจารณาได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80-1.00

2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง ไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากนั้นนำไปทดสอบหาค่าความยากง่าย (P) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) พบว่ามี

ค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.18-0.95 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21-0.87 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) จันทิภา ลิมปิเจริญ (2559) ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

2.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินจิตสาธารณะวิชาสังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 แบบสังเกตพฤติกรรมด้านจิตพิสัยตามทฤษฎีของบลูมและคณะ จำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพลเมืองดีจิตสาธารณะ

3.2 วิเคราะห์เนื้อหาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินพฤติกรรมวิชาสังคมศึกษาจากเอกสารและตำราเกี่ยวกับการวัดและประเมินพฤติกรรมทางด้านจิตพิสัยทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา

3.4 สร้างแบบประเมินพฤติกรรมจิตสาธารณะ วิชาสังคมศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเน้นองค์ประกอบ จิตสาธารณะ 5 ด้านประกอบด้วยการช่วยเหลือผู้อื่น การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละ การมุ่งมั่นพัฒนาสังคม ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ จำนวน 30 ข้อ คัดเลือกตามเกณฑ์ จำนวน 25 ข้อ

3.5 นำแบบประเมินจิตสาธารณะทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาพร้อมแบบประเมิน เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม เพื่อให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไข

3.6 นำแบบประเมินจิตสาธารณะทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาพร้อมแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พิจารณาประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ดัชนีวัดความสอดคล้อง (IOC) ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2552) ผลการพิจารณาได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00

3.7 นำแบบประเมินจิตสาธารณะทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ กิดานันท์ มลิทอง (2540) พิจารณาตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 ทั้งฉบับโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาโดยคำนวณจากสูตรของครอนบรัค (Cronbach) ล้วน สายยศ (2538)

2.8 จัดพิมพ์แบบวัดประเมินพฤติกรรมจิตสาธารณะฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนวัดโพธิ์ เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 จังหวัดนครปฐมโดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ดำเนินการสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา จำนวน 25 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 ชั่วโมง

2. ดำเนินการสอนกลุ่มตัวอย่างด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 9 แผนเวลาเรียน 18 ชั่วโมง

3. ดำเนินการกิจกรรมโครงงานจิตสาธารณะเมื่อสิ้นสุดการดำเนินการกิจกรรมแล้วใช้แบบประเมินพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 25 ข้อแบบสังเกตพฤติกรรมโดยทฤษฎีของบลูม Bloom (1956)

4. ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการสอนแล้ว ใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 25 ข้อ จำนวน 1 ชั่วโมง และบันทึกผลการทดสอบที่ได้เป็นคะแนนหลังเรียน

5. ผู้วิจัยนำผลการทดสอบมาตรวจให้คะแนน และบันทึกคะแนน เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

6. ผู้วิจัยนำผลการประเมินพฤติกรรมจิตสาธารณะมาตรวจให้คะแนน และบันทึกคะแนน เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage), การทดสอบค่าที (pair-sampled t-test), ค่าเฉลี่ย (Mean), ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมจิตสาธารณะหลังการใช้กิจกรรมโครงงาน

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาโรงเรียนวัดโพธิ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 หลังการใช้กิจกรรมโครงงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

5. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมจิตสาธารณะหลังการใช้กิจกรรมโครงงาน

ตารางที่ 1 แสดงผลของค่าเฉลี่ยX-barและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.)จำแนกตามกิจกรรมโครงงานที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2

พฤติกรรมจิตสาธารณะ / กิจกรรมโครงงาน	การช่วยเหลือผู้อื่น		การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่การเสียสละ		การมุ่งมั่นพัฒนาสังคม		ความมีระเบียบวินัย		ความรับผิดชอบ		รวม		แปรผล
	x-bar	S.D.	x-bar	S.D.	x-bar	S.D.	x-bar	S.D.	x-bar	S.D.	x-bar	S.D.	
กลุ่ม 1 พัฒนาศาสนสถานวัดโพธิ์	5.00	.00	4.97	.06	4.86	.32	4.77	.36	4.98	.06	4.92	.10	ระดับมากที่สุด
กลุ่ม 2 พัฒนาชุมชนและท้องถิ่น	4.71	.14	4.83	.16	4.63	.19	4.74	.43	4.74	.41	4.73	.07	ระดับมากที่สุด
กลุ่ม 3 การอนุรักษ์ธรรมชาติและปล่อยปลา	5.00	.00	5.00	.00	4.80	.40	4.69	.46	4.88	.29	4.87	.13	ระดับมากที่สุด
กลุ่ม 4 การอนุรักษ์ธรรมชาติและปลูกป่า	4.86	.23	5.00	.00	4.89	.26	4.69	.44	4.86	.25	4.86	.11	ระดับมากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.89	.24	4.95	.15	4.79	.24	4.72	.16	4.86	.17	4.84	.04	ระดับมากที่สุด

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วยกิจกรรมโครงงาน 4 กิจกรรม และพฤติกรรมจิตสาธารณะ 4 พฤติกรรม โดยภาพรวมนักเรียนที่ปฏิบัติกิจกรรมโครงการทั้ง 4 กลุ่ม มีพฤติกรรมจิตสาธารณะอยู่ในระดับมากที่สุด (X-bar = 4.84 , S.D. = .04) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละมีระดับมากที่สุด (X-bar = 4.95, S.D. = .15) รองลงมา คือ ด้านการช่วยเหลือผู้อื่นมีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด (X-bar = 4.89, S.D. = .24) และด้านที่น้อยที่สุด คือ ความรับผิดชอบแต่มีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด (X-bar = 4.86, S.D. = .17) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาโรงเรียนวัดโพธิ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต2ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม 25 คะแนน

การทดสอบ		ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม = 17.5 คะแนน				
	n	X-bar	S.D.	t	df	Sig
ก่อนเรียน	28	16.85	2.94	9.211	27	.000
หลังเรียน	28	20.21	3.04			

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต2หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานโดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 16.85 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 20.21 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม แสดงว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. อภิปรายผล

จากผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดโพธิ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐมเขต 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนประกอบด้วย 1. ขั้นนำเสนอการเรียนรู้ 2. ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ 3. ขั้นวางแผน 4. ขั้นการดำเนินงานทำตามแผนโครงงาน 5. ขั้นประเมินผล ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ครบทุกขั้นตอนจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาที่สูงขึ้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ภาสุดา ภาคาผล (2558) ผลของการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในวิชาสังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมการบริการสังคมที่มีต่อมโนทัศน์และพฤติกรรม จิตสาธารณะของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในวิชาสังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมการบริการสังคมมีมโนทัศน์จิตสาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่านักเรียนที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานในวิชาสังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมการบริการสังคมมีพฤติกรรมจิตสาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนและสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัย สงคราม มีบุญญา (2558) การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีโดยใช้กิจกรรมโครงงานบริการสังคมที่ใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนร่วมกันผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีโดยใช้โครงงานบริการสังคมที่ใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุนการเรียนร่วมกัน การออกแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีคะแนนความสามารถในการออกแบบการเรียนการสอนทั้ง 3 รายวิชาอยู่ในระดับดีมาก 3. ผู้เรียนที่เรียนรายวิชาการพัฒนาองค์กรชุมชน มีคะแนนการทำแบบวัดจิตสาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีคะแนนการทำแบบประเมิน

พฤติกรรมเชิงจิตสาธารณะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนประเมินผลโครงงานของทุกกลุ่มอยู่ในระดับดี

สรุปจากการดำเนินการทดลอง และนำผลการวิจัยมาวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 กิจกรรมโครงงาน 4 กิจกรรม โดยภาพรวมนักเรียนทั้ง4กลุ่มมีพฤติกรรมจิตสาธารณะอยู่ในระดับมากที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2. คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานโดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 16.85 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 20.21 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม แสดงว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ขั้นตอนการวางแผนและขั้นการดำเนินงานต้องให้ผู้เรียนมีบทบาทการทำงานเป็นกลุ่มและการเขียนโครงงานอย่างถูกต้อง

2. การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมโครงงานที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะ สามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานในระดับชั้นมัธยมศึกษาอื่นได้

3. ในแต่ละขั้นตอนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เลือกกันทำโครงงานโดยร่วมกันแก้ปัญหา กล้าแสดงออกและฝึกทักษะการทำงานกลุ่ม ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเองโดยการร่วมกิจกรรมกลุ่ม

7.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาพัฒนากิจกรรมโครงงานและการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมเป็นระยะ

2. ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงงานที่มีต่อพฤติกรรมจิตสาธารณะ เช่น ด้านการเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนชุมชนและสังคม

9. เอกสารอ้างอิง

กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. (2552). *การศึกษาบุคคลรายกรณี (Case Study)*. ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักงาน. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *สอนเด็กให้มีจิตสาธารณะ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: บริษัท วี. พรี (1991) จำกัด.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: บริษัท แดเน็ก อินเตอร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด.

ทิศนา แขมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ผ่องพรรณ ตรัยมงคลกูลและสุภาพ ฉัตราภรณ์. (2555). *การออกแบบการวิจัย.* พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

พิทักษ์ นิลนพคุณ. (2552). *การพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.