



JOURNAL OF
Social Studies Perspectives



ISSN : 3057-076X (Online)

วารสาร

สังคมศึกษาปริทรรศน์



ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 มีนาคม - เมษายน 2568

VOLUME 1 NUMBER 3
March - April 2025

https://so11.tci-thaijo.org/index.php/J_SSR

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์
Social Studies Association



วารสาร JOURNAL OF Social Studies Perspectives สังคมศึกษาปริทรรศน์ Social Studies Association

ISSN 3057-076X (Online)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 มีนาคม - เมษายน 2568
Vol.1 NO.3 March – April 2025

เจ้าของวารสาร

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์ (Social Studies Association)

เลขที่ 209/18 หมู่ 8 ต.ท่าโพธิ์ อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000

บรรณาธิการ

ผศ.ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ นายกสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

ที่ปรึกษาากิตติมศักดิ์

พระมหาบุญเลิศ อินทปญโญ, ศ.ดร.,

พระมหาประกาศิต สิริเมโธ, ผศ.ดร.

ศ.ดร.สุมิตร สุวรรณ

รศ.ดร. สุรพล สุยะพรหม

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ประเทศไทย

ผู้ประสานงานประจำวารสาร

อ.วรรณนท์ คลั่งสีดา วรรณรากุล

เลขานุการสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

หัวหน้ากองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ

อุปนายกสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

กองบรรณาธิการ

พระมหาธีรวิทย์ พันธุ์ศรี

ประธานเขตการศึกษาพระปริยัติธรรม

แผนกสามัญศึกษา เขต4 , ประเทศไทย

รศ.ดร.วศิน ปัญญาบุตรกุล

มหาวิทยาลัยนเรศวร, ประเทศไทย

รศ.ดร.วัลลภ สุขสวัสดิ์

มหาวิทยาลัยนเรศวร, ประเทศไทย

ผศ.ดร.รังสรรค์ เกตุออด

มหาวิทยาลัยนเรศวร, ประเทศไทย

ผศ.ดร.อรรณพ ชัยพัฒน์กุล

ผศ.ดร.อนุชา กอนพ่วง

ผศ.ดร.ดวงกมล บางขวด

ผศ.ดร.ประจวบ ทองศรี

ผศ.ดร.สุเมชัย หนกหลัง

ผศ.ดร.สุวิมล เจียรธรวานิช

ดร.ปริญญญา สร้อยทอง

ดร.ลลิตา วงษ์ประเสริฐ

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยนเรศวร, ประเทศไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ, ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยนเรศวร, ประเทศไทย.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ประเทศไทย

กองจัดการวารสาร

ฝ่ายเลขานุการ

อ.สิริมน ฤดี

อ.สุดาลักษณ์ คำลำปาง

อ.ชุติมา มั่นเหมาะ

อ.วราภรณ์ บัณฑิตโรจนฤทธิ

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

ฝ่ายศิลปกรรม

อ.ธนชัย กังพยา

อ.อมรเทพ ชาบาง

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

ฝ่ายการเงิน

อ.ลลิตภัทร ศิริรักษ์

อ.ชลธิชา ศรีอินทร์

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

ฝ่ายพิสูจน์อักษร

อ.กมลธร ชาวสุรินทร์

อ.ชรินทร์ คันทะสินธ์

อ.สุกานดา วัฒนสมบัติศิริ

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

ฝ่ายกฎหมาย

อ.ตุลย์ จันทร์อุดม

อ.ธนากร รอดรักษา

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์, ประเทศไทย

Contact Us

วารสาร JOURNAL OF
Social Studies Perspectives
สังคมศึกษาปริทรรศน์
Social Studies Association

 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรดา ศรีพันธ์ อ.วรานนท์ คลังสีดา วรนากุล
087-2038898 085-6519087
บรรณาธิการวารสาร ผู้ช่วยบรรณาธิการ/ประสานงานการตีพิมพ์

 journal.ssa.review@gmail.com

 https://so11.tci-thaijo.org/index.php/J_SSR/

 <https://www.facebook.com/Journal.of.Social.Studies.Review>

วัตถุประสงค์

วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์ เป็นวารสารของสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไปได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานทางวิชาการและผลงานวิจัยทางสังคมศึกษาและแขนงวิชาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ปรัชญา ศาสนา รัฐศาสตร์ สังคมศึกษา รัฐประศาสนศาสตร์ ภูมิศาสตร์ นิติศาสตร์ การจัดการ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ พัฒนศึกษา พัฒนาสังคม บริหารการศึกษา และสหวิทยาการ เป็นต้น ตลอดจนบทวิเคราะห์ที่เสนอทางออกของปัญหาให้แก่สังคม เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

วารสารมีกระบวนการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิก่อนตีพิมพ์ โดยบทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย 3 ท่าน ในลักษณะปกปิดรายชื่อ (Double blind peer-reviewed) ทั้งนี้บทความจากผู้นิพนธ์ภายในจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหน่วยงานที่จัดทำวารสาร ส่วนบทความจากผู้นิพนธ์ภายนอกจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายใน หรือนอกหน่วยงานที่จัดทำวารสารที่มีความเชี่ยวชาญในสาขา และไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้นิพนธ์ ทั้งนี้ บทความที่ได้รับการตอบรับให้ตีพิมพ์เผยแพร่ต้องมีค่าความซ้ำของผลงานด้วยโปรแกรม CopyCatch ในระบบ Thaijo ไม่เกิน 15%

ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสาร

บทความวิชาการ คือ บทความที่นำเสนอบทวิเคราะห์ วิจัย รวมถึงการรวบรวมความรู้ ระบุถึงภูมิหลัง วัตถุประสงค์ และแนวทางการแก้ปัญหาที่บ่งชี้ถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการวิเคราะห์ บทความจะต้องนำเสนอ ทฤษฎีที่มีอยู่หรือทฤษฎีใหม่ที่อ้างอิงความเห็นจากนักวิชาการที่มีความน่าเชื่อถือ มีความเป็นกลาง และมีส่วน ช่วยในการพัฒนาความรู้ทางด้าน ปรัชญา ศาสนา รัฐศาสตร์ สังคมศึกษา รัฐประศาสนศาสตร์ ภูมิศาสตร์ นิติศาสตร์ การจัดการ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ พัฒนศึกษา พัฒนาสังคม บริหาร การศึกษา และสหวิทยาการ เป็นต้น

บทความวิจัย คือ บทความที่นำเสนองานวิจัยที่แสดงถึงความคิดริเริ่มและเกี่ยวข้องกับปรัชญา ศาสนา รัฐศาสตร์ สังคมศึกษา รัฐประศาสนศาสตร์ ภูมิศาสตร์ นิติศาสตร์ การจัดการ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ พัฒนศึกษา พัฒนาสังคม บริหารการศึกษา และสหวิทยาการ เป็นต้น บทความวิจัย ต้องมีเนื้อหาที่ชัดเจน กระชับ มีความแปลกใหม่ มีโครงสร้างที่ดี รวมถึงการอภิปรายผลงานวิจัยโดยสรุป

กำหนดการเผยแพร่ ปีละ 6 ฉบับ

ฉบับที่ 1	มกราคม - กุมภาพันธ์
ฉบับที่ 2	มีนาคม - เมษายน
ฉบับที่ 3	พฤษภาคม - มิถุนายน
ฉบับที่ 4	กรกฎาคม - สิงหาคม
ฉบับที่ 5	กันยายน - ตุลาคม
ฉบับที่ 6	พฤศจิกายน - ธันวาคม

การใช้ภาษา

วารสารเปิดรับบทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้บทความมีการใช้ภาษาที่ให้ความหมายที่ ชัดเจนและมีความกระชับรัดกุม

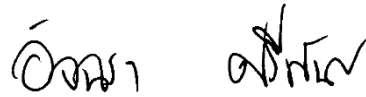
บทบรรณาธิการ

วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์ ฉบับนี้เป็นฉบับที่ 3 ปีที่ 1 โดยเนื้อหาภายในฉบับประกอบด้วย 12 บทความ ที่มีความหลากหลายด้านเนื้อหาสาระทางวิชาการ ในยุคที่การศึกษาและเทคโนโลยีก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว การวิจัยในสาขาต่างๆ ยังคงสะท้อนถึงความสำคัญในการพัฒนาองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมและโลกยุคดิจิทัล บทความในวารสารฉบับนี้จึงได้รวบรวมผลงานวิจัยที่มีความหลากหลายทางด้านวิชาการ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มตามประเด็นและเป้าหมายการศึกษาได้กับบทความในกลุ่มต่างๆ ดังนี้ 1) การพัฒนาทักษะและความรู้ในด้านอาชีพ บทความในกลุ่มนี้เน้นการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในสาขาต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการในยุคดิจิทัล โดยมีการศึกษาการพัฒนาชุดฝึกทักษะการสร้างเว็บไซต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล การพัฒนาเกมการ์ดเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา 2) การศึกษาและพฤติกรรมในสังคม บทความในกลุ่มนี้ศึกษาพฤติกรรมและปัญหาที่ส่งผลต่อสุขภาพและการพัฒนาในกลุ่มนักศึกษาและเยาวชน เช่น การศึกษาพฤติกรรม การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษา และการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษา โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบเปิดร่วมกับกิจกรรมการทำงานร่วมกัน (Think-Pair-Share) 3) การพัฒนาและส่งเสริมความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ในยุคที่ใช้เทคโนโลยีมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว บทความในกลุ่มนี้นำเสนอการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ โดยศึกษาการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะในการเสริมสร้างความปลอดภัยสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล 4) การบริหารจัดการและภาวะผู้นำในการศึกษายุคใหม่ กลุ่มบทความนี้มุ่งเน้นการศึกษาทบทวนของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคของการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่ การสร้างโอกาสทางการศึกษา รวมถึงการศึกษาภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมที่เน้นการพัฒนาคุณธรรมในการบริหารจัดการสถานศึกษา 5) การประเมินผลทางกฎหมายและการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ในบทความกลุ่มนี้ มีการศึกษาผลการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังครกในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 และการวิเคราะห์คำชี้ขาดของอนุญาโตตุลาการในคดีพิพาทเกี่ยวกับกฎ APT ที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมและบุคคลที่เกี่ยวข้องกันในวงการกีฬาฟุตบอล การศึกษาและการวิจัยในบทความทั้งห้ากลุ่มนี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างความรู้และทักษะในด้านต่างๆ แต่ยังสะท้อนถึงความจำเป็นในการปรับตัวและพัฒนาการศึกษาของสังคมในยุคปัจจุบัน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานที่นำเสนอในฉบับนี้จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษาและการพัฒนาชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ด้วยเจตจำนงในการดำรงสถานะเป็นวารสารวิชาการที่มุ่งเผยแพร่ผลงานวิชาการที่ก้าวหน้าพร้อมแดนแห่งความรู้ เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม วิถีชีวิตไปสู่การเป็นพื้นที่ทางวิชาการในสังคมพหุวัฒนธรรมที่สงบสุข เคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้คนทั่วโลกอย่างแท้จริง ปฏิบัติการอย่างเป็นรูปธรรมของเจตจำนง

ดังกล่าวคือ การเผยแพร่งานวิชาการที่นำเสนอความรู้ในศาสตร์ต่างๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของโลกสมัยใหม่ใน “วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์” อย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ กองบรรณาธิการวารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้เขียนและผู้อ่านทุกท่าน และขอขอบคุณที่ท่านผู้เขียนและผู้อ่านได้ให้ความสนใจติดตามวารสารเปิดใหม่ฉบับนี้ พบกันใหม่ฉบับหน้า



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์
บรรณาธิการวารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์

สารบัญ

Content

เรื่อง	หน้า
บทบรรณาธิการ	(5)
สารบัญ	(6)
ผลงานที่เผยแพร่	
1 ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัย โดย อามีเราะห์ อายิมะสาและ และเพ็ญประภา ปริญญาพล	1-14
2 การพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็น นวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสาธ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย โดย วาสนา สุขใจ	15-29
3 ผลการพัฒนาเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก โดย ปิยภัส บุตรจันทร์ ปริญญาพล พงษ์ชัยสิทธิ์ และเบญญาพัชร วันทอง	30-43
4 การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดย วิลาวัลย์ สาโยธา และสุวรรณวัฒน์ เทียนยุทธกุล	44-53
5 การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม โดย ภัทรวิมล โสณะชัย และเบญญาพัชร วันทอง	54-66
6 การศึกษาประสิทธิผลของการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหา การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 โดย ณิชารัศม์ ปัญจจิตรพัฒน์ และกิริณา เทวอักษร	67-82
7 เทคโนโลยีอัจฉริยะบิตติเฟนเดอร์ สคามิโอ เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย ในโลกไซเบอร์ของผู้เรียนยุคดิจิทัล โดย พีรพล แซ่หลี่ และอุทิศ บำรุงชีพ	83-95

- 8 มหัตถรย์แซทจีพีทีสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนในยุคเอไอ 96-110
โดย ศิณัฐตา ธรรมนันท์ และอุทิศ บำรุงชีพ
- 9 กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา 111-126
โดย กนกพร กิริยะ และจิระพงษ์ ชมกลิ่น
- 10 ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่ 127-137
โดย ฉันทชนก หนูไชยทอง วาธินัย พหุพัฒนา และรุจิรา อ่อนแก้ว
- 11 วิเคราะห์คำชี้ขาดของอนุญาโตตุลาการในคดีพิพาทระหว่างสโมสรฟุตบอล 138-149
แมนเชสเตอร์ซิตีกับพรีเมียร์ลีกในประเด็นท้าทายเกี่ยวกับกฎว่าด้วยธุรกรรม
กับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน (กฎ APT)
โดย ปิติเทพ อยู่ยืนยง
- 12 แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 150-160
ในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา
โดย พระนพดล ปันมะ พระครูปลัดณัฐกร ไชยบุตร
และพระครูวินัยธรสฤษดิ์ชัย ทิพย์โอสธ

ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัย

THE RELATIONSHIP BETWEEN MENTAL HEALTH AND PROCRASTINATION IN
UNDERGRADUATE STUDENTSอามีเราะห์ आयิมะสาและ¹ และเพ็ญประภา ปริญญพล²Ameeroh Ayimasaleah¹ and Penprapa Prinyapol²

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

Prince of Songkla University, Pattani Campus

E-mail: 6420117053@email.psu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาสุขภาพจิตและการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัย 2) เปรียบเทียบการผัดวันประกันพรุ่งตามตัวแปรเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัย 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัย และ 4) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัย ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 160 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป แบบประเมินภาวะซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียด (DASS-21) และแบบสอบถามการผัดวันประกันพรุ่ง สถิติที่ใช้ประกอบด้วย 1) สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 2) สถิติเชิงอนุมานใช้วิเคราะห์สมมติฐาน ได้แก่ t-test ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สเปียร์แมนและเพียร์สัน ผลวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามหาวิทยาลัยมีการผัดวันประกันพรุ่งอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.50$, S.D.=.62) นักศึกษามหาวิทยาลัยแทบจะไม่มีภาวะซึมเศร้า (ร้อยละ 50.6) มีภาวะวิตกกังวลระดับเล็กน้อย (ร้อยละ 26.3) แทบจะไม่มี ความเครียด (ร้อยละ 52.5) 2) นักศึกษามหาวิทยาลัยเพศชายและเพศหญิงมีการผัดวันประกันพรุ่งไม่แตกต่างกัน 3) เกรดเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์ทางลบในระดับต่ำกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=-.270$, $p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=.568$, $p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ภาวะวิตกกังวลมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับต่ำกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=.394$, $p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความเครียดมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=.521$, $p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: สุขภาพจิต, การผัดวันประกันพรุ่ง, นักศึกษามหาวิทยาลัย

*Received December 28, 2024; Revised December 31, 2024; Accepted January 17, 2025

การรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี RE66-128

Abstract

This research aims to: 1) study the mental health and procrastination of undergraduate students 2) compare the procrastination between male and female undergraduate students 3) study the relationship between GPAX and procrastination and 4) study the relationship between mental health and procrastination. The sample were 160 undergraduate students 1-4 year. The research instruments such as socio-demographic data, depression anxiety and stress scale (DASS-21) and procrastination questionnaire. Statistics used in this study consisted of 1) descriptive statistics such as frequency, percentage, mean, and standard deviation and 2) inferential statistics were analyzed by hypotheses such as t-tests, Spearman's rank correlation coefficient, and Pearson's correlation coefficient. The research results that 1) undergraduate students had a moderate level of procrastination ($\bar{X}$ =2.50, S.D.= 0.62), had rare level of depression (50.6%) and stress (52.5%), anxiety at a mild level (26.3%). 2) Male and female undergraduate students no significant difference in procrastination 3) GPAX was negatively relationship with procrastination at a low level ($r = -.270$, $p < .05$) at a statistical significance level of .05 4) undergraduate students with depression showed a moderate positive relationship with procrastination ($r = 0.568$, $p < .05$) at a statistical significance level of .05, with anxiety showed a low positive relationship with procrastination ($r = 0.394$, $p < .05$) at a statistical significance level of .05 and the stress exhibited a moderate positive relationship with procrastination ($r = 0.521$, $p < .05$) at a statistical significance level of .05

Keywords: Mental health, Procrastination, Undergraduate students

บทนำ

การใช้ชีวิตในระดับมหาวิทยาลัยเป็นช่วงการแสวงหาความรู้ตามความต้องการและความถนัด เพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการก้าวสู่วัยทำงานและการเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงเวลาที่เป็นอิสระมากกว่าการศึกษาในระดับอื่นๆ ในช่วงนี้มีการเปลี่ยนแปลงในชีวิตหลายอย่างที่เกิดขึ้นจึงมีความท้าทาย การปรับตัวเพื่อรับกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ในมหาวิทยาลัยอาจก่อให้เกิดอารมณ์ทางลบต่างๆ เช่น ความเครียด การขาดแรงจูงใจ วิตกกังวล ซึมเศร้า ฯลฯ โดยผลการประเมินสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นพบว่า ร้อยละ 28 มีภาวะเครียดสูง ร้อยละ 32 มีภาวะซึมเศร้าและร้อยละ 22 มีความเสี่ยงในการฆ่าตัวตาย UNICEF and Department of Mental Health (2021) ซึ่งปัญหาสุขภาพจิตเหล่านี้หากไม่ได้รับการช่วยเหลือที่ถูกต้องอาจกระทบกับการดำเนินชีวิตประจำวัน ก่อให้เกิดความสูญเสียต่อคุณภาพชีวิตของวัยรุ่นในปัจจุบันและอาจส่งผลกระทบไปสู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่ได้ เช่น ผลกระทบต่อการเรียน มีปัญหาด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น มีการใช้แอลกอฮอล์และสารเสพติด ขาดความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมและการเปลี่ยนแปลงไม่สามารถดำรงชีวิตอย่างเป็นปกติ อาจนำไปสู่โรคจิตเวชที่รุนแรงและการฆ่าตัวตาย Punyawong et al., (2020)

การผัดวันประกันพรุ่งทางการศึกษา หมายถึง การจงใจเลื่อนกิจกรรมที่เกี่ยวกับการเรียนออกไป ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสำเร็จทางการศึกษา ผู้ที่ผัดวันประกันพรุ่งมักมุ่งเน้นอยู่กับปัจจุบัน ขาดการวางแผน และไม่มีสติรอบคอบ อีกทั้งยังอ่อนไหวต่อสิ่งกระตุ้นได้ง่าย Svartdal et al., (2020) ซึ่งทุกคนมีแนวโน้มที่

จะผัดวันประกันพรุ่งเมื่อเผชิญกับความรับผิดชอบหรือหน้าที่บางอย่างในชีวิต เช่น การนัดหมาย งานบ้าน งานที่ได้รับมอบหมาย การเรียน หรือการเตรียมตัวสอบ ผลกระทบของการผัดวันประกันพรุ่ง ได้แก่ การนอนไม่หลับ ความเครียดที่เพิ่มขึ้น ความรู้สึกเสียใจ ความท้อแท้ และการขาดความสนใจ ซึ่งเป็นผลมาจากการมีเวลาที่ไม่เพียงพอหรือการไม่สามารถทำงานให้เสร็จสมบูรณ์ Svartdal and Lokke (2022) โดยอัตราการกระจายตัวในระดับสากลของแนวโน้มการผัดวันประกันพรุ่งในกลุ่มนักศึกษา คาดว่าอยู่ที่ประมาณ 80 ถึง 95% Hayat et al., (2020) อย่างไรก็ตาม เนื่องจากชีวิตการศึกษาคือสิ่งที่มีความท้าทาย ผลกระทบด้านลบที่มีผลเสียต่อสุขภาพจิตของนักศึกษาในสภาพแวดล้อมนั้นมีความเสี่ยงสูง Mushtaque et al., (2022)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาสุขภาพจิต โดยเฉพาะภาวะซึมเศร้า ภาวะวิตกกังวล และความเครียดที่ส่งผลต่อการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษา โดยผู้วิจัยหวังว่าผลของการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จะทำให้ได้ทราบข้อมูลที่สามารถนำไปใช้สำหรับเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการวางแผนการให้คำปรึกษาทางจิตวิทยาและปรับพฤติกรรมการผัดวันประกันพรุ่งที่เหมาะสมแก่นักศึกษา เพื่อช่วยให้นักศึกษาบรรลุตามเป้าหมายของการศึกษา ในการที่จะสร้างบัณฑิตที่มีคุณภาพและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
2. เพื่อเปรียบเทียบการผัดวันประกันพรุ่งตามตัวแปรเพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

การทบทวนวรรณกรรม

การผัดวันประกันพรุ่งเป็นพฤติกรรมที่มีผลกระทบต่อสุขภาพจิตอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีงานวิจัยหลายชิ้นที่ได้กล่าวถึงการผัดวันประกันพรุ่งที่เชื่อมโยงกับปัญหาทางจิตใจ เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้า ซึ่งมักเกิดจากการที่บุคคลไม่สามารถทำงานที่กำหนดให้เสร็จตามเวลา หรือไม่สามารถควบคุมตัวเองในการทำกิจกรรมที่ต้องทำ จนเกิดผลกระทบต่อสุขภาพจิตต่อบุคคลนั้น Svartdal and Lokke (2022) การผัดวันประกันพรุ่งมักเกิดจากการหลีกเลี่ยงความรู้สึกไม่พอใจที่เกิดจากงานที่ต้องทำ และเมื่อเวลาผ่านไปความเครียดจะเพิ่มขึ้นเนื่องจากงานนั้นยังไม่ได้ทำ ส่งผลให้เกิดภาวะวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้าได้ Svartdal et al., (2020)

1.สุขภาพจิต (Mental health)

Phuprasom, N. (2021) กล่าวว่าสุขภาพจิต หมายถึง สภาพจิตใจที่เป็นสุข สามารถควบคุมอารมณ์ ทำจิตใจให้เบิกบาน แจ่มใส ไม่ให้เกิดความคับข้องใจหรือขัดแย้งในจิตใจ ซึ่งสามารถช่วยให้ปรับตัวเข้ากับสังคม และสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีความสุขมีสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่น และมีวิธีการจัดการกับตนเองได้อย่างเหมาะสม ตอบสนองความต้องการของตนเองได้โดยไม่มี ความขัดแย้งภายในจิตใจ

Chuthong et al., (2019) ได้ให้ความหมายว่าสุขภาพจิต หมายถึง ภาวะจิตใจที่เป็นสุข สามารถปรับตัวแก้ปัญหา สร้างสรรค์ทำงานได้ โดยปัจจุบันนักศึกษาในระดับปริญญาตรีมีปัญหาทางสุขภาพจิตที่สำคัญ คือ ภาวะซึมเศร้า ความเครียดและความวิตกกังวล

สรุปได้ว่า สุขภาพจิต หมายถึง ภาวะทางจิตใจที่สามารถปรับตัวแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งบุคคลสามารถตระหนักถึงศักยภาพของตนเอง จัดการกับความเครียดในชีวิตประจำวัน ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีส่วนร่วมในสังคมได้อย่างเต็มที่

2. การผัดวันประกันพรุ่ง (Procrastination)

Svartdal et al., (2020) กล่าวว่า การผัดวันประกันพรุ่งทางการศึกษา คือ การจงใจเลื่อนกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนออกไป ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสำเร็จทางการศึกษา ผู้ที่ผัดวันประกันพรุ่งมักมุ่งเน้นอยู่กับปัจจุบัน ขาดการวางแผน และความมีสติรอบคอบ อีกทั้งยังอ่อนไหวต่อสิ่งกระตุ้นได้ง่าย

Sonthung, M. (2019) กล่าวว่า การผัดวันประกันพรุ่งทางการศึกษา คือ การเลื่อน หรือผัดผ่อนการทำการ กิจกรรม งานด้านการศึกษา ซึ่งการที่นักศึกษามีการผัดวันประกันพรุ่งทางการศึกษานั้นมีสาเหตุส่วนหนึ่งจากปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ การมีความคิด ความเชื่อที่ไร้เหตุผลหรืออารมณ์ที่ไม่เหมาะสม

จากผลงานทางวิชาการข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การผัดวันประกันพรุ่ง หมายถึง ความตั้งใจเลื่อนเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆ ออกไป เมื่อใกล้ครบกำหนดเวลาจึงกลับมาทำ ไม่สามารถทำงานนั้นเสร็จภายในเวลาที่กำหนด หรือหลีกเลี่ยงไปทำงานอื่นที่มีความสำคัญน้อยกว่าแทน

3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตและการผัดวันประกันพรุ่ง

แนวคิดจิตวิเคราะห์ Freud

ได้พยายามที่จะอธิบายถึงแนวโน้มของการผัดวันประกันพรุ่งด้วยแนวคิดหลีกเลี่ยงงาน Ferrari Johnson and McCown (1995) as cited in Siaputra (2010) ตามแนวคิดนี้การเลื่อนงานที่ยังไม่แล้วเสร็จนั้นเพื่อปกป้องอีโก้ (ego) Freud ยังนำเสนอว่าเมื่อบุคคลเผชิญกับสิ่งที่อันตรายที่ไม่สามารถจัดการได้ ความวิตกกังวลจะทำหน้าที่เป็นสัญญาณเตือนถึงภัยคุกคามต่ออีโก้ เมื่ออีโก้รู้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ปลอดภัย จากนั้นจึงเกิดการใช้กลไกการป้องกันตัว (defense mechanism) เช่น หลีกเลี่ยงการทำงาน ฯลฯ

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์กล่าวว่าบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลมีความสัมพันธ์ประสบการณ์ ในวัยเด็กของพวกเขา พฤติกรรมการผัดวันประกันพรุ่งเป็นที่เข้าใจได้ว่าเป็นผลจากความคับข้องใจ ในวัยเด็กหรือมีปัญหาในขั้นตอนของการอบรมเลี้ยงดู Siaputra (2010) อธิบายถึงกลุ่มของผู้ที่มีการผัดวันประกันพรุ่งเรื้อรังว่าการที่เขาละเลยงานด้วยการฝืนกลางวันและค่อย ๆ ทำงานอย่างช้า ๆ เป็นผลมาจากการเลี้ยงดู การตั้งเป้าหมายที่ไม่สมจริงของครอบครัวในวัยเด็ก การเลี้ยงดูแบบตามใจหรือเผด็จการนั้น มีผลต่อการผัดวันประกันพรุ่งของเด็ก เพราะหากผู้ปกครองมีการเลี้ยงดูที่เข้มงวด และมีความคาดหวังต่อเด็กสูงจะทำให้เด็กวิตกกังวลว่าตนจะไม่สามารถทำตามความคาดหวังของพ่อแม่ได้ ทั้งยังรู้สึกว่าคุณค่าหรือมาพร้อมกับความรู้สึกโกรธและความปรารถนาที่จะเป็นอิสระจากกฎระเบียบ ความวิตกกังวลหรือความโกรธที่มากเกินไป กระตุ้นให้แต่ละบุคคลชะลอการทำงาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นผลต่อพฤติกรรมการผัดวันประกันพรุ่งเมื่อเขาเติบโตขึ้น

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่าแนวคิดจิตวิเคราะห์นั้น แสดงให้เห็นถึงผลของการผัดวันประกันพรุ่ง มาจากการเลี้ยงดูในวัยเด็กของผู้ปกครอง ที่เข้มงวดและมีความคาดหวังต่อเด็กมากเกินไป ซึ่งการผัดวันประกันพรุ่งเป็นผลจากการใช้กลไกป้องกันตัวเพื่อปกป้องอีโก้ของตน พยายามทำทุกอย่างที่เป็นไปได้ เพื่อหลีกเลี่ยงการทำงานนั้นออกไปก่อน

แนวคิดพฤติกรรมนิยม

นักพฤติกรรมนิยมมีมุมมองต่อการผัดวันประกันพรุ่งว่าเป็นไปตามทฤษฎีการเสริมแรง ซึ่งมีสมมติฐานว่าการผัดวันประกันพรุ่งจะเพิ่มขึ้นหากบุคคลประสบความสำเร็จ เพราะเขาผัดวันประกันพรุ่งบ่อย ๆ ทฤษฎีการเรียนรู้คลาสสิกอธิบายว่าพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่ง มักจะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติผ่านการเสริมแรงหรือขาดการลงโทษ Siaputra (2010) ในกรณีของผู้ที่ผัดวันประกันพรุ่งนี้ เห็นได้จากการที่พวกเขาจำว่าเมื่อตนอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องส่งงาน ในวินาทีสุดท้ายของกำหนดส่งงานพวกเขาจะมีความสามารถสูงในการทำงานนั้น ๆ ให้เสร็จ นอกจากนี้ Ainslie กล่าวว่ามนุษย์มีแนวโน้มที่จะเลือกการเสริมแรงหรือผลตอบแทนในระยะสั้นมากกว่าเป้าหมายระยะยาว เพราะการเสริมแรงในระยะสั้นทำให้เกิดความสุขซึ่งสามารถรับรู้ได้ในทันที ผู้ที่ผัดวันประกันพรุ่งก็เป็นผู้ที่คุ้นเคยกับการเลือกผลตอบแทนในระยะสั้น นิสัยเหล่านี้จะเป็นอุปสรรคต่อความสำเร็จของเป้าหมายในระยะยาวเพราะพวกเขาติดอยู่กับในวงจรการค้นหาความสุขทันที ซึ่งจะเพิ่มความวิตกกังวลต่องานที่อยู่ในมือ กรณีนี้ในท้ายที่สุดนี้การหลีกเลี่ยงงานนำไปสู่การสะท้อนกลับเชิงลบซึ่งจะเกิดซ้ำในงานอื่น ๆ ในอนาคต

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่าแนวคิดพฤติกรรมนิยมได้อธิบายพฤติกรรมการผัดวันประกันพรุ่งว่าเกิดขึ้นได้โดยการเสริมแรง พฤติกรรมจะเพิ่มขึ้นหากประสบความสำเร็จ ซึ่งการเสริมแรงในระยะสั้นที่ทำให้บุคคลเกิดการหลีกเลี่ยงงานเพราะเขาได้รับความสุขในทันทีแม้ในท้ายที่สุดเขาจะวิตกกังวลเพราะงานไม่เสร็จก็ตาม

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Ragusa et al., (2023) ศึกษาผลกระทบของการควบคุมตนเองในด้านการศึกษา (academic self-regulation) ต่อการผัดวันประกันพรุ่ง ความเครียดทางการศึกษาและความวิตกกังวล ความยืดหยุ่น และผลการเรียนในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาของสเปน การวิเคราะห์พบว่าการควบคุมตนเองในด้านการศึกษา (academic self-regulation) มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการผัดวันประกันพรุ่ง (procrastination) ซึ่งหมายความว่า การควบคุมตนเองที่ดีจะลดการผัดวันประกันพรุ่ง การผัดวันประกันพรุ่งในทางกลับกันมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความเครียดทางการศึกษาและความวิตกกังวล (academic stress and anxiety)

Cjuno et al., (2023) ศึกษาการผัดวันประกันพรุ่งในการศึกษาอาการซึมเศร้า และความคิดฆ่าตัวตายในนักศึกษามหาวิทยาลัย การศึกษาในช่วงการระบาดของ COVID-19 พบว่าผู้ที่มีคะแนนสูงในการผัดวันประกันพรุ่งและมีแนวโน้มที่จะรายงานคะแนนความคิดฆ่าตัวตายสูงกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำมีความสัมพันธ์เชิงบวกที่สำคัญระหว่างการผัดวันประกันพรุ่งทั้งหมด

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ใช้ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัยตั้งแต่เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2567 - ตุลาคม พ.ศ. 2567 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ชั้นปีที่ 1-4 ภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 7,639 คน (Office of Registration and Student Statistics, Prince of Songkla University, Pattani Campus, 2024: Online)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี นักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 ภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 160 คน ซึ่งผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G*power สำหรับการทดสอบความสัมพันธ์ด้วยสถิติ Pearson's correlation ได้กำหนดค่าอิทธิพล (effect size) ขนาดกลาง (medium) กำหนดค่า r ที่ 0.30 Cohen (1977) กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 อำนาจการทดสอบ ($1-\beta$) ที่ 0.95 และกำหนดค่าสำหรับสมมติฐานหลักเท่ากับ 0 Sanitluea et al., (2019) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำไว้ที่ 138 คน เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนจากการสูญหาย (drop out) ของผู้เข้าร่วมวิจัยและไม่ให้กลุ่มตัวอย่างส่งผลกระทบโดยตรงต่อความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูล ผู้วิจัยจึงทำการเพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 16 ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 160 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบตามความสะดวก (Convenience Sampling) โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1. การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัย (Inclusion criteria) ดังนี้

- (1) นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ระดับปริญญาตรี

- (2) อายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป

- (3) มีความสามารถในการอ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทย

- (4) มีความยินดีที่จะให้ข้อมูลด้วยความสมัครใจ

2. เกณฑ์การคัดออกผู้เข้าร่วมการวิจัย (Exclusion criteria) ดังนี้

- (1) ไม่ได้ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

- (2) อายุต่ำกว่า 18 ปี

(3) ผู้เข้าร่วมการวิจัยต้องไม่เป็นผู้ตอบแบบสอบถามซ้ำซ้อนหรือเคยตอบแบบสอบถามแล้ว หรือเคยตอบแบบสอบถามแล้วแต่ทำไม่เสร็จแล้วขอถอนตัวไปก่อน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อคำถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ คณะ สาขา ชั้นปี และเกรดเฉลี่ยสะสม

2. แบบสอบถามสุขภาพจิต depression anxiety stress scale (DASS-21) ฉบับภาษาไทย พัฒนาโดย สุภัทรา สว่างและคณะ ซึ่ง ผนักรวรรต บัวทอง และ ณิชธร พิทยรัตน์เสถียร ได้ทำการปรับปรุงสรพนามและข้อความในบางข้อ เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยชุมชน และได้รับการอนุญาตในการดำเนินการปรับปรุงข้อคำถามจากผู้พัฒนา เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยชุมชน รวมทั้งได้รับการอนุญาตให้สามารถนำแบบประเมินไปใช้ในการคัดกรองภาวะสุขภาพจิตของนักศึกษา ซึ่งแบบประเมิน DASS-21 ประกอบด้วยคำถามจำนวน 21 ข้อ ใช้สำหรับคัดกรอง ภาวะซึมเศร้า ภาวะวิตกกังวล และความเครียด มีลักษณะเป็นแบบประมาณค่า (Likert Scale) 4 ระดับ ตั้งแต่ 0 (ไม่ตรงกับฉันเลย) จนถึง 3 (ตรงกับฉันมาก) ตัวอย่างข้อคำถามเช่น “ฉันรู้สึกเป็นคนไม่มีคุณค่า” “ฉันพบว่าความมั่นใจที่จะคิดริเริ่มทำอะไรสิ่งหนึ่ง” เป็นต้น โดยมีค่า Cronbach's alpha ด้านภาวะซึมเศร้าเท่ากับ 0.82 ภาวะวิตกกังวลเท่ากับ 0.78 และความเครียด เท่ากับ 0.69

3. แบบสอบถามการผัดวันประกันพรุ่ง ในการวัดพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้มาตรวัดพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่ง ของ Sonthung, M. (2019) ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความคิด ด้านอารมณ์และพฤติกรรม มาตราวัดประกอบไปด้วยข้อคำถามจำนวนทั้งหมด 28 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ ตั้งแต่ 1 (ไม่เคยเลย) จนถึง 5 (เป็นประจำ) ตัวอย่างข้อคำถามเช่น “ฉันกังวลว่าจะไม่สามารถทำได้ อย่างที่ฉันคาดหวังไว้” “ฉันไม่เชื่อมั่นในตนเองเลยว่าจะทำรายงานได้ส่งตามกำหนด” เป็นต้น โดยมีค่า Cronbach's alpha ทั้งฉบับ คือ 0.95

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้ โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้อง เหมาะสม ความครอบคลุม และให้คำแนะนำในการปรับปรุงให้ถูกต้อง
2. นำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 30 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha) ซึ่งแบบสอบถามการผัดวันประกันพรุ่ง ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ .95
3. นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งจนมีความสมบูรณ์มากที่สุด เพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองแบบกระจาย แจกแบบสอบถามตามคณะต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยจึงขออนุญาตและขอความร่วมมือจากนักศึกษามหาวิทยาลัย หากผู้เข้าร่วมการวิจัยยินยอมที่จะเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการประชาสัมพันธ์รายละเอียดวิจัยพร้อมแจกแบบสอบถามให้
2. เมื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยคัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์ จึงมาตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้นำมาวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 2. สถิติเชิงอนุมานใช้วิเคราะห์สมมติฐาน ได้แก่ t-test ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สเปียร์แมน (Spearman Rank Correlation Coefficient) และเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient) โดยให้ความหมายของค่าคะแนนที่คำนวณได้ดังนี้ Taveerat, P. (1997)
- ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ มีค่า .8 ขึ้นไป มีความสัมพันธ์ระดับสูงหรือสูงมาก
 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ มีค่า .6-.8 ขึ้นไป มีความสัมพันธ์ระดับค่อนข้างสูง
 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ มีค่า .4-.6 ขึ้นไป มีความสัมพันธ์ระดับปานกลาง
 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ มีค่า .2-.4 ขึ้นไป มีความสัมพันธ์ระดับค่อนข้างต่ำ

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี (n=160)

ลักษณะข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ	การผัดวันประกันพรุ่ง		
			$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
เพศ					
ชาย	56	35.0	2.61	.60	ปานกลาง
หญิง	104	65.0	2.43	.63	ปานกลาง
อายุ					
18-19 ปี	66	41.3	2.43	.59	ปานกลาง

20-21 ปี	77	48.1	2.49	.65	ปานกลาง
22-24 ปี	17	10.6	2.78	.58	ปานกลาง
ชั้นปี					
ปี 1	46	28.8	2.49	.59	ปานกลาง
ปี 2	42	26.3	2.28	.62	ต่ำ
ปี 3	40	25.0	2.62	.68	ปานกลาง
ปี 4	32	20.0	2.63	.54	ปานกลาง
คณะ					
คณะศึกษาศาสตร์	54	33.8	2.37	.67	ปานกลาง
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	36	22.5	2.57	.61	ปานกลาง
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	25	15.6	2.61	.70	ปานกลาง
คณะศิลปกรรมศาสตร์	5	3.1	2.97	.32	ปานกลาง
คณะวิทยาการสื่อสาร	11	6.9	2.52	.56	ปานกลาง
คณะรัฐศาสตร์	17	10.6	2.59	.56	ปานกลาง
คณะพยาบาลศาสตร์	4	2.5	2.23	.32	ปานกลาง
คณะวิทยาการอิสลาม	8	5.0	2.26	.36	ปานกลาง
เกรดเฉลี่ยสะสม					
2.33 - 2.89	27	16.9	2.73	.63	ปานกลาง
2.90 - 3.46	49	30.6	2.64	.62	ปานกลาง
3.47 - 4.00	84	52.5	2.34	.59	ปานกลาง

จากตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 160 คน เป็นเพศหญิง ร้อยละ 65.0 อายุส่วนใหญ่มีอายุ 20-21 ปี ร้อยละ 48.1 ชั้นปีส่วนใหญ่ชั้นปี 1 ร้อยละ 28.8 คณะส่วนใหญ่คณะศึกษาศาสตร์ ร้อยละ 33.8 เกรดเฉลี่ยสะสมส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 3.47 - 4.00 ร้อยละ 52.5 โดยที่นักศึกษามหาวิทยาลัยส่วนใหญ่มีการผัดวันประกันพรุ่งอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ =2.50, S.D.=.62) ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปี 2 มีการผัดวันประกันพรุ่งในระดับต่ำ ($\bar{X}$ =2.28, S.D.=.62)

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของสุขภาพจิตในระดับต่างๆ (n=160)

สุขภาพจิต	ภาวะซึมเศร้า จำนวน (ร้อยละ)	ภาวะวิตกกังวล จำนวน (ร้อยละ)	ความเครียด จำนวน (ร้อยละ)
1. แทบจะไม่มี	81 (50.6)	42 (26.3)	84 (52.5)
2. เล็กน้อย	35 (21.9)	42 (26.3)	37 (23.1)
3. ปานกลาง	34 (21.3)	28 (17.5)	27 (16.9)
4. รุนแรง	3 (1.9)	19 (11.9)	8 (5.0)
5. รุนแรงมาก	7 (4.4)	29 (18.1)	4 (2.5)

จากตารางที่ 2 สรุปรวกลุ่มตัวอย่างเพื่อคัดกรองปัญหาสุขภาพจิตโดยใช้แบบสอบถามประเมินภาวะสุขภาพจิต DASS-21 พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยแทบจะไม่มีภาวะซึมเศร้า ร้อยละ 50.6 ในส่วนภาวะวิตก

กังวลพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยมีภาวะวิตกกังวลระดับเล็กน้อย ร้อยละ 26.3 แทบจะไม่มี ความเครียด ร้อยละ 52.5

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยการผัดวันประกันพรุ่งที่มีเพศแตกต่างกัน (n=160)

ตัวแปร	จำนวน (คน)	$\bar{X}$	S.D.	df	t
เพศ					
หญิง	56	2.61	.60	158	1.703
ชาย	104	2.43	.63		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยเพศชายและเพศหญิงมีการผัดวันประกันพรุ่งที่ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมกับการผัดวันประกันพรุ่ง (n=160)

ตัวแปร	การผัดวันประกันพรุ่ง	
	r	p-value
เกรดเฉลี่ยสะสม	-.270	.001*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า เกรดเฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์ทางลบในระดับต่ำกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=-.270, p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างภาวะซึมเศร้า ภาวะวิตกกังวล และความเครียดกับการผัดวันประกันพรุ่ง (n=160)

ตัวแปร	การผัดวันประกันพรุ่ง	
	r	p-value
ภาวะซึมเศร้า	.568	.000*
ภาวะวิตกกังวล	.394	.000*
ความเครียด	.521	.000*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=.568, p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีภาวะวิตกกังวลมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับต่ำกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=.394, p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีความเครียดมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางกับการผัดวันประกันพรุ่ง ($r=.521, p<.05$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตกับการผัดวันประกันพรุ่งของนักศึกษาที่ผู้นำมาอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยส่วนใหญ่มีการผัดวันประกันพรุ่งอยู่ในระดับปานกลาง แม้อาจรู้สึกกดดันเมื่องานเริ่มเข้ามาใกล้เวลากำหนดส่ง และมีแนวโน้มเลื่อนการทำงานออกไปในบางโอกาส แต่ท้ายที่สุดยังสามารถทำงานเสร็จทัน อาจเผชิญกับความกังวลและเครียดบ้าง แต่ไม่ถึงขั้นที่ทำให้งานเสียหายหรือมี

ผลกระทบที่รุนแรง ซึ่งการผัดวันประกันพรุ่งอาจเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความวิตกกังวลในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา และความตึงเครียดก่อนที่จะต้องส่งงาน จากการศึกษาพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปี 2 มีการผัดวันประกันพรุ่งในระดับต่ำนั้น มักจะเริ่มปรับตัวกับระบบการเรียนได้ดีขึ้น มีประสบการณ์มากขึ้นในการจัดการเวลาและภาระงาน ส่งผลให้มีการวางแผนและจัดการเวลาที่มีประสิทธิภาพ ส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 1 ยังอยู่ในช่วงของการปรับตัวกับสภาพแวดล้อมการเรียนใหม่ และนักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นปี 3-4 อาจจะต้องเผชิญกับความซับซ้อนของเนื้อหาวิชาการและงานที่มากขึ้น ส่งผลให้การผัดวันประกันพรุ่งกลับมาในระดับปานกลาง เนื่องจากต้องปรับตัวกับความกดดันและภาระงานที่หนักมากขึ้น ในช่วงใกล้จบการศึกษา ซึ่งใกล้เคียงกับการศึกษาของ Desai et al., (2021) นักศึกษาแพทย์พื้นฟูระดับปริญญาตรีมีแนวโน้มที่จะผัดวันประกันพรุ่งในงานการเรียนมากกว่านักศึกษาในระดับปริญญาโท โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาปีที่ 1 และ ปีที่ 3 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในระดับการผัดวันประกันพรุ่งระหว่างระดับการศึกษา

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยแทบจะไม่มีภาวะซึมเศร้า ร้อยละ 50.6 ในส่วนที่ยังพบระดับคะแนนภาวะซึมเศร้าอาจส่งผลกระทบต่อเรียนและชีวิตประจำวันอยู่บ้าง ทั้งนี้เนื่องจากแต่ละคนอาจมีการตอบสนองต่อปัจจัยที่ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าแตกต่างกัน ในคนที่ภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรงอาจมีการตอบสนองและจัดการปัจจัยนั้นได้ไม่ดี กลุ่มคนเหล่านี้จึงควรได้รับการส่งต่อไปพบจิตแพทย์ ในส่วนภาวะวิตกกังวลพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยแทบไม่มีภาวะวิตกกังวลและมีระดับเล็กน้อยร้อยละ 26.3 สะท้อนให้เห็นว่ายังสามารถจัดการกับความกังวลและความกดดันในชีวิตประจำวันได้พอสมควร สำหรับกลุ่มคนที่มีความวิตกกังวลรุนแรงมาก เกิดจากการตั้งความคาดหวังต่อเป้าหมายที่สูง ทำให้มีความกังวลต่อผลลัพธ์มากกว่าคนกลุ่มที่มีความวิตกกังวลน้อยกว่า จำเป็นอย่างยิ่งในการดูแลสุขภาพจิตและการจัดการกับความเครียดหรือความกดดันที่เกิดจากการเรียน หรือปัจจัยทางสังคมอื่นๆ สำหรับความเครียดแทบไม่มี คิดเป็นร้อยละ 52.5 อาจกล่าวได้ว่าการที่นักศึกษามหาวิทยาลัยไม่มีความเครียดสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการปรับตัวและการจัดการกับความเครียดได้

3. นักศึกษามหาวิทยาลัยเพศชายและเพศหญิงมีการผัดวันประกันพรุ่งที่ไม่แตกต่างกัน การที่นักศึกษามหาวิทยาลัยเพศชายและเพศหญิงมีการผัดวันประกันพรุ่งที่ไม่แตกต่างกัน อาจทำให้เห็นถึงความซับซ้อนของปัจจัยที่มีผลต่อการผัดวันประกันพรุ่ง ซึ่งไม่สามารถจำกัดอยู่แค่เพศของนักศึกษามหาวิทยาลัยได้ อาจหมายความว่าอิทธิพลของปัจจัยอื่นๆ เช่น สภาพแวดล้อมการเรียน, ความเครียดจากการศึกษา, หรือทักษะการจัดการเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Gohain et al., (2020) ศึกษาการผัดวันประกันพรุ่งในนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยโดยศึกษาตามเพศ พบว่านักศึกษาเพศชายและเพศหญิงแสดงการผัดวันประกันพรุ่งในระดับที่ไม่แตกต่างกัน และงานวิจัยของ Bolbolian et al., (2021) ผลการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างการผัดวันประกันพรุ่งทางการเรียนและเพศไม่พบว่ามีนัยสำคัญ

4. เกณฑ์เฉลี่ยสะสมมีความสัมพันธ์ทางลบในระดับต่ำกับการผัดวันประกันพรุ่ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อนักศึกษามีการผัดวันประกันพรุ่งมากขึ้น เกณฑ์เฉลี่ยสะสมมักจะลดลงตามไปด้วย แสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่อาจเกิดจากพฤติกรรมการผัดวันประกันพรุ่งต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ซึ่งการผัดวันประกันพรุ่งสามารถนำไปสู่การทำงานที่ล่าช้าและคุณภาพของผลงานที่ลดลง การผัดวันประกันพรุ่งทางการศึกษาทำให้การทำงานและการเตรียมตัวสำหรับการเรียนไม่เป็นไปตามแผน ส่งผลให้ผลการเรียนต่ำและไม่ได้ผลตามที่คาดหวังไว้ Bytamar et al., (2020) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Custer (2018) พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงสถิติที่มีนัยสำคัญระหว่างความวิตกกังวลในการสอบและการผัดวันประกันพรุ่งทางการศึกษา

ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่รายงานว่าพวกเขาพักผ่อนวันพักผ่อนมากที่สุดในงานการอ่านรายสัปดาห์ ซึ่งนักศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยสูงกว่ามีการพักผ่อนวันพักผ่อนทางการศึกษาน้อยกว่า

5. นักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางกับการพักผ่อนวันพักผ่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจกล่าวได้ว่าภาวะซึมเศร้าส่งผลต่อพฤติกรรมการพักผ่อนวันพักผ่อนของนักศึกษามหาวิทยาลัย โดยนักศึกษาที่มีภาวะซึมเศร้าอาจรู้สึกเหนื่อยล้าทางจิตใจและร่างกาย (Emotional and Physical Fatigue) ขาดแรงจูงใจในการทำสิ่งต่าง ๆ (Lack of Motivation) ส่งผลให้ความสามารถในการควบคุมตนเอง (Self-Regulation) ลดลง ไม่มีสมาธิหรือพลังในการทำงานต่าง ๆ ได้เต็มที่ และขาดทักษะการจัดการเวลา (Time Management Skills) ทั้งหมดนี้ส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะเลื่อนงานออกไปหรือหลีกเลี่ยงการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนอย่างต่อเนื่อง (Emotional Avoidance) ไกล่เคียงกับงานวิจัยของ Cjuno et al., (2023) ศึกษาการพักผ่อนวันพักผ่อนในการศึกษาอาการซึมเศร้า และความคิดฆ่าตัวตายในนักศึกษามหาวิทยาลัย การศึกษาในช่วงการระบาดของ COVID-19 พบว่าผู้ที่มีคะแนนสูงในการพักผ่อนวันพักผ่อนและมีแนวโน้มที่จะรายงานคะแนนความคิดฆ่าตัวตายสูงกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำมีความสัมพันธ์เชิงบวกที่สำคัญระหว่างการพักผ่อนวันพักผ่อนทั้งหมด

ส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีภาวะวิตกกังวลมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับต่ำกับการพักผ่อนวันพักผ่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แม้ว่าภาวะวิตกกังวลจะมีผลต่อการพักผ่อนวันพักผ่อน แต่นักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีภาวะวิตกกังวลไม่ได้มีแนวโน้มที่จะพักผ่อนวันพักผ่อนอย่างเด่นชัดเท่ากับกลุ่มที่มีภาวะซึมเศร้าหรือความเครียดในระดับสูงกว่า อาจเกิดจากลักษณะของภาวะวิตกกังวลที่กระตุ้นให้นักศึกษามหาวิทยาลัยบางคนรับมือกับงานโดยการเร่งทำงานเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกวิตกกังวล อย่างไรก็ตาม นักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีภาวะวิตกกังวลในระดับสูงยังคงมีความรู้สึกกังวลเกี่ยวกับผลลัพธ์ ซึ่งส่งผลให้เกิดการพักผ่อนวันพักผ่อน โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่มีความกดดันสูง สอดคล้องกับทฤษฎีของ Freud เสนอว่าเมื่อบุคคลเผชิญกับสิ่งที่อันตรายที่ไม่สามารถจัดการได้ ความวิตกกังวลจะทำหน้าที่เป็นสัญญาณเตือนถึงภัยคุกคามต่ออีโก้ เมื่ออีโก้รู้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ปลอดภัย จึงเกิดการใช้กลไกการป้องกันการตัว (defense mechanism) เช่น หลีกเลี่ยงการงาน เป็นต้น Ferrari Johnson and McCown (1995) as cited in Siaputra (2010) การศึกษาของ Svartdal et al., (2020) การพักผ่อนวันพักผ่อนมักเกิดจากการหลีกเลี่ยงความรู้สึกไม่พอใจที่เกิดจากงานที่ต้องทำ และเมื่อเวลาผ่านไปความเครียดจะเพิ่มขึ้นเนื่องจากงานนั้นยังไม่ได้ทำ ส่งผลให้เกิดภาวะวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้าได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jiang (2024) พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญระหว่างการพักผ่อนวันพักผ่อนทางการเรียนและความวิตกกังวลในห้องเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยผ่านการมีส่วนร่วมในการเรียน

สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีความเครียดมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับปานกลางกับการพักผ่อนวันพักผ่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การที่นักศึกษารู้สึกกดดัน เครียดจากการเรียนหรือชีวิตประจำวันส่งผลให้มีการพักผ่อนวันพักผ่อนมากขึ้น การศึกษาหลายชิ้นพบว่าเมื่อนักศึกษามีระดับความเครียดสูง มักจะเลื่อนการทำงานออกไปเพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกไม่สบายใจที่เกิดขึ้น (Emotional Avoidance) จากการเผชิญหน้ากับงานที่ต้องทำ แต่การพักผ่อนวันพักผ่อนนั้นกลับทำให้ความเครียดเพิ่มขึ้นเนื่องจากปริมาณงานที่มากในเวลาจำกัด (Task Accumulation) ความกดดันจากเวลา (Time Pressure) และความวิตกกังวลที่สะสม ส่งผลให้เกิดผลกระทบทั้งทางจิตใจและพฤติกรรม ซึ่งควรมุ่งเน้นที่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการสร้างกลยุทธ์การจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ragusa et al., (2023) พบว่าการพักผ่อนวันพักผ่อนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความเครียดทางการศึกษาและความวิตกกังวล (academic stress and anxiety)

สรุปองค์ความรู้

1. เกรดเฉลี่ยสะสม (GPAX)

2. สุขภาพจิต ได้แก่ ภาวะซึมเศร้า วิตกกังวล และ
ความเครียด

การผัดวันประกันพรุ่ง

การเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยจึงเป็นกระบวนการที่นักศึกษาต้องปรับตัวและวางแผนการศึกษาให้เหมาะสมจึงจะสามารถเรียนอย่างมีความสุขและสำเร็จการศึกษาได้ แต่อุปสรรคทางการศึกษาที่นักศึกษาต้องเผชิญระหว่างศึกษานั้นมีหลายประการ ซึ่งอาจแบ่งออกเป็นปัจจัยภายนอก เช่น การจัดการหลักสูตรครณาจารย์ การสอน การประเมินผล และปัจจัยภายในตัวนักศึกษาเอง เช่น การขาดแรงจูงใจ การไม่มีเป้าหมาย มีภาวะความเครียด วิตกกังวล และซึมเศร้า สิ่งนี้ล้วนส่งผลต่อการผัดวันประกันพรุ่งและมีการบริหารเวลาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งการให้ความสำคัญกับสุขภาพจิตของนักศึกษาและการจัดการการผัดวันประกันพรุ่งควรเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายการพัฒนาการเรียนรู้ เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างความสำเร็จทางการศึกษาและคุณภาพชีวิตต่อไปได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. การสนับสนุนด้านสุขภาพจิตในมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยควรจัดหาโปรแกรมและบริการที่ช่วยให้นักศึกษามหาวิทยาลัยในการจัดการกับภาวะซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียด ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการผัดวันประกันพรุ่ง การจัดการปัญหาสุขภาพจิตผ่านกิจกรรม เช่น การให้คำปรึกษาทางจิตวิทยา การทำกิจกรรมการผ่อนคลายความเครียด หรือการฝึกการจัดการเวลา จะสามารถช่วยลดพฤติกรรมผัดวันประกันพรุ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้ที่เน้นการจัดการเวลา เนื่องจากสุขภาพจิตและผลการเรียนมีผลกระทบต่อการผัดวันประกันพรุ่ง การส่งเสริมให้นักศึกษาใช้เทคนิคการจัดการเวลาที่ดีและฝึกทักษะในการตั้งเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาว จะสามารถช่วยให้พวกเขาสามารถจัดการงานที่ต้องทำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การส่งเสริมให้นักศึกษารู้จักการแยกแยะระหว่างความสำคัญของงานต่าง ๆ ยังช่วยลดความเครียดที่นำไปสู่การผัดวันประกันพรุ่ง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น นักศึกษามหาวิทยาลัยจากหลายสาขาวิชา หลายสถาบันการศึกษา หรือจากประเทศต่าง ๆ เพื่อทำให้ผลการวิจัยมีความครอบคลุมและสะท้อนถึงความแตกต่างของบริบททางวัฒนธรรม และปัจจัยด้านสังคมที่อาจส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตและการผัดวันประกันพรุ่ง

2. ควรเพิ่มการศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพจิตและการผัดวันประกันพรุ่ง เช่น ความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมาย ทักษะการจัดการเวลาหรือการควบคุมตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เห็นภาพรวมของปัจจัยที่เกี่ยวข้องได้อย่างครบถ้วน

References

- Bolbolian, M., Asgari, S., Sefidi, F., & Zadeh, A. S. (2021). The relationship between test anxiety and academic procrastination among dental students. *Journal of Education and Health Promotion, 10*, 67.
- Bytamar, J. M., Saed, O., & Khakpoor, S. (2020). Emotion regulation difficulties and academic procrastination. *Frontiers in Psychology, 11*, 524588.
- Chuthong, R., Wiwatthanaworaset, P., Buatong, N., Nuthong, Y., Yusuk, C., Rungruang, N., Mad-Awa, N., Saelim, P., Chaitaveesap, P., Chicharoen, P., Jantsuwun, R., & Srayuthpitak, O. (2019). Mental health status and the role of families in undergraduate students at a university in southern Thailand. *Journal of the Psychiatric Association of Thailand, 64*(4), 337–350.
- Cjuno, J., Palomino-Ccasa, J., Silva-Fernandez, R. G., Soncco-Aquino, M., Lumba-Bautista, O., & Hernández, R. M. (2023). Academic procrastination, depressive symptoms and suicidal ideation in university students: A look during the pandemic. *Iranian Journal of Psychiatry, 18*(1), 11-17.
- Cohen, J. (1977). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Academic Press.
- Custer, N. (2018). Test anxiety and academic procrastination among prelicensure nursing students. *Nurse Educator, 39*(3), 162-163.
- Desai, M., Pandit, U., Nerurkar, A., Verma, C., & Gandhi, S. (2021). Test anxiety and procrastination in physiotherapy students. *Journal of Education and Health Promotion, 10*, 132.
- Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (1995). *Procrastination and task avoidance: Theory, research, and treatment*. Plenum Press.
- Gohain, R. R., & Gogoi, S. (2020). Academic procrastination among university students: A gender-based study. *Asian Journal of Home Science, 15*(2), 399-403.
- Hayat, A. A., Kojuri, J., & Mitra Amini, M. D. (2020). Academic procrastination of medical students: The role of Internet addiction. *Journal of Advances in Medical Education & Professionalism, 8*(2), 83-89.
- Jiang F. (2024). The relationship of academic procrastination on non-English majors' English classroom anxiety: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology, 15*, 1391779.
- Mushtaque, I., Awais-E-Yazdan, M., & Waqas, H. (2022). Technostress and medical students' intention to use online learning during the COVID-19 pandemic in Pakistan: The moderating effect of computer self-efficacy. *Cogent. Education, 9*(1).

- Oei, T. P., Sawang, S., Goh, Y. W., & Mukhtar, F. (2013). Using the Depression Anxiety Stress Scale 21 (DASS-21) across cultures. *International Journal of Psychology*, 48(6), 1018-1029.
- Office of Registration and Student Statistics, Prince of Songkla University, Pattani Campus. (2024). *Online registration and student statistics report for the year 2024*.
- Punyawong, V., Santithadakul, R., & Phavasuthipaisit, C. (2020). Prevalence of depression and suicide risk in Thai adolescents: A survey in 13 health regions. *Journal of Mental Thailand*, 28(2).
- Phuprasom, N. (2021). *The situation of student health in Thailand 2021*. School-Age Children's Health Group, Health Promotion Division, Department of Health.
- Ragusa, A., González-Bernal, J., Trigueros, R., Caggiano, V., Navarro, N., Minguez-Minguez, L., A., Obregón, A. I., & Fernandez-Ortega, C. (2023). Effects of academic self-regulation on procrastination, academic stress and anxiety, resilience and academic performance in a sample of Spanish secondary school students. *Frontiers in Psychology*, 14, 1073529.
- Sanitluea, N., Satphet, W., & Napha-arak, Y. (2019). Sample size calculation using G*Power program. *Academic Journal Suvarnabhumi Institute of Technology*, 41(1), 497–507 (in Thai).
- Saplavaska, J., & Jerkunkova, A. (2018). Academic procrastination and anxiety among students. In *Proceedings of the 17th International Scientific Conference Engineering for Rural Development* (pp. 1192–1197). Latvia University of Life Sciences and Technologies.
- Siaputra, I. B. (2010). Temporal Motion Theory: Best Theory (yet) to Explain Procrastination.
- Sonthung, M. (2019). *The effects of group counseling based on the cognitive-behavioral approach on academic procrastination in undergraduate students* (Master's thesis). Department of Counseling Psychology, Faculty of Social Sciences, Chiang Mai University.
- Svartdal, F., & Lokke, J. A. (2022). The ABC of academic procrastination: Functional analysis of a detrimental habit. *Frontiers in Psychology*, 13.
- Svartdal, F., Dahl, T. I., Gamst-Klaussen, T., Koppenborg, M., & Klingsieck, K. B. (2020). How study environments foster academic procrastination: Overview and recommendations. *Frontiers in Psychology*, 11, 540910.
- Taveerat, P. (1997). *Methods of research in behavioral and social sciences* (7th ed.). Bangkok: Educational Testing and Psychological Service, Srinakharinwirot University.
- UNICEF, & Department of Mental Health. (2021). *Covid-19 pandemic continues to drive poor mental health among children and young people*.
<https://www.unicef.org/thailand/press-releases/covid-19-pandemic-continues-drive-poormental-health-among-children-and-young-people>

การพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับ
กลุ่มธุรกิจกระยาสาท ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย

DEVELOPMENT OF A BUSINESS WEBSITE DEVELOPMENT SKILL TRAINING KIT TO
PROMOTE INNOVATION WITH THE KRAYAT BUSINESS GROUP OF STUDENT IN THE HIGH
VOCATIONAL CERTIFICATE PROGRAM IN DIGITAL BUSINESS TECHNOLOGY, PHICHAI
INDUSTRIAL AND COMMUNITY EDUCATION COLLEGE

วาสนา สุขใจ

Wassana Sukjai

วิทยาลัยการอาชีพพิชัย

Phichai Industrial and Community Education College

Email: koopicc@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาชุดฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน 2) เพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน เป็นวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง ผู้อำนวยการ จำนวน 1 คน รองผู้อำนวยการ จำนวน 2 คน และครูจำนวน 32 คน และนักศึกษา ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยการอาชีพพิชัย จำนวน 28 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือ 1) แบบสอบถาม 2) แบบทดสอบ วิเคราะห์ ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ (Percentages) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าความต้องการจำเป็นตามสูตร Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) ผลการวิจัย พบว่า ค่า Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) 5 อันดับแรก ได้แก่ 1. ด้านทักษะความริเริ่ม (PNI_{Modified} = 0.404) 2. ด้านทักษะการตั้งคำถาม (PNI_{Modified} = 0.361) 3. ด้านทักษะการสังเกต (PNI_{Modified} = 0.355) 4. ด้านทักษะการทดลอง (PNI_{Modified} = 0.331) และ 5. ด้านทักษะการสร้างเครือข่าย (PNI_{Modified} = 0.269) และ 2) ประสิทธิภาพของการชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน โดยภาพรวมมีค่าเท่ากับ 85.43/86.67

องค์ความรู้/ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้ คือ การสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน ผู้สอนต้องศึกษาวิเคราะห์ หลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา คำอธิบายรายวิชา ที่จะนำมาสอนให้เข้าใจ ครูผู้สอนควรมีการศึกษาในเรื่องของความต้องการของชุมชนและการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล รวมถึงการประยุกต์ใช้ AI เข้ามาในงานวิจัย เพื่อที่จะได้ให้ข้อเสนอแนะแก่นักศึกษาได้อย่างดีต่อไป

คำสำคัญ: ชุดฝึกทักษะ , การพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ , ความเป็นนวัตกรรม

*Received January 7, 2025; Revised February 10, 2025; Accepted February 28, 2025

Abstract

This research aims to: 1) Study the needs and necessity of developing a training kit for website development in business. To promote innovators in students, 2) To develop a training kit for website development skills in business to promote student innovation. This is a quantitative research. The sample group is 1 director, 2 deputy directors and 32 teachers and students at the higher vocational certificate level. Pichai Vocational College There are 28 students enrolled in the business website development course in the first semester of the 2024 academic year. The researcher used purposive sampling. There are 2 types of research instruments: 1) questionnaire, 2) test. Data were analyzed by using Percentage, Percentages, Mean, Standard Deviation, and Required Modified Priority Needs Index (PNI Modified). The results of the research are as follows 1. It was found that the top 5 Modified Priority Needs Index (PNI Modified) were 1. initiative skills (PNI Modified = 0.404), 2. Questioning skills (PNI Modified = 0.361), 3. Observation skills (PNI Modified = 0.355), 4. Experimentation skills (PNI Modified = 0.331), and 5. Network building skills (PNI Modified = 0.269). 2.The effectiveness of the website development skills training kit in business to promote student innovation. Overall, the value is equal to 85.43/86.67.

Knowledge/discovery from this research teaching using a training kit to develop website development skills in business. To promote innovators in students. Instructors must study and analyze the curriculum and course objectives. Course competencies Course description that will be taught to understand. Teachers should be educated on community needs and integration of teaching and learning in the digital age. Including the application of AI into research. In order to be able to give good suggestions to students in the future.

Keywords : Development Skill , Developing a business website , Innovator

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ 2553 บัญญัติไว้ใน มาตรา 70 รัฐต้องส่งเสริมให้มีการวิจัยและพัฒนา การผลิตและการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา รวมทั้งการ ติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้เกิดการใช้ที่คุ้มค่าและเหมาะสมกับ กระบวนการเรียนรู้ของคนไทยและมาตรา 30 ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษาโดย รัฐบาลให้ความสำคัญต่อการวิจัย การพัฒนาต่อยอดและการสร้างนวัตกรรมเพื่อนำไปสู่การผลิตและบริการที่ ทันสมัยด้วยการสนับสนุนการเพิ่มค่าใช้จ่ายในการวิจัยและพัฒนาของประเทศเพื่อบูรณาการไปสู่เป้าหมายของรายได้ ประเทศชาติโดยส่งเสริมระบบการเรียนการสอนและนโยบายการบริหารจัดการอาชีวศึกษาให้พัฒนาระบบการ เรียนรู้สู่การเป็นผู้ประกอบการส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมของผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการอาชีวศึกษาไปสู่ การเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา จากข้อมูลของ Sanpong Inthamane. (2019)

จากการศึกษาผลงานวิจัยจากการลงพื้นที่ร่วมกับกลุ่มธุรกิจ กระจายสารท ตำบลพญาแมน อำเภอฟิชัย จังหวัดอุดรธานี ได้เก็บรวบรวมข้อมูลและสัมภาษณ์ ปรัชญาหรือแนวทางในการเพิ่มช่องทางการขาย และ

การเปิดกว้างสู่ระบบออนไลน์ เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางการขายให้มีความหลากหลาย ดังนั้นการจัดการศึกษาให้เกิดการสนองต่อการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ที่เป็นของตนเอง ขึ้นมา ทั้งจากความรู้เดิมหรือจากความรู้ที่รับเข้ามาใหม่ภายใต้เป้าหมายของการจัดการศึกษาที่จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและศึกษาให้มีความรู้ความสามารถและสมรรถนะทางวิชาชีพเฉพาะทาง ครูผู้สอนจำเป็นต้องปรับบทบาทเป็น ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้นโดยผ่านการจัดการเรียนรู้แบบชุดฝึกทักษะ ที่จะเป็นการจัดการเรียนการสอนวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ส่งเสริมการใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้ ใช้กระบวนการคิด และพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหา ด้วยการบูรณาการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระในหลักสูตรกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นในระดับชั้นเดียวกัน จากข้อมูลของ Bank Khumpai et al. (March 2020) และการใช้เทคโนโลยีทางการสอนกับการปฏิบัติงานจริง ซึ่งนิยมใช้กันมาก Tuen Thongkaew. (2020) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในลักษณะเป็นโปรแกรมสำเร็จรูป (CMS) หรือที่เรียกว่า ชุดฝึกทักษะ และผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยไม่ต้องมีครู สามารถทบทวนบทเรียนได้เองตลอดเวลาตลอดจนช่วยลดปัญหาการเรียนการสอนได้ ชุดฝึกทักษะเข้ามาช่วยแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลจากทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ กล่าวว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งประกอบด้วยความพร้อม แรงจูงใจและการฝึก รวมทั้งหลักทฤษฎีของธอร์นไค์ (Thordike) คือกฎแห่งผล กฎแห่งการฝึกหัด กฎแห่งความพอใจ และหลักทฤษฎีของสกินเนอร์ (Skinner) คือการวางเงื่อนไขและการเสริมแรง โดยการพัฒนาชุดฝึกให้มีความน่าสนใจเหมาะสมกับวัยความสามารถและความถนัดของนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษามีความพึงพอใจที่จะเรียนรู้และเกิดผลลัพธ์เป็นนวัตกรรมนำไปสู่สังคม โดยมีครูผู้สอนทำหน้าที่แนะนำผู้เรียนให้ได้ใช้ชุดฝึกต่าง ๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมายจากชุดฝึกที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อนำไปสาธิตและประยุกต์ใช้ต่อไป เช่นการทำโครงงาน และนำเสนอผลงาน schoolwires (2013)

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ปัญหาในการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็น นวัตกรรมของผู้เรียนร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารท ของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยการอาชีพพิชัย นั้นเกิดการประเมินผลงานประกันคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา ด้านมาตรฐานที่ 3 การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ประเด็นที่ 3.2 ด้านนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ งานวิจัย ระดับคะแนนอยู่ระดับ พอใช้ จึงส่งผลให้ครูจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทของตนให้สอดคล้องกับแนวคิด สร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะ (1) ด้านทักษะความรู้ (2) ด้านทักษะการตั้งคำถาม (3) ด้านทักษะการสังเกต (4) ด้านทักษะการทดลอง และ(5) ด้านทักษะการสร้างเครือข่าย ครูจำเป็นต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนให้คำปรึกษาชี้แนะแก่ผู้เรียน เกื้อหนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญในการประเมินผลการเรียนรู้นั้นจำเป็นต้องมีการประเมินทั้งทางด้านผลงาน (Product) และกระบวนการ (Process) ซึ่งสามารถใช้วิธีการที่หลากหลาย จึงทำให้มีความสนใจที่จะนำวิธีการสอนด้วยชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นไปตามสัดส่วนการประกันคุณภาพ และใช้ผลงานวิจัยนั้นให้เกิดผลเพื่อเป็นการพัฒนาสถานศึกษา ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนให้เกิดความยั่งยืนและเป็นการพัฒนาระดับสติปัญญาของผู้เรียนและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีต่อผู้เรียน ส่งผลขีดความสามารถให้ผู้เรียนมีทักษะวิชาชีพ ต่อยอดเชิงพาณิชย์ ให้มีความพร้อมที่จะเริ่มประกอบธุรกิจของตนเอง หรือพัฒนาต่อยอดธุรกิจเดิมได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

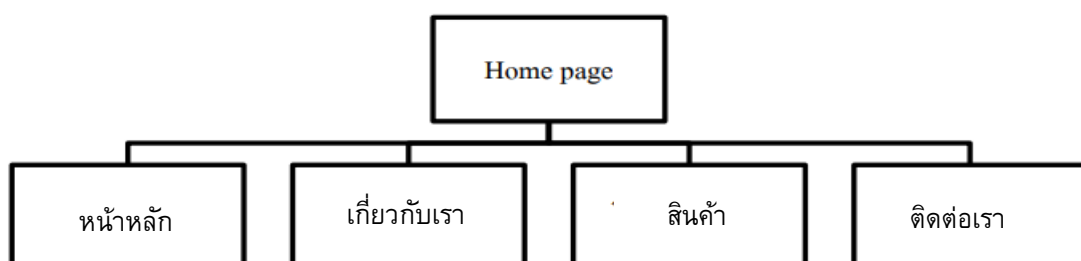
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารท ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย
2. เพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารท ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย
- 3.

การทบทวนวรรณกรรม

Jiradet Mueansaman (2008) ได้อธิบายแนวทางในการดำเนินการพัฒนาชุดฝึกทักษะ ไว้ว่า ข้อมูลหรือสารสนเทศที่น่าเสนอในแต่ละเว็บไซต์บนโลกอินเทอร์เน็ตจะแตกต่างกันไปตามเป้าหมายในการพัฒนาเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์ข่าว ก็จะนำเสนอข่าวที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยอาจจะนำเสนอแยกตามประเภทของข่าวสาร หรือเว็บไซต์บริการซื้อขายสินค้า เป้าหมาย ก็คือให้บริการซื้อขายสินค้าผ่านทางเว็บไซต์ ซึ่งก่อนลงมือพัฒนาเว็บไซต์ ผู้พัฒนาจะต้องกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเว็บไซต์นั้น ๆ ก่อนที่จะลงมือพัฒนา เพื่อให้ได้เว็บไซต์ที่ตรงกับความต้องการ ในการพัฒนาเว็บไซต์จะประกอบด้วยกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ 6 กระบวนการ คือ

1. กำหนดจุดมุ่งหมายและวางแผน (Site Objectives and Planning) ในการดำเนินการสร้างชุดฝึกทักษะ ในขั้นตอนนี้ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 4 กิจกรรม คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนาเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าใช้งานเว็บไซต์ การศึกษากลยุทธ์เว็บไซต์ของคู่แข่งทางธุรกิจ และ วางแผนในการพัฒนาเว็บไซต์
2. วิเคราะห์ทักษะและเนื้อหาวิชาที่ต้องการสร้างชุดฝึกทักษะเป็นทักษะย่อยๆและเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมตามทักษะและเนื้อหาย่อยๆนั้น ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 2 ขั้นตอน
ขั้นตอนย่อยที่ 1 การกำหนดเนื้อหา เป็นการกำหนดเนื้อหาที่จะนำเสนอในเว็บไซต์โดยนำวัตถุประสงค์ ในการพัฒนาเว็บไซต์และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่รวบรวมได้จากขั้นตอนที่ 1 มาวิเคราะห์ถึงขอบเขตเนื้อหาที่ต้องการมีในเว็บไซต์
ขั้นตอนย่อยที่ 2 การจัดโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) คือการนำข้อมูลขอบเขตของเนื้อหาที่จําแนกเสนอในเว็บไซต์จากขั้นตอนย่อยที่ 1 มาจัดทำเป็นโครงสร้างข้อมูลในเว็บไซต์ แสดงดังรูป



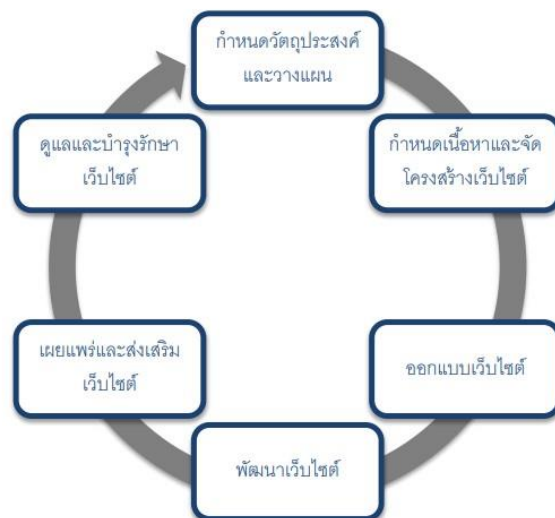
ภาพที่ 1 Site Structure

การออกแบบเว็บไซต์ (Website Design) เป็นขั้นตอนการออกแบบเค้าโครงของเว็บเพจ ออกแบบการจัดวางเนื้อหาต่าง ๆ ในเว็บไซต์ ออกแบบลักษณะการแสดงผลทางด้านกราฟิกของเว็บเพจและเว็บไซต์ ในขั้นตอนนี้ต้องใช้ความสามารถทางด้านศิลปะในการเลือกสี เลือกใช้รูปภาพที่นำมาแสดงในเว็บไซต์

3. การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ (Website Development) เป็นขั้นตอนที่รวบรวมข้อมูลจากขั้นตอนกำหนดเนื้อหา การพัฒนาโครงสร้างเว็บไซต์และการออกแบบมาพัฒนาเป็นเว็บไซต์ที่สามารถทำงานได้จริงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ออกแบบไว้

4. การเผยแพร่และส่งเสริมเว็บไซต์ (Website Publishing and Promotion) เป็นขั้นตอนการนำเว็บไซต์ที่พัฒนาเรียบร้อยแล้ว ขึ้นเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและประชาสัมพันธ์ให้เว็บไซต์เป็นที่รู้จักของกลุ่มเป้าหมาย

5. การดูแลและบำรุงรักษาเว็บไซต์ (Website Maintenance and innovation) เมื่อมีการเผยแพร่เว็บไซต์เรียบร้อยแล้วจะต้องดูแลให้ข้อมูลที่น่าสนใจบนเว็บไซต์ให้เป็นปัจจุบันอยู่เสมอหากพบข้อผิดพลาดใด ๆ ควรทำการแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้เว็บไซต์มีความน่าเชื่อถือและน่าใช้งาน และควรปรับปรุงหน้าเว็บไซต์ให้ทันสมัยอยู่เสมอ



ภาพที่ 2 The website development process .by Jiradet Mueansaman (2008)

2. ความเป็นนวัตกรรมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสาท

นวัตกรรม (Innovator) เป็นคนแรกในการทำสิ่งต่าง ๆ มีความรู้ความสามารถในการเข้าใจและประยุกต์ใช้ความรู้ มีความคิดสร้างสรรค์และรับมือกับอุปสรรคในระหว่างการพัฒนา นวัตกรรมได้ นอกจากนั้นนวัตกรรมยังต้องกล้าทำสิ่งใหม่ ๆ กล้าเสี่ยงอย่างชาญฉลาดและกล้าคิดต่างอย่างสร้างสรรค์ในการทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ (Herkema, 2003)

Marut Phatphon (2017) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความหมายของนวัตกรรมว่า หมายถึง ผู้ริเริ่มสิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้น อาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการหรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ โดยสิ่งนั้นอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

Preeda Yangsuksathaporn (2018) กล่าวถึงว่า นวัตกรรม หมายถึง ผู้ริเริ่มประดิษฐ์คิดค้น สร้างสรรค์ และสนับสนุนให้เกิดเทคนิค วิธีการ รูปแบบ เครื่องมือ กระบวนการหรือผลงานที่เป็นนวัตกรรมสำหรับการปฏิบัติงานของตนเองหรือองค์กร

Office of the Basic Education Commission (2019) ได้นิยามความหมายของนวัตกรรมหรือนักประดิษฐ์ว่า หมายถึง ผู้ที่คิดทำ จัดทำ สร้างขึ้น แต่งขึ้นหรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดจากความต้องการใช้งานเพื่ออำนวยความสะดวกสบายต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและใช้ประโยชน์ของคนในสังคม ผู้สร้างสรรค์หรือค้นพบวิธีการ รูปแบบ เครื่องมือหรือสิ่งใดที่เป็นสิ่งใหม่ ๆ และเป็นประโยชน์ อาจเรียกสิ่งใหม่นั้นว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดเชิงพาณิชย์เป็นนวัตกรรมได้

Koson Phusri (2021) นวัตกรรม หมายถึง ผู้ที่ริเริ่มประดิษฐ์คิดค้นสร้างสรรค์และสนับสนุนให้เกิดเทคนิควิธีการ รูปแบบ เครื่องมือ กระบวนการ และนำสิ่งเหล่านั้นมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการในการแก้ปัญหาหรือการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ เพื่อนำไปใช้เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้ดีขึ้น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า นวัตกรรม หมายถึง ผู้ที่สามารถสร้างสรรค์แนวคิด วิธีการ หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่เกิดจากความต้องการใช้งานเพื่ออำนวยความสะดวกสบายต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและใช้ประโยชน์ของคนในสังคม นวัตกรรมเป็นสมรรถนะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถสร้างผลผลิตใหม่หรือประยุกต์ใช้สิ่งที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุดในระดับองค์กรและในระดับประเทศ ดังนั้นสถานศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนให้คิดเชิงนวัตกรรม และต่อยอดสู่การเป็นนวัตกรรม การที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและสมรรถนะความเป็นนวัตกรรมได้นั้น บุคคลที่สำคัญที่สุดในกระบวนการพัฒนาการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ก็คือ "ผู้เรียน" โดยการต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์ชุมชนต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ พื้นที่วิจัย คือ วิทยาลัยการอาชีพพิชัย โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ
ธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ บุคลากรวิทยาลัยการอาชีพพิชัย ผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ผู้อำนวยการ จำนวน 1 คน รองผู้อำนวยการ จำนวน 2 คน และครูจำนวน 32 คน รวมทั้งสิ้น 35 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถามสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นของการพัฒนาชุดฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

- 1) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรรม
- 2) ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ
- 3) สำนวณสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้แบบชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน
- 4) วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน

5) จัดทำเนื้อหาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน เพื่อจัดทำเป็นแบบสำรวจความต้องการจำเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviatoin)

2. วิเคราะห์และจัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็น โดยใช้เทคนิค Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) ในการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น โดยใช้สูตร

$$PNI_{Modified} = (I-D) / D$$

ระยะที่ 2 การพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา ในการประเมินความเหมาะสมของชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดฝึกทักษะโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของชุดฝึกทักษะ ชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน รายวิชาการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1) ร่างชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน โดยนำผลจากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นสูงสุดมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างชุดฝึกทักษะ แล้วจัดทำเป็นแบบตรวจสอบความเหมาะสมของฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน

2) นำเสนอแบบตรวจสอบความเหมาะสมของชุดฝึกทักษะ การพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียนโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน

3) ปรับปรุงความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.2 เพื่อหาประสิทธิภาพชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารท ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย

ประชากร ได้แก่ ผู้เรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sample)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. จัดทำชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน

2. ทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน จำนวน 25 คน เป็นผู้เรียนกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าความเที่ยงตรงเนื้อหา (Content Validity) ของแลลทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการคิดวิเคราะห์ โดยใช้สูตรดังนี้ (Bunchom Srisa-at.2010: 67)
2. การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ E1/E2 โดยใช้สูตร(Chaiyong Promwong)

ผลการวิจัย

การศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย และหาค่าดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI Modified)

ข้อ	รายการ	สภาพปัญหา		ระดับ	ความต้องการจำเป็น		ระดับ	PNI
		$\bar{X}$	S.D		$\bar{X}$	S.D		
1	ด้านทักษะความรู้	3.214	0.953	ปานกลาง	4.512	0.641	มากที่สุด	0.404
2	ด้านทักษะการตั้งคำถาม	3.282	0.939	ปานกลาง	4.468	0.644	มาก	0.361
3	ด้านทักษะการสังเกต	3.306	0.88	ปานกลาง	4.479	0.651	มาก	0.355
4	ด้านทักษะการทดลอง	3.368	0.871	ปานกลาง	4.482	0.645	มาก	0.331
5	ด้านทักษะการสร้างเครือข่าย	3.591	0.718	มาก	4.558	0.61	มากที่สุด	0.269
รวม		3.352	0.872	ปานกลาง	4.500	0.638	มากที่สุด	0.344

ตารางที่ 1. แสดงระดับสภาพปัญหาการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.352$, S.D = 0.872) เมื่อพิจารณาเรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านทักษะการสร้างเครือข่าย ($\bar{X} = 3.591$, S.D = 0.718) ด้านทักษะการทดลอง ($\bar{X} = 3.368$, S.D = 0.871) ด้านทักษะการสังเกต ($\bar{X} = 3.306$, S.D = 0.880) ด้านทักษะการตั้งคำถาม ($\bar{X} = 3.248$, S.D = 0.915) และ ด้านทักษะความรู้ ($\bar{X} = 3.214$, S.D = 0.953) ตามลำดับ

ส่วนความต้องการจำเป็นการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย ภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.500$, S.D = 0.638) เมื่อพิจารณาเรียงตามลำดับ ได้แก่ ด้านด้านทักษะการสร้างเครือข่าย ($\bar{X} = 4.558$, S.D = 0.610) ด้านทักษะความริเริ่ม ($\bar{X} = 4.512$, S.D = 0.641) ด้านทักษะการตลาด ($\bar{X} = 4.482$, S.D = 0.645) ด้านทักษะการสังเกต ($\bar{X} = 4.479$, S.D = 0.651) และ ด้านทักษะการตั้งคำถาม ($\bar{X} = 4.468$, S.D = 0.644) ตามลำดับ

ค่า Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) 5 อันดับแรก ได้แก่ 1. ด้านทักษะความริเริ่ม (PNI_{Modified} = 0.404) 2. ด้านทักษะการตั้งคำถาม (PNI_{Modified} = 0.361) 3. ด้านทักษะการสังเกต (PNI_{Modified} = 0.355) 4. ด้านทักษะการตลาด (PNI_{Modified} = 0.331) และ 5. ด้านทักษะการสร้างเครือข่าย (PNI_{Modified} = 0.269)

ผลการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสาร ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย รายละเอียดผลการวิจัย ดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำชุด ผู้วิจัยได้กำหนดจุดประสงค์ประจำชุดฝึกทักษะดังนี้ เมื่อผ่านการเรียนทุกชุดฝึกทักษะแล้ว ผู้เรียนสามารถสร้างเว็บแอปพลิเคชันกระยาสาร ได้อย่างถูกต้องคิดเป็นผลสัมฤทธิ์โดยเฉลี่ยระหว่างเรียนและหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80/80

2. วิเคราะห์ระบบการเรียนรู้ ในลักษณะขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการวิเคราะห์จากการตอบคำถามว่า การที่ผู้เรียนจะมีความรู้และทักษะบรรลุตามจุดประสงค์ประจำชุดฝึกทักษะนั้น ผู้เรียนต้องเริ่มต้นจากทำอะไรเป็นก่อน และทำอะไรต่อไปเรื่อย ๆ จึงมีความรู้และทักษะโดยรวม บรรลุตามจุดประสงค์ประจำชุดฝึกทักษะ

3. วิเคราะห์พฤติกรรมย่อยในชุดฝึกทักษะแต่ละชุด ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้หรือทำกิจกรรมในแต่ละชุด

4. ปรับขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดให้เป็นจุดประสงค์เชิงปฏิบัติการ กำหนดจุดประสงค์ในแต่ละชุดหลังจากทำการวิเคราะห์พฤติกรรมย่อยในแต่ละชุดว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้หรือทำกิจกรรมในแต่ละชุดแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการปรับขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดให้เป็นจุดประสงค์เชิงปฏิบัติการ และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำชุดฝึกทักษะ ดังรายละเอียดที่แสดงต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 1 แสดงจุดประสงค์การเรียนรู้ประจำชุดฝึกทักษะ

ตารางที่ 2 แสดงร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียน (E_1) ของชุดฝึกทักษะ

ชุดฝึกทักษะ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D	เกณฑ์ร้อยละ	(E_1 %)
หน่วยที่ 1 เรื่องการติดตั้งโปรแกรม WordPress	20	17.00	0.74	80	85.00
หน่วยที่ 2 เรื่องการตกแต่งเนื้อหาและเมนู WordPress	20	16.33	0.09	80	81.67
หน่วยที่ 3 เรื่องการตกแต่ง Media ใน WordPress	20	16.97	0.63	80	84.83
หน่วยที่ 4 เรื่องการสร้างร้านค้าด้วยธีม WooCommerce	20	17.40	0.28	80	87.00
หน่วยที่ 5 เรื่องการใช้งาน php ร่วมกับ WordPress	20	17.73	0.19	80	88.67
เฉลี่ย	100	83.30	1.93	80	85.43

จากตารางที่ 2 พบว่า ชุดฝึกทักษะการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารท ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย มีค่าร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตจากแบบทดสอบ ระหว่างเรียน (E_1) เท่ากับ 85.43

ตารางที่ 3 แสดงร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน E_2

แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D	(E_2)
วัดผลสัมฤทธิ์	40	34.66	4.020	86.67

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการใช้ชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารทของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย มีค่าร้อยละของค่าเฉลี่ยเลขคณิตของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะ (E_2) เท่ากับร้อยละ 86.67

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่า 1) ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสารทของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัย พบว่า ค่า Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) 5 อันดับ ตรงกับแนวคิด Khwansakul Upapan. (2021) และ Pachara Sathitphong. (2020) พบว่า นักเรียนมีชิ้นงานความคิดริเริ่มสร้างด้านความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร มีความคิดด้านความสวยงามน่าสนใจและแปลกใหม่ และชิ้นงานความคิดริเริ่มภาพมีสีสันสวยงามและมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Thanchanok Promphakdee. (2024) และ Ratchaneekorn Hongphanat. (2020) เกี่ยวกับการตั้งคำถามเป็นตัวกระตุ้นที่ดีให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ผู้สอนอาจจะใช้วิธีการถามอย่างมีคุณภาพ การถามที่ดีจะทำให้ผู้เรียนสนใจและอยากรู้ต่อ นอกจากนั้นการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจที่จะถามได้เรื่องต่างๆ ได้เปิดโอกาสให้เกิดการพูดคุยกัน จะทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kanokpitch Rattanakaew1 et al.(2021) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงการสามารถพัฒนาทักษะการสังเกตของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้รับมีความสอดคล้องกับ Suphanika Lalu .(2024) ที่กล่าวว่า การทดลอง จะต้องดำเนินการวางแผนการทดลองให้เป็นขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นกิจกรรมการสอน ขั้นสรุปบทเรียน และยังสอดคล้องกับ Kanthicha

Jongueaklang.(2024)กล่าวว่าการทดลอง ขั้นวางแผน (Planning) ขั้นปฏิบัติ (Action) ขั้นสังเกต (Observation) และ ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ซึ่งผลการวิจัยที่ได้รับมีความสอดคล้องกับ Jirarat Wongyotha. (2024) ที่กล่าวว่า ปัจจัยในการสร้างเครือข่ายที่ดี ประกอบด้วยผู้เรียนต้องมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน การพัฒนาความเชี่ยวชาญของตนเอง และการเปิดโอกาสและส่งเสริมให้เครือข่ายร่วมเป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำในการปฏิบัติงานและปรึกษาหารือ และยังสอดคล้องกับ Sittichok Sukwisit. (2021) กล่าวว่าแนวทางการพัฒนาเครือข่ายวิชาการประกอบด้วย การส่งเสริมพัฒนาความรู้ด้วยตนเอง การได้รับการส่งเสริมจากส่วนร่วมภายนอกหรือเครือข่าย การกำหนดรูปแบบการนิเทศ ติดตามประเมินผล นำผลการนิเทศไปใช้ในการพัฒนาเครือข่าย และ จัดให้มีรายงานผลการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง

2) ผลการพัฒนาชุดฝึกทักษะ การพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน ที่ประกอบด้วย 5 หน่วยเรียน และใช้เวลาเรียนรวม 20 ชั่วโมง สอดคล้องกับแนวคิดทางการศึกษาและการพัฒนาทักษะหลายด้าน ของ Kolb, D. A. (1984) ได้กล่าวแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Experiential Learning) เสนอโมเดล Experiential Learning Cycle (ELC) ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงแต่ละหน่วยของชุดฝึกทักษะเป็นกิจกรรมเชิงปฏิบัติ (Hands-on) ที่ให้ผู้เรียนลงมือทำ (Active Experimentation) ซึ่งช่วยเสริมทักษะความริเริ่ม ทดลอง และพัฒนาไอเดียใหม่ ๆ เช่นเดียวกันกับแนวคิดของWagner, T. (2012) ที่เน้นการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของชุดฝึกที่มุ่งส่งเสริม ความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน การใช้ WordPress, WooCommerce, และ PHP เป็นแนวทางที่ช่วยกระตุ้น ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity), การทดลอง (Experimentation), และการสร้างเครือข่าย (Networking) ส่วนด้านประสิทธิภาพของการชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจเพื่อส่งเสริม ความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน โดยภาพรวมมีค่าเท่ากับ 85.43/86.67 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pongsuwat Sermsirikanchana. (2021) ที่ระบุว่าแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐานในวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ (80/80) โดยมีค่าเฉลี่ย 86.18/83.32

สรุปองค์ความรู้

จากการวิจัยจะเห็นได้ว่าชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสาธ ช่วยส่งเสริมให้กระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจมีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากขึ้นซึ่งชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสาธ มีกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน ผู้เรียนได้ปฏิบัติทักษะย่อยเรียงจากง่ายไปยากตามลำดับ และผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะซ้ำ ๆ จนสามารถปฏิบัติเป็นทักษะใหญ่ที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ ส่งผลให้ผู้เรียนเรียนมีทักษะที่สูงขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังได้ข้อสรุปว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระยาสาธ เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการฝึกฝน ผู้ที่ใช้ชุดฝึกทักษะนี้จนเกิดความชำนาญส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเป็นนวัตกรรมใน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านทักษะความริเริ่ม 2) ด้านทักษะการตั้งคำถาม 3) ด้านทักษะการสังเกต 4) ด้านทักษะ การทดลอง และ 5) ด้านทักษะการสร้างเครือข่าย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 2 การพัฒนาชุดฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมของผู้เรียน

การพัฒนาเว็บไซต์สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการขยายธุรกิจขนมไทย เช่น กระจ่างสารท ให้เติบโตในตลาดออนไลน์ โดยอาศัยการออกแบบเว็บไซต์ที่เหมาะสม กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล การเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน และการพัฒนาทักษะผู้ประกอบการ มีโอกาสเติบโตในตลาดออนไลน์ได้มากขึ้น โดยสามารถถ่ายทอดชุดฝึกทักษะให้กับผู้ประกอบการผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อให้สามารถแข่งขันในยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ไปดัดแปลง หรืออาจนำไปเป็นแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการฝึกปฏิบัติในรายวิชาอื่น ๆ หรือในรายวิชาโครงงาน เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ใช้ทักษะกระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนให้เป็นไปตามศักยภาพของนักศึกษา เป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์ ตลอดจนข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ โดยสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ และเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในระดับขั้นที่สูงขึ้นต่อไป
2. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาชุดฝึกทักษะการพัฒนาเว็บไซต์ในทางธุรกิจ เพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมร่วมกับกลุ่มธุรกิจกระจ่างสารทของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยการอาชีพพิชัยเป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลายวิชา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสร้างชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ การพัฒนาเว็บไซต์ทางธุรกิจ ให้มีเนื้อหา ที่ทันสมัยตามเทคโนโลยี และตามหลักสูตรของแต่ละระดับชั้น
2. ควรศึกษาเกี่ยวกับ Artificial Intelligence (AI) เพื่อนำไปสู่การสร้างสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ

References

- Bank, K., Khumpai, et al. (2020). Format of online teaching and learning in the field of engineering industry on the new normal during the COVID-19 crisis. *Mahachulalongkorn Journal*, 8(3), 398-399.
- Bunchom, S. (2010). *Basic research* (7th printing). Bangkok: Suriviriyasan.
- Chaiyong, P. (1977). *Teaching media system*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Dyer, J., Gregersen, H., & Christensen, C. M. (2011). *The innovator's DNA*. Harvard Business School Publishing Corporation.
- Jiradej, M. (2008). Development of a training kit for thinking skills from printed media for students Mathayom 3, Wada Thong Phleng School, Khlong San District Office, Bangkok.
- Jirarat, W. (2024). Guidelines for managing collaborative networks in the educational management of special education centers, network group 9, under the Office of Special Education Administration. *Journal of Educational Science, Srinakharinwirot Khon Kaen Campus*, 25(2).
- Kanokpitch, R., et al. (2021). Development of basic scientific skills in observation using project-based learning methods in kindergarten 1 students. Hat Yai University.
- Kanthicha, J. (2024). Developing academic achievement and experimental skills using learning management 5-step knowledge inquiry model (5Es) combined with a science experiment on the separation of substances. Mahasarakham University.
- Khwansakul, U. (2021). Developing creativity using a teaching model for future problem-solving processes according to Torrance's concept. *Knowledge integration course*. Mahidol Wittayanusorn School Public Organization.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Koson, P. (2021). Strategies for developing innovativeness of secondary school teachers. (Doctor of Philosophy Thesis). Maha Sarakham University, Maha Sarakham.

- Marut, P. (2017). *Coaching paradigm to enhance creativity and innovation skills*. Charan Sanitwong Printing.
- Office of the Basic Education Commission. (2019). Developing students to be inventors from lessons on learning management for teachers who create and innovate. Bangkok: N60 Rattana Trading.
- Pachara, S. (2020). Developing initiative in computer work using Sampson's practical skills teaching model of students in Grade 3. *Thesis in the field of curriculum and teaching*. Dhurakij Pundit University.
- Pongsuwat, S. (2021). Development of achievement in research-based teaching (RBL) to develop life skills of students at the Vocational Certificate level (Vocational Certificate 1) in the field of Electricity. *Social Studies Review Journal*, 1(January - February).
- Preeda, Y. (2018). 4 types of innovators. *National Innovation Agency*.
- Ratchaneekorn, H. (2020). 6C1T: Navavithi for the development of history teachers' characteristics 4.0 (1st edition). Bangkok: Walk on Cloud Co., Ltd.
- Sanpong, I. (2019). Educational institution administration in the digital age. *Academic Journal of Eastern University of Management and Technology*.
- Schoolwires. (2013). The flipped classroom: A new way to look at schools. [online]. Retrieved 10 May 2013.
- Sittichok, S. (2021). Guidelines for developing academic networks of educational institutions. Under the Lampang Primary Educational Service Area Office, Area 2. *Thesis in Educational Administration*. Sukhothai Thammathirat Open University.
- Suphanika, L. (2024). Developing mathematics skills with a set of science experiment activities for early childhood children. Department of Early Childhood Education, Faculty of Education, Loei Rajabhat University.
- Thanchanok, P. (2024). Results of developing thinking skills using questioning techniques. A story about following in the footsteps of the medicine doctor Prachin. Additional courses for Prachinburi Suksa of Mathayom 6 students at Kabinwittaya School, Prachinburi Province.
- Tuen, T. (2020). Educational design in the new normal: Impact from the COVID-19 outbreak. *Teachers Council of Thailand Journal*, 1(2), 1-10.
- Wagner, T. (2012). *Creating innovators: The making of young people who will change the world*. Scribner.
- Wagner, T. (2012). *Creating innovators: The making of young people who will change the world*. Scribner.

ผลการพัฒนาเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก

THE DEVELOPMENT OF CAREER MATCH CARD GAME TO ENHANCE CAREER KNOWLEDGE
FOR MATTHAYOM 1 STUDENTS AT WAT CHANTAWAN - ORK SCHOOL

ปิยภัส บุตรจันทร์¹ , ปัญญาพล พงษ์ชัยสิทธิ์² , เบนญาพัชร วันทอง³

Piyapas Butjan¹ , Panyapol Phongchaiyasit² , Benyapat Wuntong³

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

Faculty of Education, Pibulsongkram Rajabhat University

E-mail: Benyapat.wun@psru.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก 2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออกก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก จำนวน 29 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เกมการ์ด Career Match และข้อสอบวัดความรู้ด้านอาชีพ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1. เกมการ์ด Career Match ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ด้านอาชีพก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ พบว่า หลังการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 62.58 สูงกว่าก่อนใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 52.73 และสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้ พบว่า เกมการ์ด Career Match เป็นนวัตกรรมที่ออกแบบจากแนวคิดการจัดหมวดหมู่อาชีพตามทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ โดยประกอบไปด้วยการให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพแต่ละหมวดหมู่ที่นักเรียนจำเป็นต้องทราบ ผ่านการนำเสนอในรูปแบบการ์ดที่มีทั้งภาพและเนื้อหาผสมกับรูปแบบการเล่นแบบจับคู่ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ จึงทำให้สามารถส่งเสริมความเข้าใจและความรู้ทางด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: เกมการ์ด , ความรู้ด้านอาชีพ , แนวแนว

Abstract

The purposes of this research were 1. To develop Career Match Card Game to promote career knowledge for Matthayom 1 students of Wat Chantawan Ork School and 2. To compare the career knowledge of Matthayom 1 students at Wat Chantawan Ork School before and after using a card game. The population consists of 60 Matthayom 1 students at Wat Chantawan Ork School in the first semester of the 2024 academic year. The sample includes 29 Matthayom 1 students at Wat Chantawan Ork School, selected through cluster random sampling. The research instruments include the Career Match Card Game and a Career Knowledge Test. The statistical analysis methods include mean, standard deviation, and t-test (Dependent Samples).

The results of the study were as follows: 1. The developed Career Match card game was efficiently performed with an Index of Objective Congruence ranging from 0.67 to 1.00. The comparison of career knowledge scores before and after using the Career Match card game to promote career knowledge showed that after using the Career Match card game, the average score was 62.58%, higher than before using the Career Match card game which scored 52.73%, and significantly higher at the .05 level.

This research revealed that the Career Match card game is an innovation designed based on Holland's Career Choice Theory for occupational classification. The game incorporates essential career knowledge that students need to know through cards that combine visual and content presentations. With its matching gameplay format that promotes hands-on learning, it serves as an effective tool for enhancing career understanding and knowledge among Matthayom 1 students.

Keywords: Card Game , Career Knowledge , Guidance

บทนำ

นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ.2563 ได้จัดให้ดำเนินการจัดการศึกษาและบริหารจัดการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ โดยมีวัตถุประสงค์ของแผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษาและนโยบายของรัฐบาล โดยเฉพาะนโยบายเร่งด่วนเรื่องการเตรียมสู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งอาศัยอำนาจตามความในมาตรา 8 และ มาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการพ.ศ. 2546 รัฐมนตรีว่าการศึกษาก็ประกาศนโยบายและจุดเน้นในระดับชั้นมัธยมศึกษา ข้อที่ 2 การ จักการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อสร้างทักษะพื้นฐานที่เชื่อมโยงสู่การสร้างอาชีพ และการมีงานทำ (Ministry of Education , 2562) ซึ่งชี้ให้เห็นว่ารัฐบาลให้ความสำคัญในเรื่องของการประกอบอาชีพของประชาชน เนื่องจากการประกอบอาชีพ คือ เป้าหมายที่สำคัญต่อการใช้ชีวิต ก่อนการประกอบอาชีพนั้นจะต้องมีการศึกษาและวางแผนในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของงาน ความเสี่ยง ต่อการทำงาน

ผลตอบแทนหรือเงินเดือน ซึ่ง Department of Employment (2561) ได้นำเสนอว่า การแนะแนวอาชีพเป็นเรื่องสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของการเตรียมกำลังแรงงานของประเทศให้มีความพร้อมในการประกอบอาชีพก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน ซึ่งควรเริ่มตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงอุดมศึกษา การแนะแนวอาชีพเป็นกระบวนการช่วยเหลือบุคคลให้สามารถ รู้จักตนเองรู้จักพัฒนาตนเองอย่างมีเหตุผลและใช้ปัญญาในการแก้ไขปัญหา

จากผลงานที่ระหว่างฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของผู้วิจัย โดยใช้การสัมภาษณ์ครูแนะแนวระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออกยังขาดข้อมูลทางอาชีพ ทำให้ไม่มีการวางแผนในการเข้าศึกษาต่อในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ไม่สามารถรับรู้ระดับความสามารถของตนเอง ขาดความกระตือรือร้นในการศึกษาหาข้อมูลในอาชีพที่ตนเองสนใจ และให้ความสำคัญเรื่องการวางแผนเข้าสู่อาชีพ จึงส่งผลทำให้นักเรียนตอบคำถามกับผู้อื่นไม่ได้ว่านักเรียนไม่สนใจอาชีพอะไรหรือไม่สามารถบอกเส้นทางไปสู่อาชีพในอนาคตได้ แต่ในช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนั้น เป็นช่วงเวลาสำคัญในการพิจารณาเลือกอาชีพ เนื่องจากเด็กในช่วงอายุ 12 - 15 ปี เด็กในระยะนี้จะพิจารณาการเลือกอาชีพจากความชอบของตนเอง เช่น บุคลิกภาพ ความสามารถ ความสนใจ และค่านิยมของตนเพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจในการเลือกอาชีพ ครูแนะแนวจึงจัดการเรียนการสอนในด้านการศึกษาและด้านอาชีพ เพื่อที่จะมุ่งเน้นให้นักเรียนรู้จักในการพัฒนาตนเองในด้านการเรียนอย่างเต็มความสามารถและเต็มตามศักยภาพ ในทุกด้านที่เกี่ยวกับอาชีพ นั้นเกิดจากการผสมผสานความคิดต่อตัวเอง และความเข้าใจต่ออาชีพที่เลือก นั่นคือ คนที่เลือกอาชีพได้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนเองมากที่สุด จะมีความพึงพอใจในอาชีพ และส่งผลให้ประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น ๆ กรมการจัดงาน (2561) โดยการเรียนรู้โลกของการทำงานนั้นจะเกี่ยวข้องกับลักษณะงานแต่ละอาชีพ การสำรวจอาชีพอย่างหลากหลาย การมีความคิดที่ดีต่ออาชีพ การเข้าใจทักษะพื้นฐานที่จะนำไปประกอบอาชีพ โดยมีการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพของนักเรียน และต้องมีการพัฒนาตนเองด้านอาชีพตามความถนัดและความสนใจ ทฤษฎีทางด้านที่เกี่ยวข้องกับการเลือกอาชีพที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ได้แก่ ทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ (Holland's theory of vocational choice) (Department of Employment, ม.ป.ป.) ซึ่งอธิบายว่า การที่บุคคลได้สำรวจความสนใจในอาชีพและสำรวจบุคลิกภาพของตนเองจะสามารถช่วยให้ บุคคลรู้และเข้าใจในตนเองเกี่ยวกับการเลือกอาชีพ โดยวิเคราะห์บุคลิกภาพของคนเราออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ ด้านจักรกล, ด้านวิทยาศาสตร์, ด้านบริการสังคม, ด้านสารบรรณ, ด้านธุรกิจ และด้านศิลปะ ซึ่งบุคคลที่มีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันจะทำให้มีความสนใจและความถนัดที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการเลือกอาชีพ การเปลี่ยนงาน ความสำเร็จ ความสามารถเฉพาะ และพฤติกรรมทางการศึกษาและสังคม การที่บุคลิกภาพจะสะท้อนผ่านอาชีพนั้นจะต้องเกิดการผสมผสานความคิดต่อตนเองและความเข้าใจหรือความรู้ทางด้านอาชีพที่ตนเองเลือก จึงจะส่งผลให้เลือกอาชีพได้ตรงกับความต้องการมากขึ้น

การส่งเสริมความรู้ทางด้านอาชีพนั้น สามารถกระทำได้หลายวิธีการ ซึ่งในปัจจุบันมีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย เข้ามามีบทบาทในการช่วยส่งเสริมความรู้ทางด้านอาชีพได้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทั้งสื่อแบบออฟไลน์ และสื่อออนไลน์ แต่สื่อที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ได้แก่ เกม เนื่องจากเกมมีลักษณะที่เป็นการเล่นเพื่อเข้ากลุ่ม มีความสนุกสนาน และมีรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย ทำให้เข้าถึงผู้เล่นที่มีความแตกต่างกัน Woraboworn, W. (2555) โดยเฉพาะเกมการ์ดเป็นสื่อสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้ง่าย เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เพราะเกมการ์ดมีรูปแบบการเล่นที่น่า

ตื่นเต้น สร้างความท้าทายให้กับนักเรียน มีสีสันสวยงาม เนื้อหากระชับ ง่ายต่อการจดจำ และสามารถออกแบบให้เข้ากับเนื้อหาของการเรียนรู้ของนักเรียน Kurasatean, N (2548) นอกจากนี้การจัดการศึกษาผ่านการเรียนรู้ด้วยเกมนั้น สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อนหรือมีความเป็นนามธรรมได้เร็วขึ้น สามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ และไปเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้เกมการ์ด ซึ่งเป็นเกมการ์ดที่การจัดหมวดหมู่อาชีพตามทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ โดยประกอบไปด้วยการให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพแต่ละหมวดหมู่ที่นักเรียนจำเป็นต้องทราบ อันจะนำไปสู่การเพิ่มระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเกมการ์ด Career Match ส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก
2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด

การทบทวนวรรณกรรม

1. ทฤษฎีการเลือกอาชีพของ John L. Holland

John L. Holland (1985) เป็นนักจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยจอห์นฮอปกิน ได้สร้างทฤษฎีการเลือกอาชีพ แบบสำรวจความสนใจในอาชีพ และแบบสำรวจบุคลิกภาพของตนเองเพื่อช่วยในการเลือกอาชีพ แนวคิดที่ว่าความสนใจและสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคล เป็นตัวกำหนดบุคลิกภาพและอาชีพที่เหมาะสม สามารถจำแนกบุคคลออกตามบุคลิกภาพได้ 6 ด้าน ตามความสนใจใน การประกอบอาชีพคือ ชอบสิ่งที่เป็นอย่างจริง (Realistic) ชอบสืบค้น (Investigative) ชอบศิลปะ (Artistic) ชอบเข้าสังคม (Social) ชอบความท้าทาย (Enterprising) และชอบความมีระเบียบแบบแผน (Conventional) บุคลิกภาพแต่ละแบบเกิดจากการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งแวดล้อมทาง สังคม ได้แก่ เพื่อน พ่อแม่ ผู้ปกครอง วิธีการดำเนินชีวิตและสิ่งแวดล้อมและแรงขับของแต่ละบุคคล ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้แต่ละคนมีการเรียนรู้ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรมที่แตกต่างกัน และกลายมาเป็นความสนใจและนำไปสู่ความสามารถเฉพาะด้านที่แตกต่างกัน บุคคลจะเลือกประกอบอาชีพที่ตรงความต้องการของตนเองซึ่งจะสอดคล้องกับบุคลิกภาพ ความสนใจ ความถนัด ซึ่งการวิเคราะห์บุคลิกภาพและความสนใจของบุคคลแบ่งออกเป็น 6 ประเภท คือ Realistic บุคลิกภาพแบบจริงจังไม่คิดฝัน Investigative บุคลิกภาพแบบที่ใช้ไหวพริบปัญญา Artistic บุคลิกภาพแบบมีศิลปะ Social บุคลิกภาพที่ชอบสังคม Enterprising บุคลิกภาพกล้า คิดกล้าทำและ Conventional บุคลิกภาพที่ทำตามระเบียบแบบแผน

2. หลักจิตวิทยาเกี่ยวกับการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้

เกมเพื่อประกอบการเรียนรู้ต้องอาศัยหลักจิตวิทยาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนา เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน โดย สกฤต สุขสิริ (2550) ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การออกแบบเกมนั้นต้องแฝงให้เกิดการปฏิบัติต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
2. การเรียนรู้จะต้องเกิดโดยตัวผู้เรียนเองจะทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง
3. การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะทำให้ผู้เรียนได้จดจำได้ดียิ่งขึ้น
4. การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ในเกมต้องมีความชัดเจน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพยายามเพื่อบรรลุเป้าหมาย
5. ประเด็นหลักในการเรียนรู้ที่แฝงอยู่ในเกมนั้น ต้องเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสมควรรู้และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 29 คน ได้มาโดยได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้และการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

1. เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออกเป็นเกมการ์ดสำหรับความรู้เกี่ยวกับรายละเอียดของแต่ละอาชีพ โดยแบ่งออกเป็น 6 หมวด หมวดละ 30 อาชีพ แต่ละหมวดแบ่งการ์ดออกเป็น 2 ชุด ได้แก่การ์ด A คือ การ์ดชื่ออาชีพ และการ์ด B คือการ์ดข้อมูลของอาชีพซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากลักษณะกลุ่มบุคลิกภาพตามแนวคิดทฤษฎีการเลือกอาชีพ ของฮอลแลนด์ โดยกำหนดให้มีลักษณะการเล่นแบบเกมจับคู่ระหว่างการ์ด A มี 6 หมวดหมู่ หมวดหมู่ละ 30 อาชีพ ประกอบด้วย
 - หมวดที่ 1 กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบจริงจัง (Realistic)
 - หมวดที่ 2 กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบนักคิดวิเคราะห์ (Investigative)
 - หมวดที่ 3 กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบนักสร้างสรรค์ (Artistic)
 - หมวดที่ 4 กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบนักช่วยเหลือ (Social)
 - หมวดที่ 5 กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบนักโน้มน้าว (Enterprising)
 - หมวดที่ 6 กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบนักจัดการ (Conventional)



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างเกมการ์ดทั้ง 6 หมวด

ขั้นตอนการสร้างเกมการ์ด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตร เอกสาร ตำรา ขอบข่ายและสาระกลุ่มวิชาแนะแนว ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1
- 2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในหลักสูตร และเนื้อหา
- 3) สสำรวจอาชีพโดยการ ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยทำแบบสอบถามเกี่ยวกับอาชีพที่นักเรียนสนใจจะประกอบอาชีพในอนาคต
- 4) สร้างรายชื่ออาชีพแต่ละหมวด ตามทฤษฎีของจอห์น แอล ฮอลแลนด์ และข้อมูลจากอาชีพที่นักเรียนสนใจจะประกอบอาชีพในอนาคต จากนั้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เป็นผู้พิจารณาเลือกอาชีพ ที่มีความสอดคล้อง ให้เหลือเพียง 30 อาชีพ
- 5) ดำเนินการสร้าง เกมการ์ด ทั้งหมด 6 หมวดหมู่ หมวดหมู่ละ 15 อาชีพ ตามแนวคิดของจอห์น แอล ฮอลแลนด์
- 6) นำร่างเกมการ์ด ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องเพื่อขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่อง หรือนำมาพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
- 7) ดำเนินการปรับปรุงเกมการ์ด ตามข้อเสนอแนะที่ได้รับไว้
- 8) นำเกมการ์ดไปทดสอบใช้กับกลุ่มย่อย (Pilot Study) โดยทดสอบใช้กับกลุ่มย่อย
- 9) นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบจากกลุ่มย่อยมาปรับปรุงเพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบ

2. ข้อสอบวัดความรู้ด้านอาชีพ คือ ข้อสอบที่ทดสอบความรู้เกี่ยวกับอาชีพหลังเล่นเกมการ์ด 1 หมวด มีลักษณะเป็นข้อสอบปรนัย (เลือกคำตอบ 4 ตัวเลือก 1 คำตอบ) โดยมีลักษณะเป็นแบบทดสอบ 4 ตัวเลือกซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 90 ข้อ โดยในแต่ละหมวดจะใช้ข้อสอบชุดเดียวกัน เพื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียนก่อนและหลังใช้เกมการ์ด โดยข้อสอบที่ได้มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.22-0.74 มีอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.21-1.00 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ 0.84

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีลักษณะเป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ที่สร้างไว้จำนวน 90 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล วิธีการสร้างแบบทดสอบและการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ศึกษาขอบข่ายเนื้อหาเกี่ยวกับทฤษฎีการเลือกอาชีพของ Jonh L. Holland และมาตรฐานงานแนะแนว
3. กำหนดสัดส่วนความสำคัญและจำนวนข้อสอบในแต่ละเนื้อหาตาม ทฤษฎีการเลือกอาชีพของ Jonh L. Holland เพื่อสร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุม ด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า
3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด เป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 90 ข้อ
4. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความถูกต้องชัดเจน ความสอดคล้องกับตัวชี้วัดและผลการเรียนรู้โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เกณฑ์ดัชนีความสอดคล้องที่เหมาะสม คือ ค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลินไชย, ม.ป.ป. : 181)
5. นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง และคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า ตัวนิความสอดคล้อง (OC) อยู่ระหว่าง 0.60-100
6. นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขและคัดเลือกตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก จำนวน 29 คน ใช้เวลาในการทดสอบ 60 นาที เพื่อหาค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r)
7. ตรวจสอบคะแนนการทดสอบโดยพิจารณา ถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ให้ 0 คะแนน ตอบมากกว่า 1 ข้อ หรือไม่ตอบ ให้ 0 คะแนน
8. นำผลคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทดลองใช้แบบทดสอบมาวิเคราะห์ หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบรายข้อแบบอิงเกณฑ์ของเบรนนัน (Brennan) พิจารณาค่าอำนาจจำแนกข้อถูกตั้งแต่ 0.20-1.00 (เทียมจันทร์พานิชย์ผลินไชย, ม.ป.ป. : 210) แล้วคัดเลือกข้อสอบจำนวน 90 ข้อ ให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้
9. นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้ว 90 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก ซึ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเดิมนำผลมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับ

ขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล

พัฒนาเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ก่อนจัดกิจกรรมผู้วิจัยนำข้อสอบความรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 90 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 6 หมวด หมวดละ 15 ข้อ นำไปทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) กับกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยให้นักเรียนเล่นสัปดาห์ละ 1 หมวด และมีผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินควบคุมการเล่นเกมตามกติกา

3. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมครบ 6 สัปดาห์แล้ว นำข้อสอบความรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 90 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 6 หมวด หมวดละ 15 ข้อ นำไปทดสอบหลังเรียน (Post-Test) กับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

1.3 ร้อยละคะแนนเฉลี่ย

1.4 หาค่าความเที่ยงตรง โดยใช้สูตรวัดดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index : IOC)

2. สถิติสำหรับการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

2.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด โดยใช้ค่าสถิติ t-test (Dependent สมมติฐานของการวิจัย)

เปรียบเทียบความรู้หลังการเล่นเกมการ์ด เกี่ยวกับการเลือกอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดีขึ้น

ผลการวิจัย

1. ผลประเมินความเหมาะสมของเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก มีผลดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก โดยผู้เชี่ยวชาญด้านแนะแนว

รายการ	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			รวม คะแนน	ค่า IOC	สรุปผล
	1	2	3			
จำนวนอาชีพในแต่ละหมวดมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความสอดคล้องเหมาะสมกับอาชีพในปัจจุบัน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของเนื้อหาอาชีพในหมวด P	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของเนื้อหาอาชีพในหมวด I	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของเนื้อหาอาชีพในหมวด A	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของเนื้อหาอาชีพในหมวด S	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของเนื้อหาอาชีพในหมวด E	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของเนื้อหาอาชีพในหมวด c	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของแบบตัวอักษร	+1	0	+1	2	0.67	สอดคล้อง

รายการ	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ			รวม คะแนน	ค่า IOC	สรุปผล
	1	2	3			
ความเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของขนาดการ์ด	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
คุณภาพของภาพ	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีและพื้นหลัง	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมาะสมของรูปแบบการเล่น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
ความน่าสนใจของรูปแบบการเล่น	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

จากตารางที่ 1 พบว่า ความเหมาะสมของ เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออกมีความเหมาะสมทุกข้อ มีค่าอยู่เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความรู้ด้านอาชีพ ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก

ตารางที่ 2 ตารางผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ด้านอาชีพ การใช้เกมการ์ด Career Match

เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60

หมวด	การทดสอบ	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ คะแนน เฉลี่ย	เกณฑ์ ร้อยละ
หมวดที่ 1	ก่อน	29	15	7	1.46	46.67	60
	หลัง	29	15	8.32	1.92	55.47	60
หมวดที่ 2	ก่อน	29	15	7.18	1.47	47.87	60
	หลัง	29	15	8.72	1.03	58.13	60
หมวดที่ 3	ก่อน	29	15	8.3	1.37	55.33	60
	หลัง	29	15	9.66	1.95	64.4	60
หมวดที่ 4	ก่อน	29	15	8.3	1.37	55.33	60
	หลัง	29	15	9.66	1.95	64.4	60
หมวดที่ 5	ก่อน	29	15	8.86	1.52	59.07	60
	หลัง	29	15	10.1	1.29	67.33	60
หมวดที่ 6	ก่อน	29	15	7.4	1.05	49.33	60
	หลัง	29	15	9.28	1.28	61.87	60
รวม	ก่อน	29	15	7.91	1.45	52.73	60
	หลัง	29	15	9.39	1.54	62.58	60

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนความรู้ด้านอาชีพ หลังการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 60 คะแนนเฉลี่ยในภาพรวมเท่ากับ ร้อยละ 62.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60 โดยหมวดที่ได้คะแนนสูงที่สุด ได้แก่ หมวดที่ 5 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ร้อยละ 67.33 รองลงมาเป็นหมวดที่ 3 และหมวดที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 64.4 และ หมวดที่ 6 คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 61.87 โดยมี 2 หมวดที่คะแนนเฉลี่ยไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ได้แก่ หมวดที่ 2 คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 58.13 และหมวดที่ 1 คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 55.47 คะแนน

ตารางที่ 3 ตารางผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ด้านอาชีพ ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คะแนนทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน	47.45	4.09	10.21	3.85	14.28*	0.0000
หลังเรียน	57.66	4.28				

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนความรู้ด้านอาชีพ ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 47.45 คะแนน และ 57.66 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

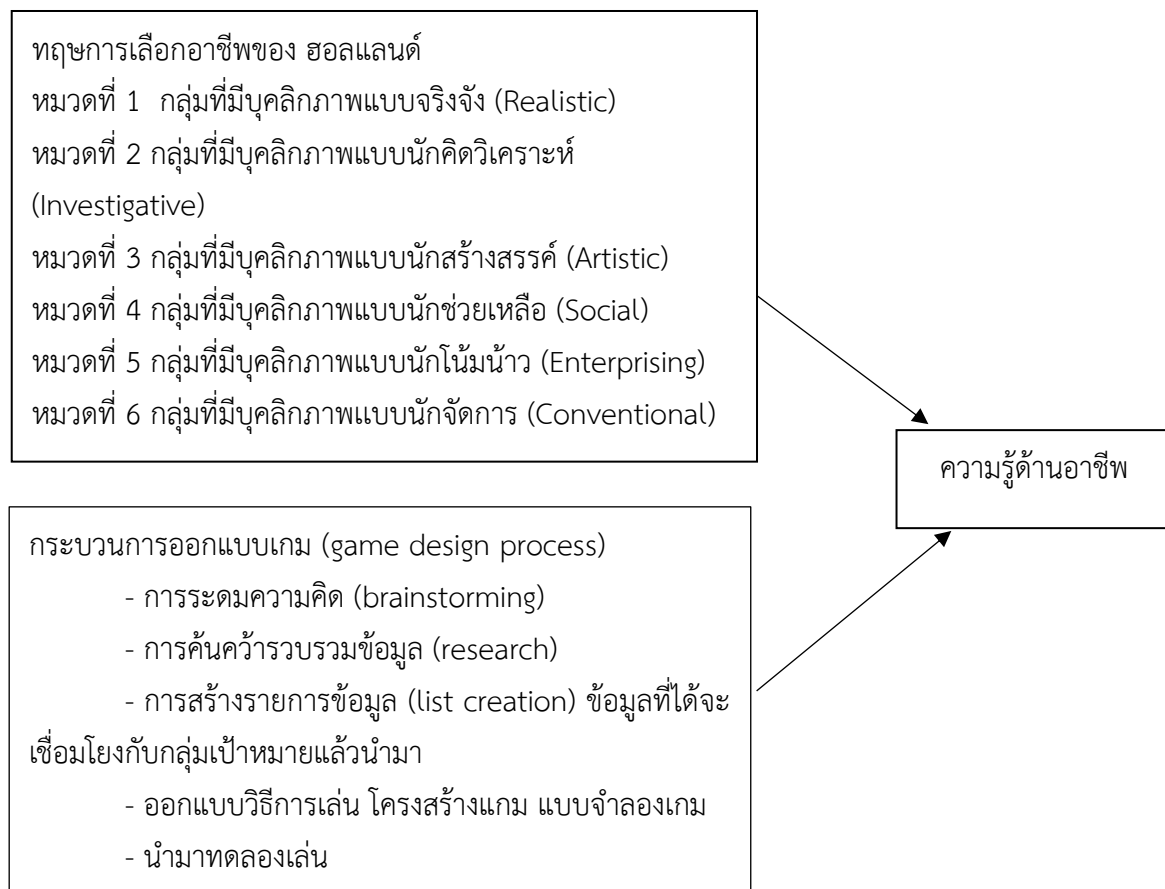
อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยพัฒนาระดับเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถนำผลมาอภิปรายได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ความเหมาะสมของ เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก มีความเหมาะสมทุกข้อ มีค่าอยู่เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 เนื่องจาก เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ มีเนื้อหาที่ตรงประเด็นชัดเจน เข้าใจง่าย และมีรูปภาพประกอบสวยงามน่าสนใจ ทำให้สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย สอดคล้องกับการศึกษาของ Laphapong, P (2554) และ Woraboworn, W (2551) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่สัมพันธ์ต่อความสนใจที่มีต่อเกมการ์ด พบว่า ปัจจัยด้านการออกแบบ ความสวยงามของการ์ดเกม ที่จะแสดงภาพและสีสันที่สวยงาม การให้ข้อมูลต่างๆ ที่ชัดเจน ทำให้ผู้เล่นเกมการ์ดเกิดความสนใจเกมการ์ดได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ยังมีการกำหนดประเด็นความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ที่นักเรียนจำเป็นต้องรู้ ได้แก่ บุคลิกภาพที่เหมาะสมกับอาชีพ การศึกษาต่อ และรายได้ โดยการทำให้เนื้อหาอยู่ในแบบรูปธรรม ทำให้นักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลได้อย่างถูกต้อง

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดจันทร์ตะวันออก พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ความรู้หลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีในส่วนของการใช้เกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ ปรากฏว่านักเรียนทำคะแนนไม่ผ่าน 2 หมวด ได้แก่ หมวดที่ 1 คือ กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบฝึกปฏิบัติ และหมวดที่ 2 คือ กลุ่มที่มีบุคลิกภาพแบบนักวิเคราะห์ การที่นักเรียนทำข้อสอบไม่ผ่านเกณฑ์ คือ หมวดที่ 1 อาจเกิดจากการที่บุคลิกภาพของพวกเขาไม่ตรงกับลักษณะของอาชีพที่อยู่ในหมวดนี้ เช่น ความที่ไม่ชอบงานที่ต้องใช้แรงกายหรือการทำงานในสภาพแวดล้อมที่ต้องใช้ทักษะทางกายภาพ และหมวดที่ 2 เป็นหมวดที่มีอาชีพที่เหมาะสมกับนักวิชาการ ที่ต้องการบุคลิกภาพที่มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหา แสวงหาความรู้ มีความพอใจกับการทำกิจกรรมที่ต้องใช้การสังเกต การค้นคว้าวิทยาการใหม่ ๆ และการคิดค้นผลงาน จึงทำให้นักเรียนส่วนมากไม่ค่อยสนใจในการที่จะศึกษาอาชีพในกลุ่มนั้นๆ เนื่องจากผู้วิจัยกำหนดประเด็นความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ที่นักเรียนจำเป็นต้องรู้ ได้แก่ บุคลิกภาพที่เหมาะสมกับอาชีพ การศึกษาต่อ และรายได้ ผ่านรูปแบบการเล่นเกมที่เป็นการจับคู่ระหว่างการ์ด A คือ การ์ดชื่ออาชีพ และการ์ด B คือการ์ดข้อมูลของอาชีพ ทำให้ในทุกๆ ครั้งของการเล่น ผู้เล่นจะเกิดการเชื่อมโยงระหว่างชื่อและข้อมูลของอาชีพอยู่เสมอ ทำให้เกิดความรู้ ความจำได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเกมการ์ด Career Match เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ ยังมีลักษณะที่กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ชัดเจน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นมีเพียงการ์ดที่จัดเตรียมไว้ สร้างกติกาการเล่นที่ง่ายเพียงผู้เรียนจับคู่ได้ถูกต้องก็จะได้คะแนน มีการให้ข้อมูลย้อนกลับทันทีหลังการเล่นจบว่าผู้เรียนจับคู่ในเกมถูกต้องหรือไม่ มีการสร้างโอกาสแพ้นะที่พอๆ กันเพื่อให้เกิดความสนุก รูปแบบดังกล่าวเป็นไปตามขั้นตอนในการสร้างเกมการศึกษาของ Trueblood & Szabo (1974) สอดคล้องกับการศึกษาของ Nualjan, S (2562) ได้ยึดหลักการสร้างเกมการคณิตศาสตร์ตามแนวคิดของ Trueblood & Szabo พบว่า สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปองค์ความรู้



แผนภาพที่ 1 แสดงกระบวนการออกแบบเกมการ์ด Career Match

จากแผนภาพที่ 1 จะพบว่า เกมการ์ด Career Match เป็นนวัตกรรมที่ออกแบบจากแนวคิดการจัดหมวดหมู่อาชีพตามทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ โดยกระบวนการพัฒนาเริ่มจากการศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้เรียน การศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การออกแบบและพัฒนาเกม การทดลองใช้ และการปรับปรุงจนได้เกมที่มีประสิทธิภาพ เกมประกอบด้วย การให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพแต่ละหมวดหมู่ที่นักเรียนจำเป็นต้องทราบ ผสานกับความสนุกและสีสันที่น่าสนใจของเกมการ์ด โดยมีจุดเด่น คือ การออกแบบที่อิงทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ ทำให้มีการจัดหมวดหมู่อาชีพที่เป็นระบบและสอดคล้องกับบุคลิกภาพของผู้เรียน การนำเสนอข้อมูลอาชีพในรูปแบบการ์ดที่มีทั้งภาพและเนื้อหา ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำข้อมูลได้ง่าย รูปแบบการเล่นแบบจับคู่ระหว่างการ์ดชื่ออาชีพและข้อมูลอาชีพ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ มีความสะดวกในการใช้งาน สามารถพกพาและนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวได้ง่าย

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเกมการ์ด Career Match สามารถส่งเสริมความเข้าใจและความรู้ทางด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจอาชีพต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมาย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การใช้เกมการ์ด เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ ควรพัฒนาหรือต่อยอดให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้นเพิ่มเติม และเหมาะสมกับทุกคนมากยิ่งขึ้น

1.2 เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านอาชีพ ความสามารถของตนเองในการตัดสินใจเลือกอาชีพให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดก่อนที่จะนำเกมการ์ดไปใช้ในการตัดสินใจเลือกอาชีพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปใช้ ควรศึกษาวัตถุประสงค์และเนื้อหาในการเล่นเกมการ์ดก่อนที่จะนำไปจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนเนื่องจากแต่ละโรงเรียนมีบริบทของการจัดการศึกษาที่มีความแตกต่างกัน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 เกมการ์ดในการวิจัยครั้งนี้เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อไปใช้ในกลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสขนาดเล็ก ทำให้มีข้อจำกัดในการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางด้านอาชีพ เพราะนักเรียนบางคนก็ยังไม่รู้จักอาชีพที่ใหม่ ๆ ในการวิจัยครั้งนี้ ต่อไปควรทดลองในโรงเรียนที่มีขนาดใหญ่ หรือปรับเปลี่ยนรายชื่ออาชีพให้เหมาะสม

2.2 รายชื่ออาชีพในแต่ละหมวด ควรมีการปรับปรุงให้มีความทันสมัยอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกอาชีพ

2.2 ควรมีการจัดกลุ่มผู้ทดลองเล่นให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น ในกลุ่มควรมีผู้เล่นที่แตกต่างกันออกไป

References

- Angkana, O. (2019). The effect of participatory learning management to enhance work and career competencies for secondary school students. Faculty of Education, Naresuan University.
- Cook, W. R. (1967, August). Factors associated with the occupational choices of young men. *Dissertation Abstracts International*.
- Department of Employment. (2018). A guide to preparing for the labor market: The career counseling process of the Department of Employment.
https://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/vgnew_th/b5dc9e4b64db8d73895ffd0ffaae2e1a.pdf
- Department of Employment. (n.d.). Chapter 4: Components of career counseling.
https://lib.doe.go.th/ebookdoc/020400009319_4.pdf
- Holland, J. L. (1985). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments*. Prentice-Hall.
- Jirapa, B. (2020). Enhancing career readiness of upper secondary school students through guidance activities. Srinakharinwirot University.
- Kalayane, K., Pattarawat, J., & Panthep, L. (2016). Characteristics indicating career readiness of Grade 9 students at Attawit School, Bangkok. Faculty of Education, Kasetsart University.
- Kurasatean, N. (2005). The development of an advisory program for educational and career

- development for upper secondary school students (Master's thesis). Srinakharinwirot University.
- Laphapong, P. (2011). Marketing factors affecting consumers' purchase of trading cards in Mueang District, Nakhon Ratchasima Province (Master's thesis). Nakhon Ratchasima Rajabhat University.
- Ministry of Education. (2019, August 21). Announcement of the Ministry of Education on the policies and key focus areas of the Ministry of Education for the fiscal year 2020. <https://www.moe.go.th>
- Nattawut, K. (2020). Career selection of fourth-year undergraduate students at Kasetsart University, Bangkhen Campus. Department of Accounting, Faculty of Business Administration, Ramkhamhaeng University.
- Nualjan, S. (2019). The learning achievement in mathematics and group work ability on the topic of real number systems through cooperative learning with the STAD technique combined with mathematics games of grade 10 students (Master's thesis). Thaksin University.
- Orcutt, L. E. (1972). Child management of instructional game: Effects upon cognitive abilities, behavioral maturity, and self-concept of disadvantaged preschool children. *Dissertation Abstracts*.
- Sripipat, W. (2008). Factors in consumers' purchase of trading cards at Inimagick Shop (Master's thesis). Burapha University.
- Supavinee, L. (2016). Development of an educational game to prepare mathematical readiness for Kindergarten 2 students at Rajamangala Kindergarten Demonstration School. Rajamangala University of Technology Thanyaburi.
- Taylor, K. M., & Betz, N. E. (1994). Applications of self-efficacy theory to the understanding and treatment of career indecision. *Journal of Vocational Behavior*.
- Thaksonporn, T. (2021). Project-based learning management using a multimedia mind map to improve learning achievement on the topic of atmosphere for Grade 7 students. Pibulsongkram Rajabhat University.
- Traiphat, Y., Kitisak, R., & Thitiwich, C. (2019). The card game "Our School is a Pleasant Academy" to reduce learning difficulties. Rajamangala University of Technology Phra Nakhon.
- Trueblood, C. R., & Szabo, M. (1974, May). Procedures for designing your own ethic games for pupil involvement. *The Arithmetic Teacher*, 21(5), 405–408. <https://doi.org/10.5951/AT.21.5.0405>

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้
แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

A STUDY OF MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT ON THE TOPIC OF REAL NUMBERS
USING THE OPEN APPROACH COMBINED WITH THE THINK-PAIR-SHARE TECHNIQUE FOR
STUDENTS IN GRADE 8

วิลาวัลย์ साโยธา¹ และ สุวรรณวัฒน์ เทียนยุทธกุล²

Wilawan Sayotha¹ and Suwannawat Thienyutthakul²

นักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์¹

อาจารย์สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์²

Undergraduate student Mathematics Faculty of
Education and Innovation studies, Kalasin University¹

Lecturer in student Mathematics Faculty of
Education and Innovation studies, Kalasin University²

E-mail: Wilawansayotha@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ โรงเรียนจตุรพักตรพิมานรัชดาภิเษก จำนวน 28 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทางสถิติ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ก่อนและหลัง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: เทคนิคเพื่อนคู่คิด, การจัดการเรียนรู้แบบเปิด, จำนวนจริง

*Received January 27, 2025; Revised February 18, 2025; Accepted March 8, 2025

Abstract

The research article has the following objectives: 1) To study the mathematics achievement in the topic of real numbers through an Open Approach combined with the Think-Pair-Share technique for 2nd-year high school students, compared to the 75% criterion. 2) To compare the mathematics achievement in the topic of real numbers before and after learning through the Open Approach combined with the Think-Pair-Share technique for 2nd-year high school students. The sample group for this study consisted of 28 students from the second year of high school at ChaturakPattarapimarnRajchadapisek School, selected through purposive sampling. The research tools used included a lesson plan for the subject content and a test to measure mathematics achievement. The statistical methods used to analyze the data included percentage, mean, standard deviation, and statistical testing. The research findings were as follows: 1) The mathematics achievement in real numbers, using the Open Approach combined with the Think-Pair-Share technique, met the 75% criterion, with statistically significant results at the .05 level. 2) A comparison of mathematics achievement in the topic of real numbers before and after the learning process showed that the students' scores after the learning process were significantly higher than before, with statistically significant results at the .05 level.

Keywords: Think-Pair-Share Technique?, Open Approach Learning Management
, Real Numbers

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์เป็นหนึ่งในกลุ่มทักษะสำคัญที่เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ โดยมุ่งส่งเสริมให้เยาวชนทุกคนได้พัฒนาความรู้และทักษะในวิชาคณิตศาสตร์อย่างต่อเนื่องตามศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยมีเนื้อหาสาระที่จำเป็นสำหรับนักเรียนทุกคน ได้แก่ จำนวนและพีชคณิต การวัดและเรขาคณิต รวมถึงสถิติและความน่าจะเป็น พร้อมทั้งพัฒนาทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระคณิตศาสตร์จึงมีเป้าหมายเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถด้านการคำนวณ ใช้ความรู้นี้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีคุณภาพ ทั้งนี้ ควรส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ รวมถึงพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล ตระหนักถึงคุณค่าของคณิตศาสตร์ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนคณิตศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เรื่องอื่น ๆ และแก้ไขปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ Ministry of Education (2008, 2017)

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากลักษณะของคณิตศาสตร์ที่เป็นนามธรรมและมีเนื้อหาบางส่วนที่ยากต่อการอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจ ซึ่งต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลเพื่อให้เข้าใจโครงสร้างทางคณิตศาสตร์ได้ด้วยเหตุนี้ นักเรียนส่วนใหญ่จึงไม่ชื่นชอบวิชาคณิตศาสตร์ และผลการเรียนมักอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ อีกทั้ง

นักเรียนยังขาดความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ การสอนในชั้นเรียนจึงมักเน้นการท่องจำ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถทำแบบฝึกหัดหรือการบ้านได้ รวมถึงขาดความสนใจและไม่ตั้งใจเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีทักษะด้านการคิดคำนวณ และยังขาดความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ทั้งที่คณิตศาสตร์เกี่ยวข้องกับทักษะสำคัญหลายด้าน ได้แก่ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการให้เหตุผล ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอทางคณิตศาสตร์ ทักษะการเชื่อมโยงความรู้ และทักษะความคิดสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณาปัญหาในปัจจุบัน ยังพบว่านักเรียนจำนวนมากไม่สามารถแก้ปัญหาคำถามได้ และนักเรียนบางส่วนที่สามารถหาคำตอบได้ ก็ยังไม่สามารถให้เหตุผลหรืออธิบายกระบวนการได้อย่างชัดเจน สาเหตุของปัญหานี้เกิดจากตัวผู้เรียน ผู้สอน รวมถึงบริบทและวิธีการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ ความเป็นนามธรรมของคณิตศาสตร์ยังทำให้ผู้เรียนไม่สามารถมองเห็นภาพหรือเข้าใจเนื้อหาได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะในบางหัวข้อที่ซับซ้อน Phudee, W. (2020)

การจัดการเรียนรู้โดยทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพได้อย่างชัดเจนมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของผู้เรียน แนวทางหนึ่งที่ผู้วิจัยใช้เพื่อแก้ปัญหานี้ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นส่งเสริมให้นักเรียนฝึกคิด และพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหามากกว่าการมุ่งเน้นเพียงผลลัพธ์หรือคำตอบเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนจะได้ฝึกวิเคราะห์และแก้ปัญหาคำถามด้วยตัวเองผ่านการนำเสนอปัญหาปลายเปิด เช่น การตั้งคำถามหรือสถานการณ์ให้นักเรียนพิจารณา พร้อมกับให้เวลาในการคิดวิเคราะห์อย่างอิสระ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิด Inprasith, M. (2004)

การจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ โดยมีการดูแลและใส่ใจจากครูหรือเพื่อนร่วมชั้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการเรียนรู้ คือการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ซึ่งเป็นเทคนิคที่นิยมใช้ร่วมกับวิธีการสอนอื่น ๆ Phuphatcharakun, R. (2008) โดยมีขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ขั้นตอนการคิด (Think): ครูตั้งคำถามหรือปัญหาที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และหาวิธีการแก้ไขด้วยตนเอง 2. ขั้นตอนการจับคู่ (Pair): นักเรียนจับคู่ร่วมกันคิดหาคำตอบหรือวิธีแก้ปัญห พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน 3. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยน (Share): นักเรียนแบ่งปันและนำเสนอผลการคิดและวิธีการแก้ปัญหที่ได้จากการร่วมกันค้นหา Byerley, R. A. (2002) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเทคนิคนี้มาใช้ในการแก้ปัญห เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ การอภิปราย การซักถาม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนจะได้ฝึกเป็นผู้ฟังที่ดี ผู้พูดที่ดี และมีจิตใจที่เปิดกว้าง ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น พร้อมทั้งสร้างความมั่นใจและกล้าแสดงออก นอกจากนี้ ผลงานที่ได้จากการร่วมมือของนักเรียนสองคนมักมีคุณภาพและความถูกต้องสูงกว่าผลงานของบุคคลเพียงคนเดียว ซึ่งมีโอกาสผิดพลาดน้อยกว่า Paween, W. (2022) จะเห็นได้ว่าการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ที่เน้นให้นักเรียนร่วมกันคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญห พร้อมแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์จนได้ข้อสรุปร่วมกัน

การศึกษาเรื่อง จำนวนจริง ในวิชาคณิตศาสตร์มีความสำคัญในการพัฒนาความเข้าใจและทักษะการคิดของนักเรียน โดยเฉพาะเมื่อใช้ การจัดการเรียนรู้ระบบเปิด (Open Approach) ซึ่งเป็นวิธีการที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดและวิเคราะห์ปัญหาอย่างอิสระ Inprasith, M. (2004) การใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเปิดจะช่วยเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างนักเรียน และพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ๆ Phuphatcharakun, R. (2008) เทคนิคนี้มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ การคิด (Think), การจับคู่ (Pair), และการแลกเปลี่ยน (Share) ซึ่งช่วยให้

นักเรียนได้ฝึกแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และคิดเชิง Phuphatcharakun, R. (2008) ด้วยวิธีการเหล่านี้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาในเรื่องจำนวนจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเชื่อมโยงความรู้ในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติที่จำเป็นต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในคณิตศาสตร์.

ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจตุรพักตรพิมานรัชดาภิเษก เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ บรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และเพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่

1. การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach)

การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ รวมถึงการทำความเข้าใจกับปัญหา เพื่อหาคำตอบจากวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลาย คำตอบที่ได้อาจไม่จำกัดอยู่เพียงคำตอบเดียววิธีการเรียนการสอนแบบเปิดยังส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนากระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์และสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ปัญหาปลายเปิดที่มีสถานการณ์กระตุ้นความสนใจ ทำให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดและมุมมองของตนเองได้อย่างอิสระและเต็มที่ ในงานวิจัยของ Supamas, K. (2018) ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมความสามารถในการคิดผ่านการใช้สถานการณ์ที่หลากหลาย พร้อมทั้งการนำเสนอปัญหาปลายเปิด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดค้นความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดทางคณิตศาสตร์ โดยคำตอบที่ได้จากการแก้ปัญหามีความหลากหลายและแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิด

เทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิด อภิปราย แก้ปัญหา และร่วมกันค้นคว้าหาคำตอบ โดยมีกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) นักเรียนคิดและหาคำตอบด้วยตนเอง (Think) 2) นักเรียนร่วมพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในคู่ของตน (Pair) 3) นักเรียนนำเสนอผลการคิดและความคิดเห็นที่ได้จากการอภิปรายในชั้นเรียน เพื่อสรุปคำตอบที่ถูกต้องร่วมกัน (Share) ซึ่งในการอ้างอิงงานวิจัย Chankiew, T. (2021) กล่าวว่าเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think -Pair -Share) หมายถึง เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือแบบหนึ่งที่ให้นักเรียนได้คิดอภิปราย แก้ปัญหา

หรือค้นหาคำตอบร่วมกันซึ่งมีลักษณะของกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ 1) ผู้เรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง (Think) 2) ผู้เรียนอภิปรายกับเพื่อนที่จับคู่เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Pair) 3) ผู้เรียนนำผลของความคิด แสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้น เพื่อหาข้อสรุปที่ถูกต้องร่วมกันจากชั้นเรียน (Share)

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนจตุรพักตรพิมานรัชดาภิเษก อำเภोजตุรพักตรพิมาน จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 281 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนจตุรพักตรพิมานรัชดาภิเษก อำเภोजตุรพักตรพิมาน จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 28 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (one-group pretest - posttest design) ดังนี้

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลองสอน	ทดสอบหลังเรียน
E	T ₁	X	T ₂

เมื่อ E คือ กลุ่มทดลอง

T₁ คือ การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

T₂ คือ การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

X คือ การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 8 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน ใช้เวลา 60 นาที

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยมีรายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) การวัดผลและประเมินผล ข้อตกลงในการเรียน

2. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre - Test) จำนวน 1 คาบ กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ

3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ คือ ใช้เวลาสอน 8 คาบ คาบละ 50 นาที

4. ทำการทดสอบหลังเรียน (Post - Test) จำนวน 1 คาบ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

5. ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ แล้วนำคะแนนมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติและโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75

	N	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.	% of Mean	t	Sig. (1-tailed)	
หลังเรียน	28	20	16.54	2.380	82.68	3.41	*	0.0010

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.54 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.38 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.68 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	df	Sig
ก่อนเรียน	28	7.71	2.14	28.56 *	27	0.00
หลังเรียน	28	16.54	2.38			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 2 พบว่าการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ก่อนและหลังโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนการทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.71 และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.54 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แยกเป็นประเด็นอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.54 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.68 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) เป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์ เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และทำความเข้าใจปัญหาเพื่อหาคำตอบจากการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ซึ่งคำตอบที่ได้อาจไม่เหมือนกันทุกครั้ง วิธีการสอนแบบเปิดช่วยพัฒนากระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ปัญหาปลายเปิดและสถานการณ์เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงแนวคิดของตนเองอย่างเต็มที่ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย Sarasuwan, W. (2020) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) เป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้นักเรียนได้เผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อนำไปสู่การทำความเข้าใจกับปัญหาและหาคำตอบจากวิธีการแก้ปัญหาหลายๆ แบบ ซึ่งคำตอบที่ได้อาจไม่จำเป็นต้องเหมือนกันเสมอไป เพราะวิธีการสอนแบบเปิดไม่จำกัดวิธีการคิดของนักเรียน แต่ช่วยให้ครูเข้าใจแนวคิดและเหตุผลที่นำไปสู่คำตอบนั้นๆ และยังส่งเสริมให้นักเรียนได้แก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้เข้าใจกระบวนการสร้างความรู้ผ่านการมีส่วนร่วมและสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย Supamas, K. (2018) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเน้นการส่งเสริมความสามารถในการคิดผ่านสถานการณ์ที่หลากหลายซึ่งเป็นปัญหาปลายเปิด มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นพบความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดการเรียนรู้ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิดทางคณิตศาสตร์ โดยคำตอบที่ได้จากการเรียนรู้จะมีความหลากหลายและแตกต่างกันและสอดคล้องกับงานวิจัย Heapan, P. (2019) กล่าวถึงวิธีการสอนแบบเปิดว่าเป็นแนวทางการสอนที่ช่วยให้นักเรียนสามารถแสดงแนวคิดในรูปแบบที่หลากหลายเพื่อนำไปสู่คำตอบ วิธีการสอนแบบเปิดนี้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์และการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ปัญหาปลายเปิดเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ ทั้งนี้ ครูจะมีบทบาทในการกระตุ้นความคิดของนักเรียน นักเรียนสามารถร่วมมือกับเพื่อนในการแก้ปัญหา และเปิดใจยอมรับความคิดเห็นของเพื่อน ซึ่งช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนจริง ก่อนและหลังการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.71 คะแนนและหลังการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.54 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเกิดจากการที่นักเรียนได้รับโอกาสในการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา

และค้นหาคำตอบร่วมกันผ่านกิจกรรม 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) นักเรียนคิดหาคำตอบด้วยตนเอง (Think) 2) นักเรียนอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่จับคู่ (Pair) 3) นักเรียนแชร์ผลการคิดและอภิปรายในชั้นเรียนเพื่อหาข้อสรุปที่ถูกต้องร่วมกัน (Share) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Chankiew, T. (2021) ที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งพบว่า หลังจากการใช้วิธีการดังกล่าว นักเรียนสามารถแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ดีกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย Paween, W. (2022) ที่ศึกษาผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think Pair Share) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งพบว่า หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิด (Open- Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Saduakdee, S., et al., (2022) ศึกษาการใช้เกมคณิตศาสตร์เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดเรื่อง พีระมิด กรวย และทรงกลม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งพบว่า หลังได้รับการใช้เกมคณิตศาสตร์เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดเรื่อง พีระมิด กรวย และทรงกลม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปองค์ความรู้

องค์ความรู้/นวัตกรรมจากการวิจัย

การศึกษาลักษณะการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนจริง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ในการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า การใช้แนวทางดังกล่าวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยการนำเสนอปัญหาปลายเปิดที่กระตุ้นการคิดและการแก้ปัญหาด้วยตัวเองช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน อีกทั้งการใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียน ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากกันและกัน นอกจากนี้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ได้ดียิ่งขึ้นเมื่อทำงานร่วมกับเพื่อนและได้รับการสนับสนุนจากครูในการกระตุ้นความคิดอย่างต่อเนื่อง

จากผลการวิจัยพบว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องจำนวนจริงของนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงขึ้นและมีพัฒนาการที่น่าพอใจ โดยสามารถทำคะแนนสอบได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (75%) และมีการพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบผลการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้

การถ่ายทอดและนำไปใช้ประโยชน์

การขยายผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในวงวิชาการและการศึกษาของระดับต่างๆ โดยเฉพาะในชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งสามารถนำวิธีการสอนแบบเปิดและเทคนิคเพื่อนคู่คิดไปประยุกต์ใช้ในการ

จัดการเรียนรู้ในหัวข้ออื่นๆ เช่น คณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ หรือวิทยาศาสตร์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน รวมทั้งการทำงานร่วมกันในกลุ่มในระดับชุมชนและสังคม การนำผลการวิจัยนี้ไปใช้สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของเยาวชนในชุมชน โดยการนำหลักการและแนวทางดังกล่าวไปใช้ในการอบรมครูและผู้สอนเพื่อปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในระยะยาว

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) ร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในเรื่องจำนวนจริง ซึ่งสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ข้อเสนอแนะจากการวิจัยนี้คือ ควรนำวิธีการสอนนี้ไปใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์อื่นๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดและการแก้ปัญหาในวิชาเหล่านี้ โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษา

2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย/ ข้อเสนอแนะสำหรับการนำงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

การนำงานวิจัยไปใช้ในระดับนโยบาย ควรมีการสนับสนุนและส่งเสริมการนำวิธีการสอนที่เน้นการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา เช่น การใช้การจัดการเรียนรู้แบบเปิด (Open Approach) และเทคนิคเพื่อนคู่คิด (Think-Pair-Share) ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน การอบรมครูเพื่อพัฒนาทักษะในการใช้เทคนิคดังกล่าวจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ครูมีความสามารถในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ควรมีการพัฒนาหลักสูตรให้เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและกระตุ้นการคิดของนักเรียน

3. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ในอนาคต ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดและการทำงานร่วมกันในวิชาอื่นๆ เช่น ฟิสิกส์ เคมี หรือภาษาอังกฤษ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาต่างๆ นอกจากนี้ การศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคนิคนี้ เช่น ความพร้อมของครู นักเรียน และสิ่งแวดล้อมการเรียนการสอน ควรได้รับการสำรวจและศึกษาเพื่อพัฒนาการใช้เทคนิคการสอนในระดับต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น

References

- Byerley, R. A. (2002). Using multimedia and "active learning" techniques to "energize" an introductory engineering thermodynamics class. *Frontiers in Education Conference*.
- Chankiew, T. (2021). Learning through creative problem-solving processes combined with think-pair-share technique to enhance creative problem-solving ability in mathematics of grade 7 students. Srinakharinwirot University.
- Heapan, P. (2019). Teaching with an open approach to promote mathematical thinking and self-learning. [Publication details, if available].
- Inprasith, M. (2004). Teaching using open approach in mathematics classrooms in Japan. Faculty of Education, Khon Kaen University.
- Ministry of Education. (2008). *The basic education core curriculum B.E. 2551 (2008) (2017 revised ed.)*. Cooperative Printing of Thailand Limited.

- Paween, W. (2022). The effect of learning activities using open approach combined with think-pair-share technique on mathematics achievement and problem-solving ability of grade 10 students. *Journal of Educational Research, Faculty of Education, Srinakharinwirot University*, 17(2).
- Phuphatcharakun, R. (2008). A comparison of mathematics achievement of grade 5 students between deductive teaching methods combined with cooperative learning, think-pair-share technique, and traditional teaching methods (Master's thesis). Thaksin University, Songkhla.
- Phudee, W. (2020). Mathematics teaching in the digital era: Methods and tools. *Journal of Science and Science Education*, 3(2).
- Sarasuwan, W. (2020). The effect of learning activities using open approach on mathematics achievement and problem-solving ability of grade 5 students. *Ramkhamhaeng University Journal of Education*.
- Saduakdee, S., Onnom, T., Rungsawang, N., Khongmanee, P., & Ngoksin, W. (2022). Using mathematics games as a medium for cooperative learning with think-pair-share technique on pyramids, cones, and spheres for grade 9 students. *Naval Academy Journal of Social Sciences, Humanities, and Education*, 9(1), 145-156.
- Supamas, K. (2018). Teaching mathematics using the open approach to develop problem-solving skills of grade 4 students. *Research and Curriculum Development Department, Faculty of Industrial Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi*.

การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์**มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม****ALCOHOLIC DRINKS CONSUMPTION BEHAVIORS OF EDUCATION STUDENTS AT
PIBULSONGKRAM RAJABHAT UNIVERSITY****ภัทรวิมล โสนะชัย¹ และ เบญญาพัชร วันทอง²**Pattaravimon Sonachai¹ and Benyapat Wuntong²

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

Faculty of Education, Pibulsongkram Rajabhat University

E-mail: Benyapat.wun@psru.ac.th

**บทคัดย่อ**

บทความวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 คณะครุศาสตร์ จำนวน 352 คน เลือกโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ มีค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือเท่ากับ 0.89 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาดื่มแอลกอฮอล์เมื่อมีงานเลี้ยงสังสรรค์ ร้อยละ 28.37 และดื่มเพื่อความสนุกสนาน ร้อยละ 24.82 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี ร้อยละ 62.8 พักที่หอพักนอคมหาวิทยาลัย ร้อยละ 70.2 มีค่าใช้จ่ายในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์แต่ละครั้ง 101-300 บาท ร้อยละ 53.87 ประเภทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่นิยมดื่มคือเบียร์ ร้อยละ 46.10 ตามด้วยเหล้า ร้อยละ 44.89 ส่วนใหญ่ดื่มกับเพื่อน ร้อยละ 54.62 ในช่วงเวลาก่อนเที่ยงคืน ร้อยละ 69.86 สถานที่ที่นิยมดื่มแอลกอฮอล์มากที่สุดคือสถานบันเทิง ร้อยละ 29.79 รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับแอลกอฮอล์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 55.40 และซื้อแอลกอฮอล์จากร้านขายของชำ ร้อยละ 26.20 ผลการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกพบว่า อิทธิพลของเพื่อน (Wald = 19.41, $p < 0.001$) และที่พักอาศัยนอคมหาวิทยาลัย (Wald = 11.23, $p = 0.001$) มีอิทธิพลต่อการดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ รองลงมาคืออายุและชั้นปี ส่วนการเข้าถึงร้านจำหน่ายไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ: เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ , พฤติกรรมการดื่ม , นักศึกษา

Abstract

This survey aimed to study alcohol consumption behavior and factors affecting alcohol consumption among education students at Pibulsongkram Rajabhat University. The sample consisted of 352 first-to-fourth-year education students selected through simple random sampling. The research instrument was a questionnaire on alcohol consumption behavior with a reliability coefficient of 0.89. Data were analyzed using descriptive statistics and logistic regression analysis.

Results showed that students consumed alcohol during social gatherings (28.37%) and for enjoyment (24.82%). Most students were aged 18-20 years (62.8%) and resided in off-campus dormitories (70.2%). The majority spent 101-300 baht per drinking session (53.87%). Beer was the most popular alcoholic beverage (46.10%), followed by spirits (44.89%). Most students drank with friends (54.62%) and typically before midnight (69.86%). Nightclubs were the most popular drinking venues (29.79%). Students primarily received alcohol-related information through social media networks (55.40%) and purchased alcohol from grocery stores (26.20%). Logistic regression analysis revealed that peer influence (Wald = 19.41, $p < 0.001$) and off-campus residence (Wald = 11.23, $p = 0.001$)

Keywords: Alcoholic beverages , Drinking behavior , University students

บทนำ

เครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็นเครื่องดื่มที่ดื่มกันอย่างแพร่หลายทุกประเทศทั่วโลก โดยข้อมูลล่าสุดขององค์การอนามัยโลกรายงานว่า ในปี พ.ศ. 2559 ประชากรไทยบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ คิดเป็นปริมาณเอทานอลบริสุทธิ์เท่ากับ 8.3 ลิตรต่อคนต่อปี Sawitree Atsanankraicha (2019) และจากรายงานสถานการณ์การบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และผลกระทบ ปี 2556 ระบุว่าประชากรไทยร้อยละ 31.5 เป็นผู้บริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์โดยผู้บริโภคในกลุ่มสตรี เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น นอกจากนี้ปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการเข้าถึงและการส่งเสริมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ก็มีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน Thakapun Thamrangsri (2013)

จากสถานการณ์บริโภคที่เกิดขึ้นนั้น หน่วยงานรัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องต่างพยายามสร้างมาตรการเพื่อลดการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของคนไทย โดยมุ่งหวังว่าจะเป็นการลดการบริโภคและหยุดยั้งนักดื่มหน้าใหม่ด้วย โดยการศึกษาของ Nongnuch J., Jirapron K. และ Surasak C. (2017) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ สถานการณ์ช่องว่างและโอกาสในการควบคุมการตลาดและการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในประเทศไทย พบว่าประเทศไทยมีกฎหมายเกี่ยวกับการทำการตลาดและการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่ควบคุมได้เพียงบางส่วนและยังมีปัญหาในการตีความ ในขณะที่ผู้ปฏิบัติงานและประชาชนก็ยังขาดความเข้าใจในกฎหมาย นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การตลาดและการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อยู่ตลอดเวลา ทำให้ขาดความรู้ใหม่

ที่ทันต่อสถานการณ์ อีกทั้งยังไม่มีการศึกษาในประเทศไทยโดยเฉพาะการศึกษาระยะยาวที่ศึกษาผลของการตลาดและการโฆษณาต่อการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

การประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 2 ในเรื่องยุทธศาสตร์นโยบาย แอลกอฮอล์ระดับชาติ ได้ทราบถึงผลกระทบจากการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ทั้งผลต่อสุขภาพในทุกมิติ ผลต่อเศรษฐกิจ สังคม โดยเฉพาะผลกระทบต่ออนาคตของชาติในระยะยาว รวมทั้งเป็นอุปสรรคในการพัฒนาคนและสังคม ซึ่งนายพิทยา จินาวัฒน์ คณะกรรมการบริหารแผน คณะที่ 1 สสส. กล่าวว่า จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี 2564 พบนักดื่มหน้าใหม่ของไทย ช่วงอายุ 15-19 ปี มากถึง 30.8% ช่วงอายุ 20-24 ปี 53.3% ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การดื่มเพิ่มมากขึ้นคือ การโฆษณาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะการใช้สื่อบุคคล “Influencer” หลากหลายช่องทาง รวมถึงการแข่งขันกีฬา คอนเสิร์ต เทศกาลดนตรี ซีรีส์ต่างๆ เพื่อโปรโมตกิจกรรมส่งเสริมการดื่มของธุรกิจแอลกอฮอล์ ที่ควบคุมป้องกันได้ยาก กลายเป็นแบบอย่างค่านิยมผิดๆ ให้เด็กและเยาวชน Health Focus (2023) อีกทั้งยังก่อ ผลกระทบเชิงลบที่มีมูลค่าสูงกว่าประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่สังคมได้รับ และส่งผล กระทบต่อผู้อื่น รวมทั้งสังคมในวงกว้าง ปัญหาจากการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์นั้น สามารถป้องกันและควบคุมได้ ถ้าสามารถรู้ถึงพฤติกรรมในการดื่มเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ของเยาวชน โดยเฉพาะเยาวชนในวัยเรียน และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการดื่ม เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ Manipat S. และ Ampai M., (2017)

เมื่อพิจารณาจากสถานการณ์ปัจจุบัน พบว่า โดยรอบมหาวิทยาลัยหลายแห่งมีร้านค้า สถานบันเทิง เพิ่มขึ้นจำนวนมาก มีกิจกรรมดึงดูดความสนใจ ทำให้นักศึกษามีโอกาสเข้าถึงเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มากขึ้น ส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อตัวนักศึกษาและสังคม จากข้อมูลของ National Statistical Office (2524) พบว่า ความชุกของผู้บริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในประชากรอายุ 15-24 ปี ของประเทศไทย ระหว่างปี 2544-2564 นั้น มีสัดส่วนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่ง Thakla K. (2010) ได้ให้ข้อคิดเห็นว่า แม้ว่าประเทศไทยจะมีพระราชบัญญัติควบคุมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และแผนยุทธศาสตร์แอลกอฮอล์ระดับชาติ แต่การตลาดและการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ก็มีการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ตลอดเวลา ทำให้ไม่สามารถนำกฎหมายดังกล่าวมาใช้เพื่อควบคุมการตลาดและการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การใช้สื่อบุคคล เป็นต้น จากแนวคิดดังกล่าว สามารถอนุมานได้ว่า พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสำรวจข้อมูลพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษา คณะครู ศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม เพื่อนำไปสู่การวางแผนแก้ไขปัญหาการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาคณะครูศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาคณะครูศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การทบทวนวรรณกรรม

ปัจจัยที่ส่งเสริมให้มีการเริ่มบริโภคแอลกอฮอล์

1. ความอยากรลอง เป็นธรรมชาติของมนุษย์ในการที่อยากรลองหรือเผชิญกับสิ่งใหม่ๆ โดยเฉพาะในวัยที่ความรู้สึกอยากรลองเป็นเรื่องที่ทำหาย ตื่นเต้น สนุกสนาน เช่น ในวัยรุ่น

2. กลุ่มเพื่อน หลายคนไม่กล้าที่จะปฏิเสธ เมื่อถูกเพื่อนชวนให้ดื่มแอลกอฮอล์ หรือบางคน มีทัศนคติว่า การดื่มแอลกอฮอล์กับกลุ่มเพื่อน หมายถึงการรักพวกพ้อง เป็นหนึ่งเดียวกัน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน

3. สังคมและวัฒนธรรม สังคมไทยมองเรื่องการดื่มแอลกอฮอล์ว่าเป็นเรื่องธรรมดา จะเห็นได้ว่า งานสังสรรค์ งานเลี้ยง งานฉลอง และงานประเพณีต่างๆ แทบทุกงานจะต้องมีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็นส่วนประกอบด้วยเสมอ ทำให้ผู้ที่เติบโตในสังคมลักษณะนี้มองว่า การดื่มเป็นเรื่องธรรมดา เพียงแต่ว่าสำหรับตนเองจะเป็นโอกาสใดเท่านั้น

4. ความเชื่อ เมื่อใดที่คนเรามีความเชื่อว่า สิ่งที่ตนเองกำลังกระทำไม่เป็นอันตรายต่อตนเอง และสามารถที่จะควบคุมสถานการณ์ได้ เมื่อนั้นจะยิ่งทำให้ความกังวลใจหรือความกลัวที่จะกระทำสิ่งนั้นๆ ลดน้อยลง และทัศนคตินี้ไปสอดคล้องกับความเชื่อที่มีต่อแอลกอฮอล์ โดยช้านานมาแล้วคนมักจะเชื่อในสรรพคุณของยาต้องเหล้าและเชื่อว่าการดื่มแอลกอฮอล์เป็นครั้งคราวหรือประเภติดึกหรืออื่นๆ คงไม่น่าจะเป็นปัญหากับตนเอง

5. กระแสของสื่อโฆษณา ปัจจุบันนี้สื่อต่างๆ มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของคนอย่างมาก และในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแอลกอฮอล์ จะเห็นว่ามีการแข่งขันทางการค้ากันสูงมาก โฆษณาที่เกี่ยวข้องกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มีอยู่มากมาย ซึ่งเป็นกลยุทธ์ของบริษัทผลิตเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่จะต้องพยายามสร้างสื่อโฆษณาขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกอยากรลอง และรู้สึว่าการบริโภคแอลกอฮอล์นั้นเป็นเรื่องที่ดีงาม หรือเป็นเรื่องที่ควรจะมีใจในสถานะที่เกิดเป็นคนไทย (ซึ่งจริงๆ แล้วไม่มีความเกี่ยวข้องกันเลย) หรือเป็นเรื่องที่ผู้ชายควรจะต้องลอง เพื่อแสดงความเป็นลูกผู้ชายอย่างแท้จริง บางผลิตภัณฑ์จะเจาะจงกลุ่มเป้าหมายพิเศษ เช่น กลุ่มสุภาพสตรีให้หันมามีค่านิยมในการดื่มแอลกอฮอล์เพิ่มขึ้น นอกจากสื่อโฆษณาสินค้าเครื่องดื่มแล้ว สื่อในลักษณะบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ ละคร หรือแม้กระทั่งเพลง ก็มีส่วนจูงใจผู้ชมให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ รวมทั้งสินค้าที่สะดวกต่อการซื้อหาที่มีอยู่อย่างดาษดื่น ก็มีส่วนอย่างมากต่อการส่งเสริมการบริโภคเครื่องดื่มประเภทนี้

6. ความเครียด คุณสมบัติของแอลกอฮอล์สามารถทำให้ผู้ดื่มเกิดความรู้สึกผ่อนคลาย ลืมความทุกข์ และเกิดความฉีกะนอง ทำให้ในหลายๆ ครั้ง การดื่มเพื่อลดความเครียดจึงเป็นเหตุผลอย่างหนึ่งของผู้ดื่ม และยังเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้มีการดื่มอย่างต่อเนื่อง แต่จากการศึกษาพบว่า เมื่อดื่มแอลกอฮอล์ในปริมาณมาก จะทำให้เกิดความรู้สึกตรึงกันข้าม คือ กระวนกระวาย เครียด หรือหงุดหงิดได้ง่าย โดยเฉพาะช่วงที่ระดับแอลกอฮอล์ในกระแสเลือดเริ่มลดลง

จากการศึกษาของ Manipat S. และ Ampai M. (2017) เรื่อง พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษา: กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี พบว่าพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ของนักศึกษาชายกับหญิง มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05 ทั้งความถี่ ปริมาณ และประเภทของการดื่ม นักศึกษาชายจะดื่มเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ ประมาณ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ ส่วนนักศึกษาหญิงจะดื่มเฉพาะในช่วง เทศกาล ร้อยละ 46.1 ของนักศึกษาชาย จะดื่มมากกว่า 1 ขวดต่อครั้ง ส่วนนักศึกษา หญิงร้อยละ 23.9 จะดื่มประมาณ 1-2 แก้วต่อครั้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบเชิงสำรวจ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 - ชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ซึ่งลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2567 จำนวนทั้งสิ้น 2,254 คน

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษา ชั้นปีที่ 1 - ชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำนวน 352 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ผู้วิจัยพัฒนามาจากแบบสอบถามปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาหญิงในมหาวิทยาลัยจังหวัดเชียงใหม่ เป็นแบบสอบถามให้เลือกตอบ ประกอบด้วย เหตุผลในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ พฤติกรรมการซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ รวมจำนวน 35 ข้อ โดยมีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
2. ร่างข้อคำถามจำนวน 35 ข้อ ครอบคลุม 4 องค์ประกอบ ได้แก่
 - 2.1.1. เหตุผลในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
 - 2.1.2. พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
 - 2.1.3. พฤติกรรมการซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
 - 2.1.4. การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC: Index of Item-Objective Congruence) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ≥ 0.67 และปรับปรุงข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
4. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จากนั้นวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยได้มีการเตรียมความพร้อมทั้งกับอาจารย์ที่เป็นที่ปรึกษาวิจัย เป็นผู้ที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล ได้ดำเนินการชี้แจงกับอาจารย์แต่ละสาขา ในคณะครุศาสตร์ เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย รายละเอียดของเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย วิธีการใช้เครื่องมือ การบันทึกคำตอบในแต่ละข้อ โดยผู้วิจัยชี้แจงกับกลุ่มตัวอย่างถึงข้อมูลจากการศึกษา การตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูล และการปกปิดข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล โดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ จำนวน ร้อยละ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
อายุ		
ต่ำกว่า 18 ปี	2	0.5
18 – 20 ปี	221	62.8
21 – 22 ปี	115	32.7
มากกว่า 22 ปี	14	4
รวม	352	100
ที่พักอาศัย	จำนวน	ร้อยละ
หอพักในมหาวิทยาลัย	75	21.3
หอพักนอกมหาวิทยาลัย	247	70.2
พักที่บ้าน	30	8.5
รวม	352	100

จากตารางที่ 1 พบว่า ข้อมูลทั่วไปกลุ่มตัวอย่าง 352 คน มีอายุระหว่าง 18-20 ปี ร้อยละ 62.8 รองลงมา มีอายุระหว่าง 21-22 ปี ร้อยละ 32.7 รองลงมา มากกว่า 22 ปี ร้อยละ 4 และต่ำกว่า 18 ปี ร้อยละ 0.5 ตามลำดับ ส่วนใหญ่นักศึกษาพักอาศัยอยู่ที่ หอพักนอกมหาวิทยาลัย ร้อยละ 70.2 รองลงมา หอพักในมหาวิทยาลัย ร้อยละ 21.3 และพักที่บ้าน ร้อยละ 8.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 สาเหตุของการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

เหตุผลในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	จำนวน	ร้อยละ
อยากทดลองดื่ม	21	7.45
ดื่มเมื่อมีปัญหา	15	5.32
ดื่มเมื่อมีงานเลี้ยงสังสรรค์	80	28.37
เหตุผลในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	จำนวน	ร้อยละ
ดื่มเพื่อเข้าสังคม	51	18.08
ดื่มเพื่อความสนุกสนาน	70	24.82
ดื่มเพื่อเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน	5	1.77
เพื่อนชวนดื่ม	40	14.18
รวม	282	100

จากตารางที่ 2 พบว่า สาเหตุของการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พบว่าการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ กลุ่มตัวอย่างคนดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เหตุผลส่วนใหญ่ของการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ดื่มเมื่อมีงานเลี้ยงสังสรรค์ ร้อยละ 28.37 รองลงมาดื่มเพื่อความสนุกสนาน ร้อยละ 24.82 รองลงมา ดื่มเพื่อเข้าสังคม ร้อยละ 18.08 รองลงมาเพื่อนชวนดื่ม ร้อยละ 14.18 รองลงมาอยากทดลองดื่ม ร้อยละ 7.45 รองลงมาดื่มเมื่อมีปัญหา ร้อยละ 5.32 และดื่มเพื่อเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน ร้อยละ 1.77

ตารางที่ 3 พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	จำนวน	ร้อยละ
ดื่มแอลกอฮอล์ร่วมกับใคร		
ดื่มคนเดียว	25	8.83
ดื่มกับเพื่อน	154	54.62
ดื่มกับคนในครอบครัว	63	22.34
ดื่มกับแฟน/คนรัก	40	14.18
รวม	282	100
สถานที่ที่ชอบดื่มแอลกอฮอล์		
ที่พักอาศัยส่วนตัว	62	21.98
ที่พักอาศัยเพื่อน	45	15.96
ที่พักคนในครอบครัว	44	15.60
พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์		
ร้านอาหาร	36	12.75
สถานบันเทิง	84	29.79
สถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ	11	3.90
รวม	282	100
ประเภทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์		
เหล้า	127	44.89
เบียร์	130	46.10
ไวน์	25	8.83
รวม	282	100

จากตารางที่ 3 พบว่า พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างดื่มแอลกอฮอล์ร่วมกับเพื่อน ร้อยละ 54.62 รองลงมา ดื่มแอลกอฮอล์ร่วมกับคนในครอบครัว ร้อยละ 22.34 รองลงมาดื่มแอลกอฮอล์ร่วมกับแฟนหรือคนรัก ร้อยละ 14.18 และดื่มคนเดียว สถานที่ที่ชอบดื่มแอลกอฮอล์ ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างชอบดื่มแอลกอฮอล์ที่สถานบันเทิง ร้อยละ 29.79 รองลงมาดื่มแอลกอฮอล์ที่ที่พักอาศัยส่วนตัว ร้อยละ 21.98, ที่พักอาศัยเพื่อน ร้อยละ 15.96, ที่พักคนในครอบครัว ร้อยละ 15.60 และชอบดื่มแอลกอฮอล์ที่สถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ ร้อยละ 3.90 ตามลำดับ ประเภทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ส่วน

ใหญ่กลุ่มตัวอย่างชอบดื่มแอลกอฮอล์ประเภท เบียร์ ร้อยละ 46.10 รองลงมาคือเหล้า ร้อยละ 44.89 และไวน์ ร้อยละ 8.83 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 พฤติกรรมการซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

พฤติกรรมการซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	จำนวน	ร้อยละ
ค่าใช้จ่ายในการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์แต่ละครั้ง		
0 -100 บาท	61	21.65
101 -300 บาท	152	53.87
301 -500	38	13.48
501- 1000	26	9.24
1000 ขึ้นไป	5	1.77
รวม	282	100
สามารถซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากที่ไหน		
ร้านมินิมาร์ท	34	12.06
ร้านสะดวกซื้อ 24 ชั่วโมง	65	23.04
ร้านขายของชำ	74	26.20
ซูเปอร์มาร์เก็ต	50	17.74
สถานบันเทิง	37	13.13
ลานเบียร์	22	7.80
รวม	282	100
ชอบซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากร้านจำหน่ายที่มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์หลากหลายประเภทจำหน่าย		
ชอบ	209	59.3
ไม่ชอบ	73	20.7
รวม	282	100
ระยะทางที่เดินทางไปซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากที่พักประมาณกี่กิโลเมตร		
1-5 กิโลเมตร	199	70.64
6-10 กิโลเมตร	35	12.40
11-15 กิโลเมตร	15	5.32
16-20 กิโลเมตร	16	5.67
21-25 กิโลเมตร	17	6.02
รวม	282	100

จากตารางที่ 4 พบว่าพฤติกรรมการซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของกลุ่มตัวอย่างค่าใช้จ่ายในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในแต่ละครั้ง ส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 101-300 บาท ร้อยละ 53.87 รองลงมาอยู่ระหว่าง 0-100 บาท ร้อยละ 21.65 รองลงมาอยู่ระหว่าง 301-500 บาท ร้อยละ 13.48 รองลงมาอยู่ระหว่าง 501-1000 บาท ร้อยละ 9.24 และ 1000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 1.77 สามารถซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากที่ไหน ส่วนใหญ่

กลุ่มตัวอย่าง ซื้อจากร้านขายของชำ ร้อยละ 26.20 รองลงมาร้านสะดวกซื้อ 24 ชั่วโมง ร้อยละ 23.04 รองลงมาซูเปอร์มาร์เก็ต ร้อยละ 17.74 รองลงมาสถานบันเทิง ร้อยละ 13.13 รองลงมามีนิมาร์ท ร้อยละ 12.06 และลานเปียร์ ร้อยละ 7.80 ชอบซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากร้านจำหน่ายที่มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์หลากหลายประเภทจำหน่าย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบ ชอบ ร้อยละ 59.3 ตอบไม่ชอบ ร้อยละ 20.7 และไม่ดื่มแอลกอฮอล์ ร้อยละ 20 ระยะทางที่เดินทางไปซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากที่พักประมาณกี่กิโลเมตรกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบอยู่ระหว่าง 1-5 กิโลเมตร ร้อยละ 70.64 รองลงมาอยู่ระหว่าง 6-10 กิโลเมตร ร้อยละ 12.40 รองลงมาอยู่ระหว่าง 21-25 กิโลเมตร ร้อยละ 6.02 รองลงมาอยู่ระหว่าง 16-20 กิโลเมตร ร้อยละ 5.67 และอยู่ระหว่าง 11-15 กิโลเมตร ร้อยละ 5.32 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

การรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์	จำนวน	ร้อยละ
แหล่งรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์		
เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook, IG,X, Line)	195	55.40
website	32	9.09
ทางโทรทัศน์	51	14.50
เมนูอาหาร	60	17.04
หนังสือพิมพ์	14	3.98
รวม	352	100
ความคิดเห็นต่อการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์สามารถส่งผลทำให้คนดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์		
ใช่	254	72.1
ไม่ใช่	98	27.8
รวม	352	100

จากตารางที่ 5 พบว่าการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่รับรู้ข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook, IG,Twitter, Line) ร้อยละ 55.40 รองลงมาคือเมนูอาหาร ร้อยละ 17.04 รองลงมาคือทางโทรทัศน์ ร้อยละ 14.50 รองลงมาคือ website ร้อยละ 9.09 และหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 3.98 ความคิดเห็นต่อการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์สามารถส่งผลทำให้คนดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบ ใช่ ร้อยละ 72.1 และตอบ ไม่ใช่ ร้อยละ 27.8

ตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression) เพื่อค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคแอลกอฮอล์ของนักศึกษา

ตัวแปรอิสระ	B	S.E.	Wald	df	Sig.
อายุ	0.32	0.15	4.53	1	0.033
ชั้นปี	0.29	0.14	4.29	1	0.038
ที่พักอาศัย (นอกมหาวิทยาลัย)	1.24	0.37	11.23	1	0.001
อิทธิพลของเพื่อน	1.85	0.42	19.41	1	<0.001

การเข้าถึงร้านจำหน่าย	-0.08	0.15	0.29	1	0.590
-----------------------	-------	------	------	---	-------

จากตารางจะพบว่า อิทธิพลของเพื่อน (Wald = 19.41, $p < 0.001$) และที่พักอาศัยนอกมหาวิทยาลัย (Wald = 11.23, $p = 0.001$) มีอิทธิพลต่อการดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ รองลงมาคืออายุ และชั้นปี ส่วนการเข้าถึงร้านจำหน่ายไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม มีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีอายุระหว่าง 18-20 ปี ร้อยละ 62.8 และอาศัยอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย ร้อยละ 70.2 ซึ่งการพักอาศัยอยู่เพียงลำพังในหอพักนอกมหาวิทยาลัย นั้นทำให้นักศึกษาที่กำลังอยู่ในช่วงวัยรุ่น มีอิสระในการจัดการชีวิตของตนเองอย่างมาก ซึ่งส่งผลต่อการเข้าถึง การซื้อขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้ง่าย ประกอบกับการพักอาศัยเพียงลำพังนั้นทำให้เพื่อนมีอิทธิพลอย่างมาก ต่อการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตติยา บัวสอน (2556) ที่พบว่าหนึ่งในปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ได้แก่ แรงสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อนในการบริโภคเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุและพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พบว่าการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มี เหตุผลของการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ได้แก่ ดื่มเมื่อมีงานเลี้ยงสังสรรค์ ร้อยละ 28.37 รองลงมาดื่มเพื่อความ สนุกสนาน ร้อยละ 24.82 นอกจากนี้ยังพบว่า พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างดื่มแอลกอฮอล์ร่วมกับเพื่อน ร้อยละ 54.62 โดยมีสถานที่ที่ชอบดื่มแอลกอฮอล์เป็นสถาน บันเทิง น้อยละ 29.79 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีลักษณะพฤติกรรมที่ชอบการสังสรรค์ และมีการคล้อย ตามเพื่อนอย่างมากในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการความสัมพันธ์กับเพื่อน รุนเดียวกับมากกว่าวัยอื่นๆ อีกทั้งเพื่อนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ทศนคติ ค่านิยม และตัดสินใจของ วัยรุ่นค่อนข้างมาก ดังนั้นเมื่อกลุ่มเพื่อนรวมตัวกันในการสังสรรค์และมีการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ก็จะชัก นำให้เกิดพฤติกรรมคล้อยตามการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้ง่าย ดังเช่นการศึกษาของ Piya T. (2007) ที่พบว่า การคล้อยตามเพื่อนเป็นตัวแปรที่ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแปรที่ 1 ในการสมการทำนายพฤติกรรมการ ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาอาชีวศึกษา ในเขตอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี

3. การวิเคราะห์ผลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้จ่ายในการซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่าง ซื้อจากร้านขายของชำ ร้อยละ 26.20 รองลงมาร้านสะดวกซื้อ 24 ชั่วโมง ร้อยละ 23.04 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จากร้านจำหน่ายที่มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หลากหลายประเภทจำหน่าย ร้อยละ 59.3 ตอบไม่ชอบ ร้อยละ 20.7 ส่วนระยะทางที่เดินทางไปซื้อเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์จากที่พักประมาณกี่กิโลเมตรกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบอยู่ระหว่าง 1-5 กิโลเมตร ร้อยละ 70.64 อีกทั้ง ส่วนใหญ่รับรู้เกี่ยวกับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook, IG, Twitter, Line) ร้อยละ 55.40 และมีความคิดเห็นว่าการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์สามารถส่งผลทำให้คนดื่มเครื่องดื่ม

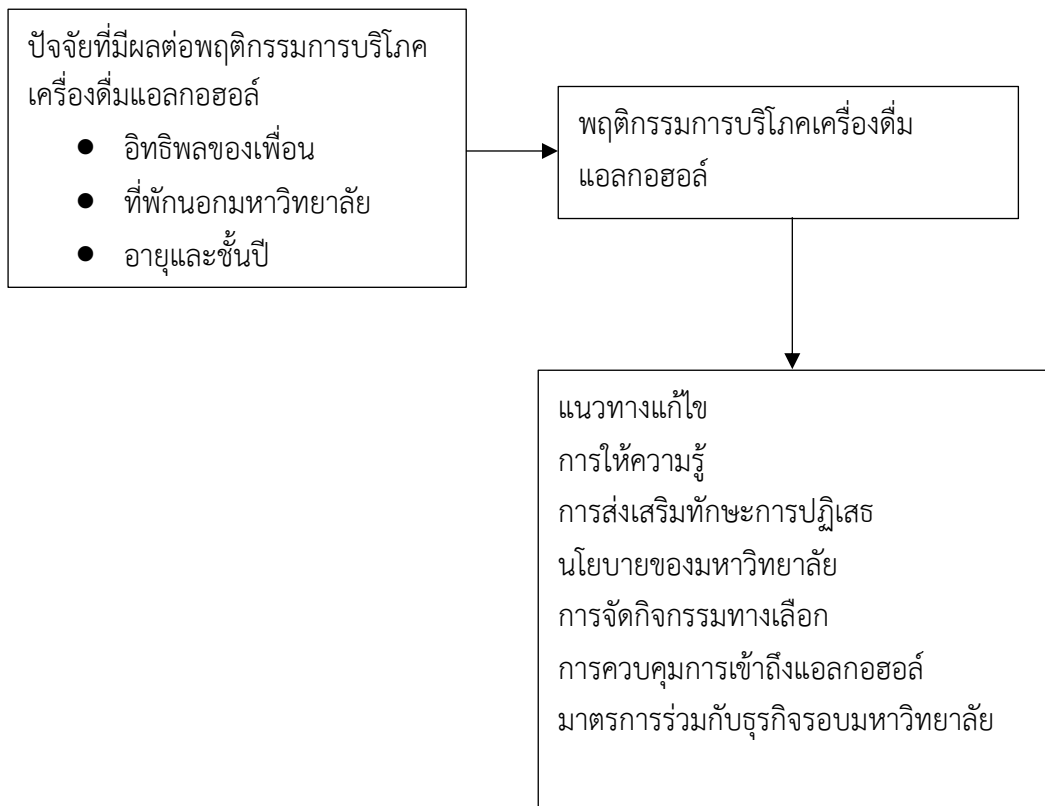
แอลกอฮอล์ ร้อยละ 72.1 แสดงให้เห็นว่า ระยะทางในการเดินทางไปซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สถานที่ซื้อทัศนคติต่อการซื้อ และการรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rattiya Buasorn and Chet Ratchadapunnathikul. (2012). ที่แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ทัศนคติเกี่ยวกับการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การเข้าถึงแหล่งซื้อขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่ได้รับ อิทธิพลจากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์และแรงสนับสนุน จากกลุ่มเพื่อนในการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ นอกจากนี้ Kiangkrai Phungcheu. (2012) ได้ศึกษา ปัจจัยทำนายที่มีผลต่อการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของเยาวชนในจังหวัดนครปฐม พบว่า การรับข่าวสารการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และทัศนคติต่อการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์นั้น สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของเยาวชนในจังหวัดนครปฐม ได้ร้อยละ 44.4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

4. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เพื่อหาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษา พบว่า อิทธิพลของเพื่อน และที่พักออาศัยนอกมหาวิทยาลัยมีอิทธิพลต่อการดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ โดยอิทธิพลของเพื่อนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษามากที่สุด สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura (1977) ที่อธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดจากการสังเกตและเลียนแบบบุคคลอื่นในสังคม โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นที่กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลสูงต่อทัศนคติและพฤติกรรม ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Manipat และ Ampai (2017) ที่พบว่านักศึกษามักดื่มแอลกอฮอล์เพื่อเข้าสังคมและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Piya (2007) ที่พบว่าการคล้อยตามเพื่อนเป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษา

ส่วนที่พักออาศัยนอกมหาวิทยาลัยเป็นปัจจัยสำคัญอันดับสอง ที่มีผลต่อการดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษา สามารถอธิบายได้ว่านักศึกษาที่พักนอกมหาวิทยาลัยมีอิสระในการดำเนินชีวิตมากกว่า มีการควบคุม น้อยกว่า และสามารถเข้าถึงสถานที่จำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้ง่ายกว่านักศึกษาที่พักในหอพักมหาวิทยาลัยซึ่งมักมีกฎระเบียบที่เข้มงวด สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kiangkrai (2012) ที่พบว่าสภาพแวดล้อม และที่พักออาศัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการดื่มแอลกอฮอล์ของเยาวชน และการศึกษาของ Rattiya, B., & Chet, R. (2012) ที่พบว่าการเข้าถึงแหล่งซื้อขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็นปัจจัยสำคัญที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษา

นอกจากนี้ ปัจจัยด้านอายุและชั้นปีมีผลต่อการดื่มแอลกอฮอล์อย่างมีนัยสำคัญเช่นกัน ซึ่งอาจอธิบายได้ว่านักศึกษาที่มีอายุมากขึ้นหรือศึกษาในชั้นปีที่สูงขึ้นมีประสบการณ์ทางสังคมมากขึ้น มีโอกาสพบเจอสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการดื่มแอลกอฮอล์มากขึ้น และอาจมีความเครียดจากการเรียนหรือภาระความรับผิดชอบที่มากขึ้น ทำให้มีความกล้ามากขึ้นที่จะบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

สรุปองค์ความรู้



จากการศึกษาพบว่า เพื่อนเป็นตัวแปรที่จะสามารถเพิ่มพฤติกรรมการบริโภครีโคมอเตอร์แอลกอฮอล์ได้ เนื่องจากนักศึกษาเป็นวัยรุ่น ที่ต้องการการมีสังคมมากกว่าวัยทำงาน จึงสามารถเกิดพฤติกรรมคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในการบริโภครีโคมอเตอร์แอลกอฮอล์ได้ง่าย ดังนั้นการจัดกิจกรรมพัฒนานักศึกษาเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการลด ละ เลิก การบริโภครีโคมอเตอร์แอลกอฮอล์ให้กับ นักศึกษาจึงควรมีการส่งเสริมให้กับนักศึกษาในภาพรวมของมหาวิทยาลัยเพื่อเป็นการเสริมสร้างพฤติกรรมที่ดีให้กับนักศึกษาในภาพรวม นอกเหนือไปจากมหาวิทยาลัย มีการประกาศนโยบายห้ามดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างชัดเจน มหาวิทยาลัยมีการมาตรการร่วมกับผู้ทำธุรกิจ หอพักและร้านค้ารอบมหาวิทยาลัย ในการจัดการเกี่ยวกับการดื่มและการขายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ด้วย

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. สถาบันการศึกษาควรจัดโครงการพัฒนาทักษะการปฏิเสธและเสริมสร้างความมั่นใจให้นักศึกษาเพื่อลดการคล้อยตามเพื่อนในการดื่มแอลกอฮอล์
2. มหาวิทยาลัยควรสนับสนุนให้มีระบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ประกอบด้วยนักศึกษาที่ไม่ดื่มแอลกอฮอล์หรือดื่มในปริมาณน้อย เพื่อช่วยให้คำปรึกษาและแนะนำแก่เพื่อนนักศึกษาที่มีความเสี่ยงเกี่ยวกับการดื่มแอลกอฮอล์
3. ควรบูรณาการความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของแอลกอฮอล์เข้าไปในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและการพัฒนาตนเอง เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้อย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งถัดไป

1. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อทำความเข้าใจเชิงลึกว่าอิทธิพลของเพื่อนส่งผลต่อการตัดสินใจดื่มแอลกอฮอล์ของนักศึกษาอย่างไร โดยอาจใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการสนทนากลุ่ม เพื่อให้เข้าใจกระบวนการและกลไกทางสังคมที่เกิดขึ้น
2. ควรมีการพัฒนาโปรแกรมเฉพาะที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการปฏิเสธแรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน และประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมห่วงการลดพฤติกรรมดื่มแอลกอฮอล์
3. ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปยังมหาวิทยาลัยอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยและแบบแผนพฤติกรรมดื่มที่อาจแตกต่างกันตามบริบทของแต่ละสถาบัน

References

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Health Focus. (2023, October 19). Found! New drinkers aged 15-19 years, 30.8%, concerned that advertisements from influencers increase drinking. *Health Focus*.
<https://www.hfocus.org/content/2023/10/28719>
- Kriangkrai, P. (2012). *Predictive factors of alcohol consumption behavior among youth in Nakhon Pathom Province* (Master's thesis). Graduate School, Kasetsart University.
- Manipat, S., & Ampai, M. (2017). Alcohol consumption behavior among students: A case study of Rajamangala University of Technology Thanyaburi students in Pathum Thani Province. *Journal of Liberal Arts, RMUTT Thanyaburi*, 1(1), 1-18.
- National Statistical Office. (2024). Prevalence of alcohol consumers among the population aged 15-24 years. Retrieved September 30, 2024, from
https://gdcatalog.go.th/dataset/gdpublish-os_05_00006
- Nongnuch, J., Jirapron, K., & Surasak, C. (2017). The situation, gaps, and opportunities for controlling the marketing and advertising of alcoholic beverages in Thailand. *Journal of Public Health Systems Research*, 11(1), 11-25.
- Piya, T. (2007). *Factors influencing alcohol consumption behavior among vocational education students in Banpong District, Ratchaburi Province* (Master's thesis). Faculty of Arts, Silpakorn University.
- Rattiya, B., & Chet, R. (2012). Alcohol consumption behavior of undergraduate university students in the Bangkok metropolitan area. *Rama Nursing Journal*, 18(2), 256-271.
- Sawitree, A. (Ed.). (2019). *Report on the situation of alcohol consumption in Thai society 2017*. Samitr Pattanakarn Printing.
- Thaikla, K. (2010). *Online marketing strategies of alcoholic beverages in Thailand*. Center for Alcohol Studies, Research Institute for Health Sciences (RIHES).
- Thakapun, T. (Ed.). (2013). *The situation of alcohol consumption and its impacts in Thailand 2013*. Alcohol Problems Research Center.

การศึกษาประสิทธิผลของการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหา
การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

A STUDY ON THE EFFECTIVENESS OF THE IMPLEMENTATION OF THE TEENAGE
PREGNANCY PREVENTION AND SOLUTIONS ACT B.E. 2559 (2016)

ณิชาธิ์ศม์ ปัญจจิตรพัฒน์¹ และ กิรณา เทวอักษร²

Nicharas Panjajittrapat¹ and Kirana Dheva-aksorn²

สำนักโภชนาการ กรมอนามัย¹ , กองประเมินผลกระทบต่อสุขภาพกรมอนามัย²

Bureau of Nutrition, Department of Health¹ , Department of Health²

E-mail: 0816225713aa@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนต่อผลการใช้มาตรการตามพระราชบัญญัติฯ เป็นวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ปฏิบัติจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้ 100 คน และวัยรุ่นและเยาวชน 100 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามออนไลน์ ได้แก่ 1) ผู้ปฏิบัติจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ 2) ความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนต่อประโยชน์ที่ได้รับจากพระราชบัญญัติฯ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า กลไกที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดและรองลงมา ได้แก่ กฎกระทรวงสามารถเป็นแนวทางให้หน่วยงานรับผิดชอบดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นได้ชัดเจนขึ้น ($\bar{X}$ = 4.30) และกลไกด้านผู้บริหารที่ให้ความสำคัญในการดำเนินการตามกฎหมาย ($\bar{X}$ = 4.29) ด้านมาตรการคุ้มครองสิทธิที่อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดคือและรองลงมาคือ การช่วยให้วัยรุ่นได้ฝึกอาชีพระหว่างตั้งครรภ์รวมทั้งการจัดหาครอบครัวทดแทนในกรณีที่แม่วัยรุ่นไม่สามารถเลี้ยงดูบุตรได้ ($\bar{X}$ = 4.29) และความร่วมมือระหว่างราชการส่วนท้องถิ่น สถานศึกษา สถานบริการ สถานประกอบกิจการ หน่วยงานของรัฐ หน่วยงานของเอกชน ในการส่งต่อให้วัยรุ่นได้รับความช่วยเหลือ ($\bar{X}$ = 4.22) วัยรุ่นและเยาวชนมีความพึงพอใจมากที่สุดต่อประโยชน์ที่ได้รับจากช่องทางสื่อสารความรู้ด้านอนามัยการเจริญพันธุ์ ($\bar{X}$ = 4.30) และกลไกขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่อาศัยอยู่มีการช่วยเหลือวัยรุ่นที่ประสบปัญหาให้ได้รับสวัสดิการสังคม ($\bar{X}$ = 4.28) ข้อเสนอแนะครั้งนี้คือ เพิ่มการสนับสนุนด้านงบประมาณ สนับสนุนการสร้างเครือข่ายสภาเด็กและเยาวชนในการเฝ้าระวังปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น

คำสำคัญ: การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น , พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นพ.ศ. 2559 , ประสิทธิภาพการบังคับใช้กฎหมาย , ความพึงพอใจ

Abstract

This research aims to 1) study the effectiveness of the enforcement of the Act on Prevention and Resolution of Teenage Pregnancy B.E. 2559 (2016) and 2) study the satisfaction of teenagers and youths towards the results of the measures under the Act. The research is quantitative. The sample consists of 100 officers from law enforcement agencies and 100 adolescents and youths. The purposive selection method was used. The research instrument is an online questionnaire : 1) officers from government agencies involved in the enforcement of the Act, and 2) satisfaction of teenagers and youths towards the benefits received from the Act. The data were analyzed using descriptive statistics, percentages, means, and standard deviations. The results of the study found that the mechanism with the two most agreed levels are that ministerial regulations can be a guideline for responsible agencies to more clearly prevent and resolve teenage pregnancy problems ($\bar{X}$ = 4.30), and executive mechanisms that give importance to operations by law ($\bar{X}$ = 4.29). Regarding rights protection measures, are helping teenagers get vocational training during pregnancy as well as providing a replacement family to care for the child ($\bar{X}$ = 4.29), and cooperation between local government agencies, educational institutions, service centers, and business establishment, private agency in referring them to receive help ($\bar{X}$ = 4.22). As for the satisfaction of teenagers and youths towards the results of the measures, they are most satisfied with the communication channels for reproductive health knowledge ($\bar{X}$ = 4.30). They are most satisfied with the benefits they receive from communication channels for reproductive health knowledge ($\bar{X}$ = 4.30), the mechanism of the local government organization that resides in helping teenagers to receive social welfare ($\bar{X}$ = 4.28). This suggestion is increase budget support, support the creation of a network of children and youth to monitor teenage pregnancy problems.

Keywords: Teenage pregnancy , Teenage pregnancy prevention and solutions act b.e. 2559 ,The effectiveness of law enforcement , Satisfaction

บทนำ

สถานการณ์ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นของประเทศไทยนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2555 เป็นช่วงเวลาที่ประเทศไทยมีอัตราการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในระยะนั้นเป็นช่วงที่อัตราการคลอดในวัยรุ่นสูงที่สุดกล่าวคือ กลุ่มวัยรุ่นหญิงอายุ 15 - 19 ปี เคยมีอัตราการคลอดมีชีพในปี 2555 สูงถึง 53.4 ต่อพันคน ส่วนในกลุ่มวัยรุ่นหญิงอายุ 10 – 14 ปี มีอัตราการคลอดมีชีพสูงถึง 1.8 ต่อพันคน Bureau of Reproductive Health (2017) การตั้งครรภ์ในวัยรุ่นเป็นปัญหาที่มีผลกระทบต่อวัยรุ่นเอง เช่น การเกิดภาวะแทรกซ้อนทั้งในระยะตั้งครรภ์ ระยะคลอด และระยะหลังคลอด การเกิดภาวะโลหิตจาง ความดันโลหิตสูงขณะตั้งครรภ์ การแท้งหรือคลอดก่อนกำหนด การคลอดยาก การตกเลือดหลังคลอด ผลกระทบต่อสุขภาพจิตของหญิงวัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ที่อาจเกิดอารมณ์แปรปรวนง่าย มีความเครียด วิตกกังวล เป็นต้น ในด้านผลกระทบต่อเด็กที่เกิดจากแม่วัยรุ่นนั้น อาจเกิดภาวะน้ำหนักน้อย พิการแต่กำเนิด การตายปริกำเนิด เป็นต้น Suwanwanich (2016)

แม้วัยรุ่นที่ขาดการศึกษาทำให้ขาดโอกาสในการประกอบอาชีพที่มีรายได้ที่ดีทำให้ประสบปัญหาด้านเศรษฐกิจตามมา อันจะส่งผลกระทบต่อครอบครัวและสังคมโดยรวม Ananpatiwet et al. (2018)

พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 ได้ถูกบังคับใช้เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยได้สร้างกลไกการบูรณาการของหน่วยงานต่างๆ ในการกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ และการดำเนินการร่วมกันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งหน่วยงานของรัฐ หน่วยงานของเอกชน และประชาสังคม เพื่อให้การป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นเป็นรูปธรรมมีความเป็นเอกภาพ และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเน้นถึงการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่นใน 4 ด้านสำคัญ คือ สิทธิในการรับข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและเพียงพอ การเข้าถึงบริการสุขภาพอนามัยการเจริญพันธุ์ที่เหมาะสม การได้รับการสนับสนุนเพื่อศึกษาต่อในสถานศึกษา และการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว รวมทั้งกฎหมายยังกำหนดให้วัยรุ่นมีสิทธิในการตัดสินใจด้วยตนเอง ตลอดจนมีสิทธิได้รับการจัดสวัสดิการสังคมอย่างเหมาะสมเสมอภาค และไม่ถูกเลือกปฏิบัติ โดยมีกฎกระทรวงกำหนดมาตรการและบทบาทหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การกำหนดให้สถานศึกษามีการเรียนการสอนเพศวิถีศึกษาและทักษะชีวิตอย่างเหมาะสมกับเพศ ช่วงวัย จัดหาและพัฒนาผู้สอนให้มีศักยภาพในการถ่ายทอดความรู้ รวมถึงจัดการเรียนการสอนให้แก่ศึกษาแก่นักเรียน นักศึกษาที่ตั้งครรภ์เพื่อให้ได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่อง สถานบริการมีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอนามัยการเจริญพันธุ์ การให้บริการและคำปรึกษาด้านอนามัยการเจริญพันธุ์แก่วัยรุ่น ให้สถานประกอบกิจการสนับสนุนให้ลูกจ้างซึ่งเป็นวัยรุ่นสามารถเข้าถึงบริการอนามัยการเจริญพันธุ์ คำปรึกษา การป้องกันโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และการวางแผนครอบครัว ให้หน่วยงานด้านสวัสดิการสังคมดำเนินการช่วยเหลือวัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ให้ได้รับการดูแลและรับสวัสดิการทางสังคมอย่างเหมาะสมเป็นธรรม ตลอดจนการกำหนดให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีอำนาจและหน้าที่ในการดูแลให้วัยรุ่นได้รับสิทธิตามที่กฎหมายกำหนด ทั้งนี้ การกำหนดให้คณะกรรมการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นมีอำนาจแต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อปฏิบัติการตามที่มอบหมายได้ ซึ่งได้มีการแต่งตั้งคณะอนุกรรมการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นระดับจังหวัดและกรุงเทพมหานคร ที่มีองค์ประกอบของหน่วยงานต่างๆ เป็นกลไกการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสมกับบริบทในพื้นที่จังหวัดนั้นๆ การกำหนดยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2560-2569 ซึ่งผ่านการประเมินระยะครึ่งแผน Bureau of Reproductive Health (2022)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่ากฎหมายจะมีเป้าหมายที่ดี แต่ยังมีข้อจำกัดด้านบทบัญญัติ เช่น กฎหมายไม่ได้บัญญัติให้มีเจ้าพนักงาน หรือพนักงานเจ้าหน้าที่ เป็นผู้ดำเนินการบังคับใช้กฎหมายแต่เป็นการกำหนดบทบาทหน้าที่ของหน่วยงาน รวมทั้งไม่ได้กำหนดมาตรการลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามกฎหมายเพียงแต่กำหนดโทษกรณีฝ่าฝืนคำสั่งของคณะกรรมการฯ หรือคณะอนุกรรมการในการเรียกบุคคลมาชี้แจง Bureau of Reproductive Health (2022) ดังนั้น หากหน่วยงานหรือองค์กรได้มีการละเมิดสิทธิหรือทำให้วัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ไม่สามารถใช้สิทธิตามที่กฎหมายกำหนดได้จะไม่สามารถเอาผิดโดยตรงกับหน่วยงานหรือองค์กรนั้นๆ ได้ อาทิ การกีดกันให้นักเรียนที่ตั้งครรภ์ต้องยุติการศึกษาในสถานศึกษา การเลิกจ้างวัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ หรือการปฏิเสธไม่ให้วัยรุ่นใช้สิทธิตัดสินใจเข้ารับบริการอนามัยการเจริญพันธุ์โดยไม่มีเหตุอันสมควร เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบข้อจำกัดในทางปฏิบัติหลายประการ เช่น การขาดการตระหนักรู้ของชุมชน การขาดแคลนทรัพยากรบุคคล และงบประมาณที่จำกัดในการดำเนินการให้ครอบคลุมทั่วประเทศ UNICEF (2021) การวิจัยในต่างประเทศยังชี้ให้เห็นว่าการให้การศึกษาเรื่องเพศศึกษาในโรงเรียนส่งผลให้การรับรู้เกี่ยวกับการป้องกันการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และการสนับสนุนทางสังคมสามารถลดอัตราการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ Alavi-Arjas et al. (2018) นอกจากนี้ การเข้าถึงบริการสุขภาพจิตและการสนับสนุนจาก

ครอบครัวและชุมชนยังมีบทบาทสำคัญในการช่วยวัยรุ่นจัดการกับผลกระทบที่เกิดจากการตั้งครรภ์ อีกทั้งการเข้าถึงบริการสุขภาพอนามัยการเจริญพันธุ์ในสถานพยาบาลที่มีบุคลากรเฉพาะทางสามารถลดอัตราการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ Shaw (2009)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิผลของการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 เนื่องจากพระราชบัญญัตินี้มีผลบังคับใช้แล้วเป็นระยะเวลาหนึ่ง และมียุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2560-2569 เป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายเพื่อลดอัตราคลอดมีชีพในวัยรุ่น โดยในปี พ.ศ. 2565 อัตราคลอดมีชีพในวัยรุ่นหญิงอายุ 15 - 19 ปี ลดลงเป็น 21.0 ต่อพันคน และอัตราคลอดมีชีพในกลุ่มวัยรุ่นหญิงอายุ 10 - 14 ปี ลดลงเป็น 0.8 ต่อพันคน Department of Health (2023) แม้จะแสดงให้เห็นว่าอัตราคลอดมีชีพในวัยรุ่นมีแนวโน้มลดลงเมื่อถึงระยะครึ่งแผนยุทธศาสตร์ แต่ผู้วิจัยเห็นว่าควรศึกษาเพิ่มเติมในมิติอื่นให้มีความชัดเจน ด้านประสิทธิภาพของกระบวนการบังคับใช้พระราชบัญญัติ ตลอดจนความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนต่อผลการใช้มาตรการตามพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของกระบวนการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนต่อผลการใช้มาตรการตามพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

การทบทวนวรรณกรรม

1. พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 เป็นกฎหมายที่บูรณาการการดำเนินงานของหน่วยงานต่างๆ ในการร่วมกันป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น โดยมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงสาธารณสุข รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย รัฐมนตรีว่าการกระทรวงแรงงาน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงสาธารณสุข และให้มีอำนาจออกกฎกระทรวงกำหนดการดำเนินงานในบทบาทที่เกี่ยวข้องของแต่ละกระทรวง มีกลไกการกำกับติดตามคือ คณะกรรมการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น คณะอนุกรรมการที่คณะกรรมการนี้แต่งตั้ง เช่น คณะอนุกรรมการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นระดับจังหวัดและกรุงเทพมหานคร คณะกรรมการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น และให้มีการเสนอนโยบายและยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น เป็นต้น Bureau of Reproductive Health (2022)

2. กฎกระทรวงที่ออกตามความในพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 มี 5 ฉบับ ออกโดยกระทรวงที่เกี่ยวข้องตามบทบาทหน้าที่ของกระทรวงนั้นๆ ได้แก่

กฎกระทรวงกำหนดประเภทของสถานศึกษาและการดำเนินงานของสถานศึกษาในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2561 ออกโดยกระทรวงศึกษาธิการ บังคับใช้โดยกระทรวงศึกษาธิการ ร่วมกับกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

กฎกระทรวงกำหนดประเภทของสถานประกอบกิจการและการดำเนินการของสถานประกอบกิจการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นแก่ลูกจ้างซึ่งเป็นวัยรุ่น พ.ศ. 2561

กฎกระทรวงกำหนดประเภทของสถานบริการและการดำเนินการของสถานบริการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่น พ.ศ. 2562

กฎกระทรวงการจัดสวัสดิการสังคมที่เกี่ยวกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่น พ.ศ. 2563

กฎกระทรวงกำหนดการดำเนินการของราชการส่วนท้องถิ่นเพื่อให้วัยรุ่นได้รับสิทธิในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่น พ.ศ. 2564

3. ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่นระดับชาติ พ.ศ. 2560-2569 ที่กำหนดเป้าหมายลดอัตราการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นในปี พ.ศ. 2569 ใน 2 กลุ่มอายุ คืออัตราคลอดในวัยรุ่นอายุ 10-14 ปี ไม่เกิน 0.5 ต่อ 1,000 ประชากร และอัตราคลอดในวัยรุ่นกลุ่มอายุ 15-19 ไม่เกิน 25.0 ต่อ 1,000 ประชากร Bureau of Reproductive Health (2017) ประกอบด้วย 5 ยุทธศาสตร์ คือ

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาระบบการศึกษาที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเพศวิถีศึกษาและทักษะชีวิตที่มีคุณภาพ และมีระบบการดูแลช่วยเหลือที่เหมาะสม

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ส่งเสริมบทบาทครอบครัว ชุมชน และสถานประกอบการในการเลี้ยงดู สร้างสัมพันธภาพ และการสื่อสารด้านสุขภาวะทางเพศของวัยรุ่น

ยุทธศาสตร์ที่ 3: พัฒนาระบบบริการสุขภาพทางเพศและอนามัยการเจริญพันธุ์ที่มีคุณภาพ และเป็นมิตร

ยุทธศาสตร์ที่ 4: พัฒนาระบบการดูแลช่วยเหลือ การคุ้มครองสิทธิอนามัยการเจริญพันธุ์และการจัดสวัสดิการ สังคมในกลุ่มวัยรุ่น

ยุทธศาสตร์ที่ 5: ส่งเสริมการบูรณาการการจัดการฐานข้อมูล งานวิจัยและการจัดการความรู้

4. การขับเคลื่อนพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 การศึกษาของ Natrujirote (2017) สรุปว่า ลักษณะการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่นสอดคล้องกับระบบบริการ 3 ด้าน เช่น ด้านการบริการป้องกันปัญหา เช่น การให้ความรู้ ทรัพยากรประชาสัมพันธ์ การจัดกิจกรรมใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นต้น ด้านบริการด้านสังคม เช่น การให้คำปรึกษาแก่คู่สมรส การพัฒนาทักษะการเลี้ยงดูบุตร บริการช่วยเหลือวัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ไม่พร้อมด้านที่พักอาศัย เป็นต้น ด้านบริการดูแลสุขภาพ เช่น การให้บริการก่อนคลอดบุตร การฝากครรภ์ การให้คำปรึกษา บริการคุมกำเนิด บริการยุติการตั้งครรภ์ เป็นต้น นอกจากนี้ การประเมินผลการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่น ประจำปี 2562 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าเป้าหมายหลักของยุทธศาสตร์ ๓ มีความเหมาะสม ทั้งการลดอัตราการคลอดมีชีพในหญิงอายุ 15-19 ปี และหญิงอายุ 10-14 ปี อยู่ในระดับมาก (ร้อยละ 57.5 และ 62.5 ตามลำดับ) รวมทั้งมีแนวโน้มที่จะบรรลุเป้าหมายในการลดอัตราการคลอดที่กำหนดไว้ได้ในระดับมาก (ร้อยละ 45) Bureau of Reproductive Health (2019)

จะเห็นว่าการขับเคลื่อนพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 มีปัจจัยหลายประการที่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการดำเนินงาน ทั้งการกลไกการกำกับดูแล การกำหนดเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ การกำหนดบทบาทหน้าที่ การกำหนดแนวทางปฏิบัติของหน่วยงานต่างๆ ผ่านกฎกระทรวง อันจะนำไปสู่การป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวในวัยรุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ในประชากร 2 กลุ่ม คือ

1. ผู้ปฏิบัติงานจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 จาก 6 กระทรวง ได้แก่ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงแรงงาน กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงสาธารณสุข ที่เข้าร่วมการประชุมปฏิบัติการรับฟังความคิดเห็นการขับเคลื่อนพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 จำนวน 133 คนที่ยินดีตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยขอความร่วมมือให้ตอบแบบสอบถามแบบออนไลน์ (google form) ภายหลังการประชุม ได้รับการตอบกลับภายใน 2 สัปดาห์ โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความครบถ้วนของข้อมูล จำนวน 100 คน

2. วัยรุ่นและเยาวชน กลุ่มอายุระหว่าง 15-19 ปี และอายุ 20 ปีขึ้นไป ที่มีประสบการณ์และมีความเข้าใจสาระการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เป็นวัยรุ่นและเยาวชนจากสภาเด็กและเยาวชนที่เป็นกรรมการโดยตำแหน่งในคณะกรรมการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นระดับจังหวัดและกรุงเทพมหานคร จำนวน 77 จังหวัดรวมกรุงเทพมหานคร จังหวัดละ 2 คน รวม 154 คน ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามแบบออนไลน์ (google form) และได้รับการตอบกลับภายใน 2 สัปดาห์ มีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความครบถ้วนของข้อมูล จำนวน 100 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ แบบสอบถามออนไลน์ (Google form) เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปวิเคราะห์และตอบคำถามวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 โดยการพัฒนาแบบสอบถามนี้มาจากการศึกษาทบทวนแนวคิด ทฤษฎี เอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ตลอดจนระบุตัวแปรที่เกี่ยวข้องและนิยามศัพท์เฉพาะ เพื่อให้การออกแบบข้อคำถามมีความครอบคลุมและเหมาะสมต่อการตอบวัตถุประสงค์การวิจัย แบบสอบถามที่ใช้แบ่งออกเป็น 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสอบถามผู้ปฏิบัติงานจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 แบ่งเป็นส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ ระดับของหน่วยงาน กระทรวงที่ผู้ตอบสังกัด ความเกี่ยวข้องของหน่วยงานในการแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น และตำแหน่งงานของผู้ตอบแบบสอบถาม และส่วนของความคิดเห็นเกี่ยวกับมาตรการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่น และกลไกการบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ

ชุดที่ 2 แบบสอบถามวัยรุ่นและเยาวชน แบ่งเป็นส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ สถานภาพศึกษา และส่วนของความคิดเห็นและความพึงพอใจเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากกาบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ

ใช้ข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม และแบ่งช่วงของระดับความคิดเห็น กำหนดเกณฑ์เฉลี่ย ในความหมายของการประเมินค่าระดับความคิดเห็น และความพึงพอใจดังนี้

ค่าเฉลี่ย

ความหมาย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80

มีระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60

มีระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40

มีระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20

มีระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00

มีระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยนี้ดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นสองส่วนตามโครงสร้างของแบบสอบถาม

1. การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยนำเสนอผลในรูปแบบการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อแสดงลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

2. การวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากพระราชบัญญัติฯ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อสะท้อนระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง และการกระจายตัวของข้อมูล

ผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มผู้ปฏิบัติงานจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด พ.ศ. 2559 ส่วนใหญ่มาจากหน่วยงานส่วนกลางจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 47.00 รองลงมาเป็นหน่วยงานส่วนภูมิภาคจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 37.00 และจากจังหวัด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่สังกัดกระทรวงสาธารณสุขจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 38.00 รองลงมาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 สังกัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 13.00 กระทรวงมหาดไทยจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 สังกัดกระทรวงแรงงานจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 จำนวนน้อยที่สุดคือสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00

จากตารางที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 61.00 โดยมีอายุระหว่าง 41-50 ปี จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 37.00 รองลงมาอายุระหว่าง 31-40 ปี จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00 และอายุ 51 ปีขึ้นไปจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 และตามลำดับ โดยมีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 38.00 และสูงกว่าระดับปริญญาตรีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 63.00

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม กลุ่มผู้ปฏิบัติงานจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด พ.ศ. 2559 จำแนกตามเพศ ระดับอายุ ระดับการศึกษา ระดับหน่วยงาน กระทรวงที่สังกัด (n=100)

รายการ		จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	27	37.00
	หญิง	61	61.00
	เพศทางเลือก	2	2.00
อายุ	น้อยกว่า 30 ปี	15	15.00

	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
	31-40 ปี	30	26.00
	41-50 ปี	33	37.00
	51 ปีขึ้นไป	22	22.00
ระดับการศึกษา	ปริญญาตรี	37	37.00
	สูงกว่าปริญญาตรี	63	63.00
ระดับหน่วยงาน	ส่วนกลาง	47	47.00
	ส่วนภูมิภาค	37	37.00
	จังหวัด	16	16.00
กระทรวงที่สังกัด	กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์	13	13.00
	กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม	8	8.00
	กระทรวงมหาดไทย	12	13.00
	กระทรวงแรงงาน	9	12.00
	กระทรวงศึกษาธิการ	20	19.00
	กระทรวงสาธารณสุข	38	35.00

ผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน พบว่าส่วนมากเป็นเพศหญิงจำนวน 53 คนคิดเป็นร้อยละ 53.00 เพศชายจำนวน 43 คนคิดเป็นร้อยละ 43.00 และเพศทางเลือกจำนวน 4 คนคิดเป็นร้อยละ 4.00 โดยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 15-19 ปีจำนวน 83 คนคิดเป็นร้อยละ 83.00 รองลงมาเป็นกลุ่มอายุ 20 ปีขึ้นไป จำนวน 17 คนคิดเป็นร้อยละ 17.00 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นักศึกษาจำนวน 51 คนคิดเป็นร้อยละ 51.00 รองลงมาเป็นกลุ่มที่มีงานทำจำนวน 30 คนคิดเป็นร้อยละ 30.00 มีผู้ที่จบการศึกษาจำนวน 19 คนคิดเป็นร้อยละ 19.00 (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน จำแนกตามเพศ อายุ สถานภาพ (n=100)

	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	27	37.00
	หญิง	61	61.00
	เพศทางเลือก	2	2.00
อายุ	15-19 ปี	83	83.00
	20 ปีขึ้นไป	17	17.00
สถานภาพ	นักเรียน นักศึกษา	51	51.00
	จบการศึกษา	19	19.00
	มีงานทำ	30	30.00

ผลการศึกษาจากผู้ปฏิบัติงานจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 เป็นเรื่องประสิทธิภาพของกระบวนการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 ส่วนกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนเป็น

เรื่องความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 ดังต่อไปนี้

1. ประสิทธิภาพของการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

การศึกษาประสิทธิผลของการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 ผลการศึกษาโดยรวมพบว่า กระบวนการบังคับใช้กฎหมายมีประสิทธิภาพด้านมาตรการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่นตามพระราชบัญญัติฯ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.76$, S.D. = 0.897) โดยจะเห็นว่าจากความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับมาตรการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่นในประเด็น กฎหมายฉบับนี้ช่วยให้วัยรุ่นได้ฝึกอาชีพระหว่างตั้งครรภ์รวมทั้งการจัดหาครอบครัวทดแทนในกรณีที่แม่วัยรุ่นไม่สามารถเลี้ยงดูบุตรได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.795) (ตารางที่ 3) ส่วนประสิทธิผลด้านกลไกการบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.15$, S.D. = 0.851) ประเด็นที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ กฎกระทรวงที่ออกตามกฎหมายฉบับนี้สามารถกำหนดแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจนให้แก่หน่วยงานที่รับผิดชอบในการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.30$, S.D. = 0.823) รองลงมา คือผู้บริหารให้ความสำคัญในการดำเนินงานตามกฎหมาย ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.844) อยู่ในระดับมากที่สุด ประเด็นที่ได้รับคะแนนต่ำที่สุดในด้านประสิทธิผลด้านกลไกการบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ คือ การสนับสนุนให้สภาเด็กและเยาวชนสามารถสร้างเครือข่ายแกนนำเยาวชนเพื่อให้ความรู้และเฝ้าระวังปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น ($\bar{x} = 3.32$, S.D. = 0.994) อยู่ในระดับปานกลาง (ตารางที่ 4)

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับมาตรการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่นตามพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

ความคิดเห็นเกี่ยวกับมาตรการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่น ตาม พ.ร.บ. การป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559	$\bar{x}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
กฎหมายฉบับนี้ทำให้วัยรุ่นมีสิทธิตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ในเรื่องการรับ บริการคุมกำเนิด และฝังยาคุมกำเนิด	3.48	0.969	มาก
กฎหมายฉบับนี้ทำให้วัยรุ่นที่มีอายุเกิน 15 ปี สามารถตัดสินใจยุติการ ตั้งครรภ์ได้ด้วยตนเอง	3.55	0.914	มาก
กฎหมายฉบับนี้ทำให้นักเรียน นักศึกษาที่ตั้งครรภ์ ได้เรียนต่อโดยไม่ถูก ออกจากโรงเรียนหรือสถานศึกษา	3.77	0.941	มาก
กฎหมายฉบับนี้ทำให้สถานศึกษามีการจัดการเรียนการสอนเพศวิถี ศึกษาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน	3.48	0.915	มาก
กฎหมายฉบับนี้ทำให้ลูกจ้างที่เป็นวัยรุ่นในสถานประกอบการเข้าถึง บริการคุมกำเนิดและการให้การศึกษา การฝากครรภ์ รวมทั้งมีได้รับ สวัสดิการสังคมในด้านการคุมกำเนิด ตามสิทธิของ สปสช.	3.38	0.951	ปานกลาง
กฎหมายฉบับนี้ ทำให้วัยรุ่นเข้าถึงโรงพยาบาลมีบริการให้การศึกษาด้าน คุมกำเนิด และสุขภาพสำหรับวัยรุ่น รวมทั้งมีระบบส่งต่อไปที่โรงพยาบาล ที่มีบริการคุมกำเนิด การฝากครรภ์ ทำคลอด ยุติการตั้งครรภ์ รวมทั้งการ ดูแลผู้ที่มีภาวะแทรกซ้อน	3.99	0.893	มาก

ความคิดเห็นเกี่ยวกับมาตรการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่น ตาม พ.ร.บ. การป้องกันและแก้ไขปัญหาคูสมการตั้งครรภในวัยรุ่น พ.ศ. 2559	$\bar{x}$	S.D	ระดับความ คิดเห็น
กฎหมายฉบับนี้ ทำให้มีระบบส่งต่อไปที่โรงพยาบาลที่มีบริการคุมกำเนิด การฝากครรภ์ การทำคลอด การยุติการตั้งครรภ รวมทั้งการดูแลผู้ที่มี ภาวะแทรกซ้อน	3.72	0.911	มาก
กฎหมายฉบับนี้ช่วยให้วัยรุ่นได้ฝึกอาชีพระหว่างตั้งครรภรวมทั้งขอความ ช่วยเหลือครอบครัวทดแทนในกรณีที่แม่วัยรุ่นไม่สามารถเลี้ยงดูบุตรได้	4.29	0.795	มากที่สุด
กฎหมายฉบับนี้ทำให้เกิดความร่วมมือระหว่างราชการส่วนท้องถิ่น สถานศึกษา สถานบริการ สถานประกอบกิจการ หน่วยงานของรัฐ หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้องในการส่งต่อให้วัยรุ่นได้รับความช่วยเหลือ	4.22	0.773	มากที่สุด
รวม	3.76	0.897	มาก

ตารางที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกลไกการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาคูสมการตั้งครรภในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

ความคิดเห็นเกี่ยวกับกลไกการบังคับใช้ พ.ร.บ.การป้องกันและแก้ไขปัญหาคูสมการตั้งครรภในวัยรุ่น พ.ศ. 2559	$\bar{x}$	S.D	ระดับความ คิดเห็น
กฎหมายฉบับนี้ สนับสนุนให้สภาเด็กและเยาวชนสามารถสร้างเครือข่าย แกนนำเยาวชนเพื่อให้ความรู้ และเฝ้าระวังปัญหาคูสมการตั้งครรภในวัยรุ่น	3.32	0.994	ปานกลาง
ท่านคิดว่าคณะกรรมการ คณะอนุกรรมการควรใช้อำนาจในการเรียก บุคคลมาชี้แจง	4.20	0.865	มาก
ผู้บริหารให้ความสำคัญในการดำเนินงานตามกฎหมาย	4.29	0.844	มากที่สุด
ท่านคิดว่ากฎหมายนี้ช่วยลดอุปสรรคในการปฏิบัติงานเพื่อช่วยเหลือ วัยรุ่นที่ประสบปัญหา	4.26	0.824	มากที่สุด
ก่อนออกกฎหมายนี้ อัตราการคลอดในวัยรุ่นอยู่ในระดับน่ากังวล	4.17	0.779	มาก
ในระยะ 5 ปีที่ผ่านมา อัตราคลอดในวัยรุ่นมีแนวโน้มลดลงเรื่อย ๆ	4.25	0.770	มากที่สุด
ท่านเห็นว่าหน่วยงานหรือช่องทางที่รับเรื่องร้องเรียน ตามกฎหมายนี้	4.10	0.859	มาก
ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาคูสมการตั้งครรภในวัยรุ่นสามารถ กำกับติดตามการดำเนินงานของหน่วยงานต่างๆ ตามตัวชี้วัดได้อย่างเป็น รูปธรรม	4.20	0.865	มาก
คณะอนุกรรมการในระดับจังหวัดเป็นกลไกเพื่อขับเคลื่อนการป้องกันและ แก้ไขปัญหาคูสมการตั้งครรภในวัยรุ่น ตามยุทธศาสตร์และตามกฎหมาย	4.20	0.888	มาก
กฎกระทรวงตามกฎหมายฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางให้หน่วยงาน รับผิดชอบดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหาคูสมการตั้งครรภในวัยรุ่นได้ ชัดเจนขึ้น	4.30	0.823	มากที่สุด
รวม	4.15	0.851	มากที่สุด

2. ความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนต่อประโยชน์ที่ได้รับจากพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

ผลการประเมินความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายอยู่ภายใต้การบังคับใช้พระราชบัญญัติฯ ต่อประโยชน์ที่ได้รับ แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับด้านการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่น จากพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 โดยภาพรวมวัยรุ่นและเยาวชนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.75$, S.D. = 0.930) เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่าการสนับสนุนแม่วัยรุ่นผ่านการฝึกอาชีพระหว่างตั้งครรภ์ และการจัดหาครอบครัวทดแทนในกรณีที่ไม่สามารถเลี้ยงดูบุตรได้ ได้รับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.808) ประเด็นที่วัยรุ่นพึงพอใจน้อยที่สุดคือ กฎหมายฉบับนี้ทำให้สถานศึกษามีการจัดการเรียนการสอนเพศวิถีศึกษาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน โดยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.31$, S.D. = 0.971) (ตารางที่ 5) ส่วนความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากกลไกตามพระราชบัญญัติฯ พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.778) ประเด็นที่วัยรุ่นและเยาวชนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ การจัดช่องทางการสื่อสารให้ความรู้ด้านอนามัยการเจริญพันธุ์ ($\bar{x} = 4.30$, S.D. = 0.847 ความพึงพอใจมากที่สุดรองลงมาคือ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่ที่ท่านอาศัยอยู่ มีการช่วยเหลือวัยรุ่นที่ประสบปัญหาตั้งครรภ์ไม่พร้อม ให้ได้รับสวัสดิการสังคม ($\bar{x} = 4.28$, S.D. = 0.877)

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับด้านการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่น จากพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับด้านการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่น จาก พ.ร.บ.การป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในวัยรุ่น พ.ศ. 2559	$\bar{x}$	S.D	ระดับ ความ คิดเห็น
กฎหมายนี้ทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเห็นความสำคัญของสิทธิของวัยรุ่น	4.11	0.931	มาก
กฎหมายฉบับนี้ทำให้วัยรุ่นมีสิทธิตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ในเรื่องการรับ บริการคุมกำเนิด และฝังยาคุมกำเนิด เพื่อป้องกันปัญหายาเสพติด ไม่พร้อม	3.41	0.954	มาก
กฎหมายฉบับนี้ช่วยให้มีการรักษาความลับและความเป็นส่วนตัวของท่านใน การรับบริการอนามัยการเจริญพันธุ์	3.53	0.893	มาก
กฎหมายฉบับนี้ทำให้สถานศึกษามีการจัดการเรียนการสอนเพศวิถีศึกษาที่ เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน	3.31	0.971	ปานกลาง
กฎหมายฉบับนี้ทำให้นักเรียน นักศึกษา ที่ตั้งครรภ์ ได้เรียนต่อโดยไม่ถูก ออกจากโรงเรียนหรือสถานศึกษา	3.60	0.985	มาก
กฎหมายนี้ช่วยให้นักเรียนนักศึกษาที่ตั้งครรภ์มีโอกาสได้ศึกษาจนจบ การศึกษาและมีอาชีพที่ดีในอนาคต	4.17	0.933	มาก
กฎหมายฉบับนี้ทำให้สถานประกอบกิจการมีการให้ข้อมูลข่าวสารและ ความรู้เรื่องการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด การคุมกำเนิด การ ฝากครรภ์ การแท้ง โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และเอชไอวี	3.48	0.937	มาก

ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับด้านการคุ้มครองสิทธิของวัยรุ่น จาก พ.ร.บ.การป้องกันและแก้ไขปัญหาคาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559	$\bar{x}$	S.D	ระดับ ความ คิดเห็น
กฎหมายฉบับนี้ทำให้วัยรุ่นที่เป็นลูกจ้างในสถานประกอบการสามารถ เข้าถึงบริการคุมกำเนิด การฝากครรภ์ หรือบริการอนามัยการเจริญพันธุ์ได้ สะดวกขึ้น	3.34	0.966	ปานกลาง
กฎหมายนี้ทำให้วัยรุ่นเข้าถึงสวัสดิการสังคมได้อย่างเสมอภาค	4.25	0.925	มากที่สุด
กฎหมายฉบับนี้ช่วยให้วัยรุ่นได้ฝึกอาชีพระหว่างตั้งครรภ์รวมทั้งขอความ ช่วยเหลือครอบครัวทดแทนในกรณีที่แม่วัยรุ่นไม่สามารถเลี้ยงดูบุตรได้	4.29	0.808	มากที่สุด
รวม	3.75	0.930	มาก

ตารางที่ 6 ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากกลไกตามพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาคาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559

ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับจากกลไกตามพระราชบัญญัติการ ป้องกันและแก้ไขปัญหาคาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559	$\bar{x}$	S.D	ระดับความ คิดเห็น
กฎหมายฉบับนี้ทำให้เกิดความร่วมมือระหว่างราชการส่วนท้องถิ่น สถานศึกษา สถานบริการ สถานประกอบการ หน่วยงานของรัฐ หน่วยงานเอกชนที่เกี่ยวข้องในการส่งต่อให้วัยรุ่นได้รับความช่วยเหลือ	4.15	0.869	มาก
กฎหมายนี้ทำให้มีช่องทางที่วัยรุ่นสามารถร้องเรียน หรือขอความ ช่วยเหลือเมื่อประสบปัญหาการตั้งครรภ์ไม่พร้อม	4.04	0.931	มาก
ท่านพึงพอใจเกี่ยวกับความสะดวกในการเข้าถึงช่องทางการร้องเรียน การขอ คำปรึกษา หรือขอความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับการตั้งครรภ์ไม่พร้อม	4.14	0.975	มาก
ท่านพอใจต่อช่องทางการสื่อสารให้ความรู้ด้านอนามัยการเจริญพันธุ์	4.30	0.847	มากที่สุด
กฎหมายนี้ทำให้ทัศนคติของสังคมเป็นบวกมากขึ้นต่อกรณีที่มีต่อวัยรุ่นที่ ตั้งครรภ์ในขณะที่เป็นนักเรียนนักศึกษา	4.17	0.933	มาก
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่ที่ท่านอาศัยอยู่ มีการให้ข่าวสารความรู้ มี การช่วยเหลือวัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ที่ได้รับการศึกษาต่อเนื่อง	4.15	0.989	มาก
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่ที่ท่านอาศัยอยู่ มีการช่วยเหลือวัยรุ่นที่ ประสบปัญหาการตั้งครรภ์ไม่พร้อม ให้ได้รับสวัสดิการสังคม	4.28	0.877	มากที่สุด
รวม	4.18	0.778	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

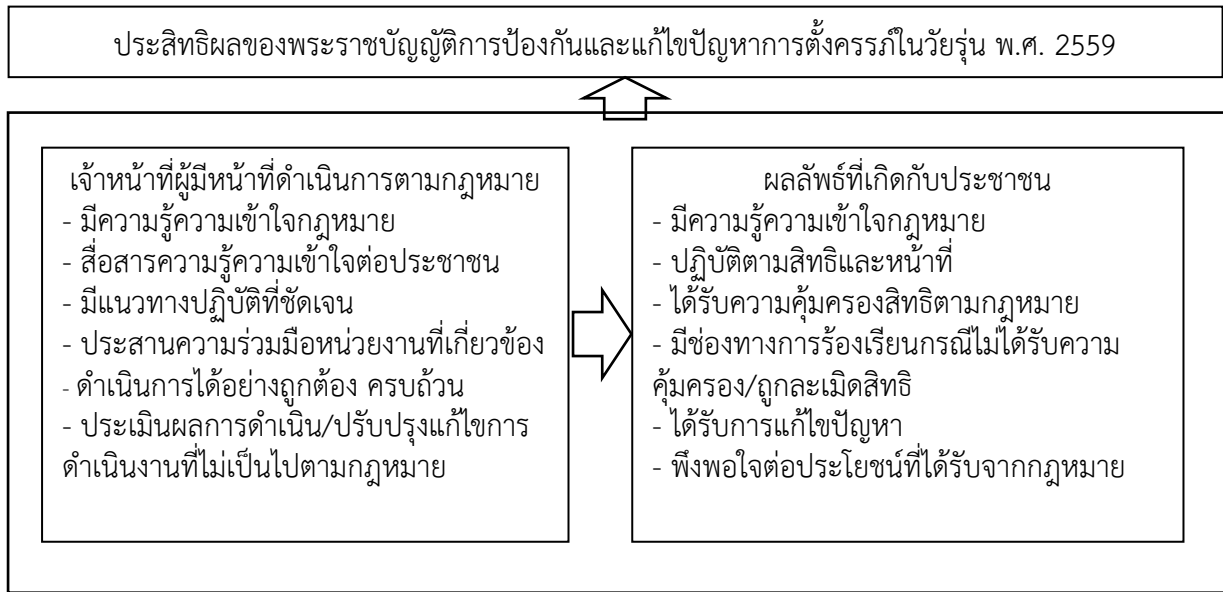
จากการศึกษาจะเห็นว่า ประสิทธิภาพของการบังคับใช้พระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาคาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งกฎกระทรวงได้รับการประเมินว่าสามารถกำหนด
แนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจนให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ขณะเดียวกัน กฎหมายนี้ยังช่วยสนับสนุนวัยรุ่นใน
การฝึกอาชีพระหว่างตั้งครรภ์และการจัดหาครอบครัวทดแทน รวมถึงความสำคัญที่ผู้บริหารมอบให้กับการ
ดำเนินงานตามกฎหมาย ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Bureau of Reproductive Health (2019) ที่ประเมินผล

การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น โดยพบว่า การดำเนินงานในภาพรวมมีประสิทธิภาพระดับมาก โดยเฉพาะในด้านการกำหนดแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจน แต่ยังมีข้อจำกัดในการสร้างการมีส่วนร่วมของเยาวชน อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษายังพบข้อจำกัดในบางด้าน เช่น การสนับสนุนให้สภาเด็กและเยาวชนสร้างเครือข่ายเพื่อให้ความรู้และเฝ้าระวังปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น ซึ่งยังอยู่ในระดับปานกลาง ประเด็นนี้ตรงกับผลการศึกษาของ Tangdee et al. (2019) ที่ระบุว่าปัจจัยนำเข้าในการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นอยู่ในระดับน้อย ขาดการสนับสนุนงบประมาณอย่างเพียงพอและเหมาะสมมีผลให้ขาดความต่อเนื่องในการสนับสนุนการสร้างเครือข่ายแกนนำเยาวชน

ในด้านความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนต่อพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 โดยรวมอยู่ในระดับมากโดยประเด็นที่ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด คือ ช่องทางการสื่อสารให้ความรู้ด้านอนามัยการเจริญพันธุ์ เนื่องจากในการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องอนามัยการเจริญพันธุ์ ในปัจจุบันมีการสร้างช่องทางการเข้าถึงได้ง่าย ในรูปแบบที่มีความหลากหลาย ที่ดำเนินการโดยหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เช่น สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์ ได้จัดให้มี LINE Official Teenclub สามารถให้ความรู้ผ่านทาง live chat เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yajai et al. (2020) ที่ชี้ให้เห็นว่าการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในระดับท้องถิ่นและระดับชาติเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยลดผลกระทบจากปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น

จากผลการศึกษาทั้งด้านประสิทธิภาพการบังคับใช้ และด้านความพึงพอใจของวัยรุ่นและเยาวชนต่อพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 นั้นแสดงให้เห็นว่าพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 มีบทบาทสำคัญในการลดอัตราการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น โดยสามารถกำหนดกรอบการทำงานที่ชัดเจนผ่านกฎกระทรวงที่ช่วยสร้างแนวทางปฏิบัติที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นการดูแลช่วยเหลือให้วัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ได้รับการศึกษาต่อโดยไม่ต้องออกกลางคัน การพัฒนาผู้สอนและหลักสูตรการเรียนการสอนด้านเพศวิถีศึกษาและทักษะชีวิตให้เหมาะสมกับช่วงวัย การให้คำปรึกษาและมีช่องทางการสื่อสารให้ความรู้แก่วัยรุ่นด้านอนามัยการเจริญพันธุ์ การให้บริการต่างๆ ด้านอนามัยการเจริญพันธุ์ เช่น บริการคุมกำเนิด การฝากครรภ์ ทำคลอด ยุติการตั้งครรภ์ รวมทั้งการดูแลผู้ที่มีภาวะแทรกซ้อน เป็นต้น รวมไปถึงการให้ความรู้ คำปรึกษาต่างๆ ในการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ไม่พร้อม นอกจากนี้ ยังมีการสนับสนุนทางสังคม เช่น การฝึกอบรมอาชีพและการจัดหาครอบครัวทดแทน ตลอดจนบทบาทขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการดำเนินงานตามกฎหมายนี้ ซึ่งสะท้อนถึงความมุ่งมั่นของหน่วยงานรัฐและส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม การป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นจำเป็นต้องดำเนินการเพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนในระยะยาว จากการศึกษาจะเห็นว่าผู้บริหารให้ความสำคัญในการดำเนินงานตามกฎหมาย อีกทั้งกลไกของกฎหมาย ได้แก่ ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นกำหนดตัวชี้วัดโดยมีคณะอนุกรรมการระดับจังหวัดเป็นสามารถกำกับติดตามการดำเนินงานของหน่วยงานต่างๆ ตามตัวชี้วัดได้อย่างเป็นรูปธรรมขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Natrujirote (2017) ที่ระบุว่า การบูรณาการร่วมกันหลายภาคส่วน ระหว่างรัฐ เอกชน องค์กรพัฒนาเอกชน และภาคประชาชน เป็นปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นในระดับพื้นที่ รวมทั้งมีกฎกระทรวงตามกฎหมายฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางให้หน่วยงานรับผิดชอบดำเนินการป้องกันและแก้ไขปัญหการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นได้ชัดเจนขึ้น

สรุปองค์ความรู้



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอจากการวิจัย

1.1 ควรศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพควบคู่กับเชิงปริมาณ เพื่อประเมินผลกระทบของพระราชบัญญัติในเชิงลึก โดยมุ่งเน้นการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น วัยรุ่น ผู้ปกครอง และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

1.2 ควรดำเนินการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ที่มีการบังคับใช้พระราชบัญญัตินี้อย่างเข้มข้นกับพื้นที่ที่ยังมีข้อจำกัด เพื่อค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรืออุปสรรคในการบังคับใช้

1.3 ควรมีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของกฎกระทรวง เพื่อเป็นข้อมูลในการพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในอนาคตต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

2.1 ควรคงไว้ซึ่งคณะอนุกรรมการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครม.ในวัยรุ่นระดับจังหวัดและกรุงเทพมหานคร ซึ่ง เพื่อเป็นกลไกเชื่อมต่อระหว่างหน่วยงานส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครม.ในวัยรุ่นอย่างมีประสิทธิภาพ และสนับสนุนให้เกิดการดำเนินงานเชิงรุกในทุกพื้นที่

2.2 ควรพิจารณาเพิ่มการจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรสำหรับการบังคับใช้กฎหมาย โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทและพื้นที่ที่มีข้อจำกัดด้านบุคลากร เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานที่ครอบคลุมและมีความเท่าเทียม

2.3 ควรพัฒนาและผลักดันแผนการสื่อสารเชิงรุก เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับสิทธิและบริการที่วัยรุ่นสามารถเข้าถึงได้ตามกฎหมาย รวมถึงส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสนับสนุนการบังคับใช้กฎหมาย

2.3 ควรพัฒนาความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยจัดตั้งทีมงานเฉพาะกิจในแต่ละพื้นที่ เพื่อประสานงานและติดตามผลการดำเนินงานตามพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครม.ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 อย่างต่อเนื่อง

References

- Alavi-Arjas, F., Farnam, F., Granmayeh, M., & Haghani, H. (2018). The effect of sexual and reproductive health education on knowledge and self-efficacy of school counselors. *Journal of Adolescent Health, 63*(5), 615-620. Retrieved March 12, 2024, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1054139X18302180>
- Ananpatiwet, S., Nungalee, S., & Phattarasatjatum, P. (2018). Unwanted teenage pregnancy: Impact, trends, and help in a boundless global society. *Journal of Nursing and Education, 11*(1), 16-31.
- Bureau of Reproductive Health. (2017). *National strategy for preventing and solving the problem of teenage pregnancy 2017-2026 according to The Act on Prevention and Solution to the Adolescent Pregnancy Problem B.E. 2559* (2nd printing). Bangkok: Printing House, Thepphen Wanich.
- Bureau of Reproductive Health. (2019). Research and evaluation of the project to drive forward Teenage Pregnancy Prevention and Solutions Act B.E. 2559 (2016) in the year 2019. Retrieved September 30, 2024, from https://planning.anamai.moph.go.th/th/meeting01/download?did=7610&id=26199&lang=th&mid=29777&mkey=m_document&utm_source=chatgpt.com
- Bureau of Reproductive Health. (2022). *Teenage pregnancy prevention and solutions act B.E. 2559 (2016)*. 2nd printing. Printing House, Kaew Chao Chom Media and Printing Center, Suan Sunandha Rajabhat University.
- Department of Health. (2023). *Reproductive health situation in adolescence and youth year 2022*. Retrieved September 2, 2024, from <https://rh.anamai.moph.go.th/th/cms-of-1/download/?did=214353&id=115658&reload=>
- Natrujirote, W. (2017). Mobilizing process for teen pregnancy prevention. *Journal of Social Sciences, Srinakharinwirot University, 20*. Retrieved October 2, from <file:///C:/Users/PC/Downloads/9514-Article%20Text-25168-28115-10-20171215.pdf>
- Shaw, D. (2009). Access to sexual and reproductive health for young people: Bridging the disconnect between rights and reality. *International Journal of Gynecology & Obstetrics, 106*(2), 132-136. Retrieved March 3, 2024, from <https://doi.org/10.1016/j.ijgo.2009.03.025>
- Suwanwanich, M. (2016). Teenage pregnancy and adverse birth outcomes at Ratchaburi Hospital. *Medical Journal, 35*(3), 150-157. Retrieved October 2, from <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/reg45/article/view/124965/94745>
- Tangdee, O., Sara, N., & Choosat, P. (2024). Evaluation of preventive implementation and probing the teenage pregnancy problems of District Health Board: DHB. Retrieved September 30, 2024, from <https://rh.anamai.moph.go.th/th/academic-portfolio/download/?did=1>

- UNICEF. (2021). *Adolescent health and rights in Southeast Asia*. Retrieved October 3, 2024, from https://www.unicef.org/thailand/topics/adolescent-health-and-development?items_=&page=1
- Yajai, S., Suwannarat, W., Nongnueang, W., Pasuhirun, S., Jaidee, C., & Limcharoen, S. (2020). Mobilization of the Act for Prevention and Solution of the Adolescent Pregnancy Problem, B.E. 2559 (2016) through local collaborations in Chanthaburi Province. *Regional Health Promotion Center 9 Journal*, 14(33), 35-51.

เทคโนโลยีอัจฉริยะบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัย ในโลกไซเบอร์ของผู้เรียนยุคดิจิทัล

BITDEFENDER SCAMIO INTELLIGENT TECHNOLOGY TO ENHANCE CYBERSECURITY FOR DIGITAL ERA LEARNERS

พีรพล แซ่หลี่¹ และอุทิศ บำรุงชีพ²

Peerapon Saelee¹ and Uthit Bamroongcheep²

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Faculty of Education Burapha University

E-mail: fong.peerapon@hotmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งศึกษาเทคโนโลยีอัจฉริยะบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ เป็นโปรแกรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ให้กับผู้เรียนยุคดิจิทัลได้ ทั้งนี้เนื่องจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ทวีเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว การรู้ดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย การจัดการ การรู้เท่าทันสื่ออันตรายและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ และสังคม การโจมตีทางไซเบอร์ที่ซับซ้อนและหลากหลายรูปแบบทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต้องเผชิญกับความเสี่ยงในการถูกหลอกลวงผ่านอีเมล ข้อความ และลิงก์ต่าง ๆ ซึ่งโปรแกรม บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ ถูกพัฒนาเพื่อช่วยตรวจจับการหลอกลวงออนไลน์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) วัตถุประสงค์คือช่วยให้ผู้ใช้สามารถส่งเนื้อหาที่น่าสงสัยสามารถให้โปรแกรมวิเคราะห์และรับคำตอบภายในไม่กี่วินาที ดังนั้นถ้านำบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนในตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ สามารถนำไปเป็นกรณีศึกษาโดยการระบุและป้องกันภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ ไม่เพียงแต่ช่วยในการตรวจจับภัยคุกคาม แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และสื่อสารออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยในโลกที่เต็มไปด้วยความอันตรายทางไซเบอร์

คำสำคัญ : เทคโนโลยีอัจฉริยะ , บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ , ความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ , ผู้เรียนยุคดิจิทัล

Abstract

The Bitdefender Scamio intelligent technology is a program that can be applied to enhance cybersecurity for digital-era learners. This is especially important as internet usage has rapidly increased. Digital literacy, the safe use of information and communication technology (ICT), media awareness, and understanding the impacts of ICT on daily life, careers, and society are crucial. The rise of complex and diverse cyberattacks means internet users face the risk of being deceived through emails, messages, and various links. Bitdefender Scamio was developed to help detect online scams using artificial intelligence (AI). The goal is to enable users to submit suspicious content for analysis and receive results within seconds. Therefore, integrating this technology into teaching methods related to cybersecurity can serve as a case study for identifying and preventing potential threats from internet usage. Furthermore, Bitdefender Scamio helps detect threats and promotes responsible and ethical use of digital technology, aiming to ensure learners can safely learn and communicate online in a world full of cyber risks.

Keywords : Intelligent Technology , Bitdefender Scamio, Cybersecurity , Digital Era Learners

บทนำ

มิติของความพลิกผันในโลกไซเบอร์เกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เรียกว่า “ยุคดิจิทัล” ซึ่งมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน การเผชิญกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ เช่น การหลอกลวงออนไลน์ ได้กลายเป็นปัญหาที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง Thaihealth (2024) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ที่มีการรายงานว่าความสูญเสียจากการหลอกลวงออนไลน์ในปี 2023 มีมูลค่าความเสียหายสูงถึง 50,000 ล้านบาท Khurunun and Saengthongdee (2023) กล่าวว่า การป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมไซเบอร์ในยุคปัจจุบันให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับประชาชนให้สามารถที่จะมีความรู้ความเข้าใจและรู้ทันกับมิจฉาชีพที่จะมาติดต่อพูดคุยและใช้ช่องทางออนไลน์ในการเข้ามาก่ออาชญากรรมได้ ส่งผลให้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมาพร้อมกับอันตรายที่เกิดจากมิจฉาชีพบนโลกออนไลน์ในยุคดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงข้อมูลและแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นจึงต้องมีมาตรการเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์

ความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ (Cyber Security) Electronic Transactions Development Agency (2021) คือ วิธีการ มาตรการ หรือการดำเนินการใด ๆ เพื่อป้องกัน รับมือ บรรเทา และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่มีผลต่อปัจจัยการรักษา ความลับ (Confidentiality) การรักษาความครบถ้วน (Integrity) และสภาพพร้อมใช้งาน (Availability) ของอุปกรณ์และข้อมูลภายในระบบสารสนเทศ ซึ่งหากการรักษาความมั่นคง ปลอดภัยทางไซเบอร์มีความอ่อนแออาจทำให้ผู้ประสงค์ร้ายสามารถสร้างความเสียหายต่อตัว ผู้ใช้งาน และข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้งานได้ Putwattana (2021) โดยเฉพาะอย่างยิ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกๆ ด้าน รวมไปถึง การเรียนรู้ พฤติกรรมและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนจึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม องค์ความรู้ต่างๆ ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียนอีกต่อไป ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้หลากหลายมากขึ้น ผู้เรียนในยุคดิจิทัลซึ่งต้องใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับ

การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ จึงมีความเสี่ยงสูงที่จะตกเป็นเหยื่อของภัยคุกคามทางไซเบอร์รูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการหลอกลวงผ่านการซื้อสินค้าออนไลน์ หรือการหลอกลวงด้านการลงทุน ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อทั้งด้านการเงินและสภาพจิตใจ

ผลกระทบจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นในวงการศึกษาควรสร้างทักษะให้กับผู้เรียนซึ่งนอกจากสอนให้มีความรู้ ความเข้าใจเพื่อการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ผู้เรียนในยุคดิจิทัลแล้วนั้นควรเสริมสร้างทักษะให้รู้จักวิธีการป้องกันด้วยซึ่งสอดคล้องกับ Novak (2024) ได้กล่าวว่า การพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถช่วยป้องกันและตรวจจับการหลอกลวงมีความสำคัญอย่างยิ่ง หนึ่งในนวัตกรรมที่น่าสนใจคือ บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ (Bitdefender Scamio) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการตรวจจับการหลอกลวงออนไลน์อย่างรวดเร็ว โดยสามารถวิเคราะห์ลิงก์ ข้อความ อีเมล และ คิวอาร์โค้ด เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถป้องกันตนเองจากการหลอกลวงที่มีความซับซ้อน ทั้งนี้รายวิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดตัวชี้วัดให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีจริยธรรมให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ จึงเป็นโปรแกรมหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนรู้ให้เกิดทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์สำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้นบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและนำเสนอในการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ ให้เกิดประโยชน์ในด้านความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ โดยเน้นให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลที่หลักสูตรได้กำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษารายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ได้เข้าใจถึงความสำคัญของการรักษาความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ตระหนักถึงภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งาน โดยมีความรู้และทักษะในการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงความปลอดภัยและการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลตามพลเมืองดิจิทัล และนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตดิจิทัลต่อไป

เนื้อหา

จากการศึกษาและวิเคราะห์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า สถานการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์มีความซับซ้อนและหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในประเทศไทย สถานการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์ยังคงเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง แม้จะมีการบังคับใช้พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างมาตรฐานความปลอดภัยทางไซเบอร์ให้กับองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน แต่ยังคงมีข่าวการโจมตีที่เป็นภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ตลอดหลายปีที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน SOSECURE (2024) ดังตัวอย่างสถานการณ์ต่อไปนี้

1. ตัวอย่างสถานการณ์ในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2565 TCAS ทำข้อมูลส่วนตัวนักเรียนปี 64 รั่วไหลจากเว็บไซต์ mytcas.com จำนวนกว่า 23,000 รายการ มีตั้งแต่ชื่อ-นามสกุล, เลขบัตรประจำตัวประชาชน, โปรแกรมที่สมัครและรอบที่สมัครสอบ

2. ตัวอย่างสถานการณ์ในเดือนมีนาคม พ.ศ.2566 9Near ประกาศขายข้อมูลส่วนตัวคนไทย 55 ล้านคน พร้อมขายเป็นสกุลเงินบิทคอยน์ ข้อมูลหลุดมีแทบจะครบตั้งแต่ชื่อ, ที่อยู่, เลขบัตรประจำตัวประชาชน สาเหตุรั่วไหลมาจากหน่วยงานรัฐในไทย

3. ตัวอย่างสถานการณ์ในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2567 ร้านเครื่องดื่มและอาหารชื่อดัง ทำข้อมูลลูกค้าหลุดมากกว่า 958GB พร้อมแนบลิงก์ภาพหลักฐานถูกขโมยผ่านทางแอปพลิเคชัน LINE

นอกจากนี้ งานวิจัยของ Khurunun and Saengthongdee (2023) พบว่าอาชญากรรมไซเบอร์ที่มีลักษณะคอมพิวเตอร์ตกเป็นเป้าหมายในการกระทำความผิดที่เรียกกันว่า Hacker ซึ่งหมายถึง ผู้ที่ใช้ระบบ

คอมพิวเตอร์เพื่อเข้าถึง ข้อมูล หรือเป็นผู้ที่ทำให้ระบบอื่นไม่พร้อมใช้งานโดยไม่ได้รับอนุญาต และการโจมตีทางไซเบอร์ (Cyber Attack) โดยใช้คอมพิวเตอร์หนึ่งเครื่องขึ้นไป กระทำต่อคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวหรือหลายเครื่อง่าย และส่งผลกระทบต่อมหาศาล เช่น การกักขัง โอนเงิน ฯลฯ เหตุการณ์ดังกล่าวได้เพิ่มขึ้นหลังจากธนาคารบนมือถือและธนาคารทางอินเทอร์เน็ตเริ่มได้รับความนิยม และอาชญากรรมไซเบอร์ที่ใช้คอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด การหลอกลวงให้ลงทุน (Hybrid Scam) โดยอ้างว่าเป็นการลงทุนที่จะได้ผลตอบแทนสูง และท้ายที่สุดผู้อาชญากรรมไซเบอร์ก็จะฉ้อโกงเงินหนีไป ในรูปแบบสุดท้ายที่คนไทยมักจะถูกหลอกลวงมากที่สุดคือ การหลอกลวงด้วยการโทรศัพท์ โดยแก๊งคอลเซ็นเตอร์ (Vishing Phishing) ที่สร้างสถานการณ์ที่น่ากลัวให้กับผู้เสียหายและจะอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่รัฐ ถ้าผู้เสียหายขาดสติตกใจ

จากสถานการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงภัยคุกคามในโลกไซเบอร์และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล แม้ว่าจะมีกฎหมายหรือการป้องกันจากภาครัฐแล้วก็ตาม ผู้เขียนจึงมุ่งนำเสนอสาระที่มุ่งให้รู้จักวิธีการหรือมาตรการรับมือความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ที่สามารถป้องกันภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ได้หากข้อมูลมีการรั่วไหล

ระดับของภัยคุกคามทางไซเบอร์ในยุคดิจิทัล

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของเหตุการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์ตามพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 ซึ่งนำไปสู่การรักษาความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ทั้งนี้ Pansuwan and Chitsawang (2023) แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่

ระดับที่ 1 ระดับไม่ร้ายแรง คือภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่มีความเสี่ยงอย่างมีนัยสำคัญถึงระดับที่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของประเทศหรือการให้บริการของรัฐด้อยประสิทธิภาพ

ระดับที่ 2 ระดับร้ายแรง คือ ภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่มีลักษณะการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญของการโจมตีระบบคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ ถึงระดับที่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศเกี่ยวข้องกับการให้บริการของโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของประเทศ ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การป้องกันประเทศ เศรษฐกิจ การสาธารณสุข ความปลอดภัยสาธารณะ หรือความสงบเรียบร้อยของประชาชนเสียหาย จนไม่สามารถทำงานหรือให้บริการได้

ระดับที่ 3 ระดับวิกฤต ประกอบด้วย

(ก) ภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่เกิดจากการโจมตีระบบคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยส่งผลกระทบต่อโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ และมีความเสี่ยงที่จะลุกลามไปยังโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญอื่นๆ อาจทำให้บุคคลจำนวนมากเสียชีวิต หรือระบบคอมพิวเตอร์คอมพิวเตอร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์จำนวนมากถูกทำลายเป็นวงกว้างในระดับประเทศ

(ข) ภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่กระทบหรืออาจกระทบต่อความสงบเรียบร้อยของประชาชน หรือเป็นภัยต่อความมั่นคงของรัฐหรืออาจทำให้ประเทศหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของประเทศตกอยู่ในภาวะคับขันหรือมีการกระทำความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา การรบหรือสงคราม จึงจำเป็นต้องมีมาตรการเร่งด่วนเพื่อรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าวิถีเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นส่งผลกระทบต่อโครงสร้างพื้นฐานของการจัดการสิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ ดังนั้น

ระดับของภัยคุกคามทางไซเบอร์จึงพิจารณาถึงผลกระทบที่ครอบคลุมแพร่กระจายไปมากน้อยเพียงไร ซึ่งถ้าทุกคนมีสำนึกรับผิดชอบการแพร่กระจายอาจไม่ส่งผลกระทบในระดับวิกฤติ

ประเภทของภัยคุกคามในโลกไซเบอร์

จากการศึกษาในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ที่สำคัญในปัจจุบันสามารถแบ่งออกเป็นหลายรูปแบบ แต่ถูกพบเจอมากที่สุด Na Pibul (2023) มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

1. Malware เป็นคำที่มาจากคำว่า Malicious และ Software หมายถึง โปรแกรมที่ประสงค์ร้ายซึ่งถูกสร้างขึ้นเพื่อนำไปใช้ในการโจรกรรมข้อมูล ทำให้เสียหาย ทำลายคอมพิวเตอร์และระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่าง Malware ที่รู้จักกันทั่วไป เช่น Viruses, Worms, Ransomware, Adware, Spyware

2. Phishing หมายถึง รูปแบบการโจมตีเหยื่อผ่านทางอีเมล ข้อความ เว็บไซต์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ โดยใช้วิธีการหลอกให้ผู้ใช้งานหลงเชื่อและส่งมอบข้อมูลส่วนตัวให้ เช่น เลขประจำตัวประชาชน หมายเลขบัตรเครดิต หรือข้อมูลสำคัญอื่นๆ เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ซึ่งจะก่อให้เกิดความเสียหายต่อเจ้าของข้อมูล

3. DDoS (Distributed Denial of Service) Attack หมายถึง รูปแบบการโจมตี โดยการส่งชุดคำสั่งเป็นจำนวนมากไปรบกวนการทำงานของปกติของระบบการให้บริการ ระบบเครือข่าย หรือเซิร์ฟเวอร์ ส่งผลให้เกิดการชะลอหรือขัดขวางการทำงานจนเพื่อไม่สามารถใช้งานได้

4. Spam หมายถึง รูปแบบการส่งข้อมูล, ข้อความที่ไม่พึงประสงค์ให้กับผู้รับผ่านช่องทางต่างๆ เช่น อีเมล ข้อความ เว็บไซต์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ โดยเป็นการส่งจำนวนมาก ซึ่งโดยส่วนมากจะนำไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการโฆษณาเชิงพาณิชย์

ประเภทของภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ดังกล่าวข้างต้นนั้นผู้โจมตีมักเน้นวิธีการที่ให้ข้อมูลเสียหายหรือถูกทำลาย ทำให้เกิดผลกระทบต่อหน่วยงานหรืองานส่วนบุคคลไม่สามารถทำงานได้ ดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุดคือการรู้เท่าทันภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ที่ต้องปลูกฝังตั้งแต่เด็กและเยาวชน

ภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ที่ส่งผลกับผู้เรียนยุคดิจิทัล

ภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ที่ส่งผลกับผู้เรียนยุคดิจิทัลคือ Diteeyon (2024) การสวมรอยหรือการปลอมแปลงทางดิจิทัล (Digital Impersonation) เป็นภัยทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากโดยหมายถึงการบุคคลอื่นได้ปลอมตัวตนลงบัญชีช่องทางสื่อสารทางสังคมเพื่อให้เป็นเสมือนเป็นบุคคลนั้นจริง ๆ โดยส่วนมากจะเป็นปลอมบัญชีของบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือมีฐานะทางสังคมที่ดีเพื่อต้องการให้ผู้อื่นเกิดความเชื่อถืออันจะนำไปสู่การทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ต่อไป เช่น การหลอกเอาข้อมูล ส่วนตัว การโอนเงิน หรือแม้แต่การล่อลวงให้ไปพบเจอเพื่อทำร้ายหรือล่อลวงละเมิดต่าง ๆ เป็นต้น จุดเด่นสำคัญของการปลอมแปลงทางดิจิทัล คือ ผู้ที่ทำการสวมรอยหรือปลอมแปลงบุคคลนั้นจะทำการโจรกรรมข้อมูลแทบทุกอย่างของคนที่ถูกปลอมบัญชีมาใช้ เช่น รูปภาพ สถานที่หรือแม้แต่กิจกรรมที่ทำในแต่ละวันเพื่อเป็นการทำให้ผู้อื่นเกิดความเชื่อใจให้ได้มากที่สุด แต่สำหรับในการเรียนการสอน การปลอมแปลงทางดิจิทัลที่เป็นปัญหาในกลุ่มผู้เรียนนั้นจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. การปลอมแปลงบัญชีส่วนตัว (Personal Account Impersonation) เป็นการปลอมแปลงของบัญชีของบุคคลที่มีชื่อเสียง โดยลอกเลียนแบบข้อมูลของบุคคลนั้นเกือบทุกอย่างลงในบัญชีใหม่ที่ทำขึ้นมาเพื่อเป้าหมายในการหลอกลวงเพื่อหวังผลประโยชน์ทางการเงินหรือเพิ่มยอดการติดตาม (Followers) สำหรับการปลอมแปลงบุคคลทางดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน ส่วนมากจะเป็นการปลอมแปลงบัญชีเป็นผู้อื่น

เพื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไม่ว่าจะเป็นการปล่อยข้อมูลเท็จเพื่อสร้างความสับสนหรือการนินทาว่าร้ายกับผู้เรียนท่านอื่น เป็นต้น

2. การยึดครองบัญชีสื่อสังคม (Social Media Account Hijacking) เป็นการยึดครองการเข้าสู่ระบบของบัญชีช่องทางการสื่อสารสังคมของบุคคลอื่นโดยไม่ได้ยินยอม ส่วนมากจะเป็นบัญชีทาง Facebook, YouTube หรือ Instagram โดยเจ้าของบัญชีจะไม่สามารถเข้าสู่ระบบบัญชีของตนเองได้อีกต่อไป สำหรับผู้เรียนนั้น การยึดครองบัญชีสื่อสังคมทางสังคมนี้จะมีเป้าหมายเพื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคนจำนวนมาก เช่น การเผยแพร่ข่าวสารเป็นเท็จ การขโมยข้อมูลส่วนตัวหรือการสร้างพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเจ้าของบัญชีเดิม เป็นต้น

3. ปลอมบัญชีบุคคล (Fake Accounts or Bots) เป็นการสร้างบัญชีปลอมขึ้นมาที่ทำงานโดยระบบหรือหุ่นยนต์ (Bot) เพื่อประชาสัมพันธ์ข่าวสาร การส่งข้อความอัตโนมัติ หรือการเข้าถึงกลุ่มต่าง ๆ โดยบัญชีช่องทางการสื่อสารสังคมเหล่านี้จะไม่มีบุคคลจริงในการกระทำกิจกรรมดังกล่าว แต่เป็นระบบคอมพิวเตอร์ที่ทำการกิจกรรมเหล่านั้นเท่านั้น สำหรับผู้เรียนนั้น ภัยอันตรายประเภทนี้เกิดขึ้นเพื่อหวังผลหลอกลวงทางการเงินและการเจาะเอาข้อมูลส่วนตัวเป็นสำคัญ

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนยุคดิจิทัลนั้น จะมุ่งเน้นข้อมูลส่วนบุคคลที่เด็กและเยาวชนต้องตระหนักในการรักษาข้อมูลส่วนตัว และมีสติ สำนึกความรับผิดชอบในการสื่อสารผ่านสื่อสังคม

เทคโนโลยีอัจฉริยะบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ กับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีอัจฉริยะได้มีบทบาทสำคัญทั้งในการป้องกันภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ โดยมีผลกระทบทางกับผู้เรียนในยุคดิจิทัลอย่างมีนัยสำคัญ ปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาใช้หลากหลายด้าน เช่น การช่วยเหลือในการค้นหาหรือสรุปข้อมูล Verma and Gupt (2020) การเพิ่มประสิทธิภาพด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์โดยการตรวจจับและลดภัยคุกคามได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำกว่าวิธีการแบบดั้งเดิมเช่น การใช้เทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) สำหรับการตรวจจับการฉ้อโกงและป้องกันการโจมตี Hoanca and Mock (2020) อย่างไรก็ตามอาชญากรไซเบอร์สามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการขยายขนาดการโจมตีทางไซเบอร์ทำให้เกิดช่องทางใหม่สำหรับการก่ออาชญากรรมไซเบอร์ ปัญญาประดิษฐ์กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วซึ่งเน้นย้ำถึงความสำคัญในการลดความสูญเสียทางการเงินจากการโจมตีในโลกไซเบอร์ ทั้งนี้ บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ (Bitdefender Scamio) เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาโดย SOFTWIN ซึ่งเป็นบริษัทที่ก่อตั้งในปี 1990 ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ในการรักษาความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ซึ่งปัจจุบัน บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ เปิดตัวเครื่องตรวจจับการหลอกลวงที่ขับเคลื่อนด้วย AI ซึ่ง จากการศึกษาถึงคุณสมบัติของบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ พบว่า เป็นซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่องและครอบคลุมปัญหาความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ทั้งส่วนบุคคลและองค์กร ซึ่ง Mailmaster (2024) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ ไว้ดังนี้

1. สามารถตรวจจับมัลแวร์ตัวอย่างได้ทุกประเภท ด้วยระบบสแกนไวรัสบนคลาวด์ช่วยให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้เร็วขึ้น ชาญฉลาด และยังใช้ระบบ AI เข้ามาช่วยตรวจจับภัยคุกคาม สามารถตรวจจับเว็บปลอมและเว็บที่มีความเสี่ยงมากกว่าเครื่องมือป้องกันในตัวจาก Chrome, Firefox หรือ Edge และการป้องกันฟิชชิ่งจากโปรแกรมป้องกันไวรัสอื่นๆ

2. ป้องกันแบบเรียลไทม์ (Real-time protection) ช่วยป้องกันไม่ให้ไวรัส มัลแวร์ และภัยคุกคามทางไซเบอร์อื่นๆ เข้าสู่อุปกรณ์ของคุณ

3. การสแกนแบบกำหนดเอง (Custom scan) ช่วยให้สแกนอุปกรณ์ของคุณเพื่อหาภัยคุกคามที่เฉพาะเจาะจง

4. การกรองอีเมล (Email filtering) ช่วยป้องกันไม่ให้อีเมลที่เป็นอันตรายเข้าสู่กล่องจดหมาย

5. การปกป้องเว็บ (Web protection) ช่วยป้องกันไม่ให้คุณเข้าสู่เว็บไซต์ที่เป็นอันตราย

6. การป้องกัน Wi-Fi (Wi-Fi protection) ช่วยปกป้องการเชื่อมต่อ Wi-Fi จากภัยคุกคาม

7. การป้องกันเครือข่าย (Network protection) ช่วยป้องกันอุปกรณ์ของคุณจากภัยคุกคามที่แพร่กระจายผ่านเครือข่าย

8. ฟีเจอร์ในการควบคุมโดยผู้ปกครอง (Parental Control) ด้วยเทคโนโลยีขั้นสูง เพื่อให้บุตรหลานของคุณปลอดภัยจากภัยคุกคามทางออนไลน์

9. VPN คุณภาพสูง: บริการ VPN ของ Bitdefender มีความเร็วและประสิทธิภาพเทียบเท่ากับ VPN แบบสแตนด์อโลนและมาพร้อมกับความสามารถในการปรับแต่งสูง และความสามารถอื่นๆ อีกมากมาย

จากที่กล่าวมาข้างต้นบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ มีคุณสมบัติที่ครอบคลุมความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ทั้งในระดับบุคคลถึงระดับหน่วยงาน องค์กร ดังนั้นภัยคุกคามที่หลากหลายซึ่งถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยวัตถุประสงค์ทั้งในด้านข้อมูลของผู้ใช้ หรือก่อให้เกิดอุปสรรคในการติดต่อสื่อสารบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอจึงเป็นทางเลือกในการใช้งานเพื่อรักษาความปลอดภัยของข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การใช้งานบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ

การใช้บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ (Bitdefender Scamio) เกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูง (AI) เพื่อตรวจจับและวิเคราะห์ภัยคุกคามออนไลน์ที่อาจเกิดขึ้น ผู้ใช้สามารถส่งเนื้อหาที่น่าสงสัย เช่น อีเมล ข้อความ หรือลิงก์ ไปยังโปรแกรม ซึ่งจะวิเคราะห์และให้ผลลัพธ์ภายในไม่กี่วินาที สิ่งนี้จะช่วยให้ผู้ใช้ระบุภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่อาจเกิดขึ้น เช่น ความพยายามฟิชชิ่งหรือกิจกรรมฉ้อโกง และรับประกันประสบการณ์ออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ เป็นเครื่องมืออันทรงคุณค่าในการเพิ่มความปลอดภัยทางไซเบอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบททางการศึกษาที่ผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ในการรับรู้ที่เพิ่มขึ้นและการป้องกันความเสี่ยงทางดิจิทัล ทั้งนี้มีลักษณะการใช้งานดังนี้ SafetyDetectives (2025)

1. ฟีเจอร์ด้านความปลอดภัยของบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ สแกนไวรัส ที่ทำงานได้ละเอียดและมีขนาดเล็ก โดยใช้ไดเรกทอรีมัลแวร์ขนาดใหญ่และใช้การเรียนรู้ของเครื่องเพื่อตรวจจับมัลแวร์ทั้งที่เป็นที่รู้จักและมัลแวร์ใหม่ และเนื่องจากการสแกนมัลแวร์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในระบบคลาวด์ โปรแกรมแอนตี้ไวรัสของ Bitdefender จึงใช้ CPU และพื้นที่ดิสก์เพียงเล็กน้อยในระหว่างการสแกน Bitdefender มีการสแกน 4 ประเภท:

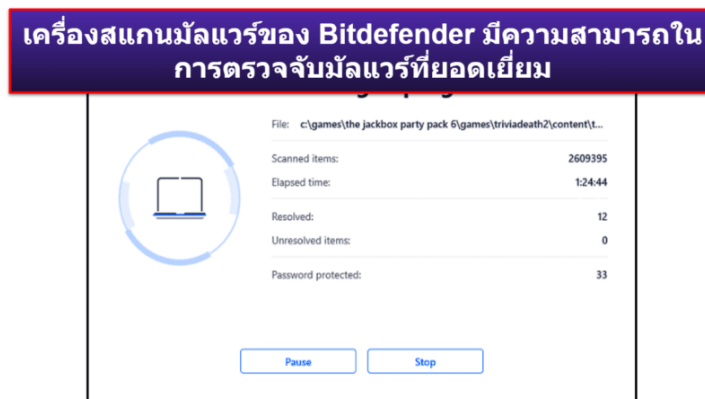
1.1 Quick Scan การสแกนที่ใช้ทรัพยากรน้อยที่สแกนไฟล์ระบบหลักและไฟล์ชั่วคราวซึ่งมักจะเก็บไวรัสไว้

1.2 System Scan การวิเคราะห์เชิงลึกและการสแกนระบบทั้งหมดเพื่อหามัลแวร์และช่องโหว่

1.3 Custom Scan การสแกนในตำแหน่งระบบใด ๆ ที่อาจมีภัยคุกคาม

1.4 Vulnerability Scan การสแกนหาความเสี่ยงด้านความปลอดภัยเป็นส่วนตัวในการตั้งค่า

แอปพลิเคชัน ตลอดจนการอัปเดตซอฟต์แวร์ที่สำคัญ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงการใช้งานบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอในการสแกนมัลแวร์
ที่มา: <https://th.safetymdetectives.com/best-antivirus/bitdefender/>

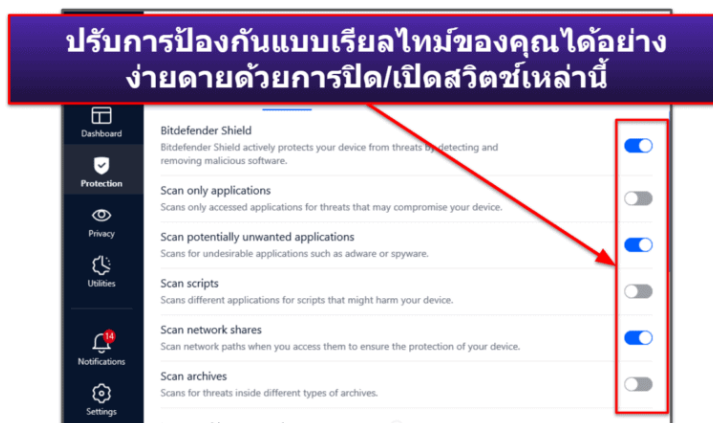
2. การป้องกันแบบเรียลไทม์ การป้องกันแบบเรียลไทม์ของ Bitdefender (Bitdefender Shield) จะสแกนทุกไฟล์และไฟล์แนบอีเมลทันทีที่เข้าถึง การตั้งค่าเริ่มต้นของ Bitdefender Shield ประกอบด้วย การสแกนต่อไปนี้:

2.1 แอปพลิเคชันที่อาจไม่ต้องการ ซอฟต์แวร์ที่ซ่อนอยู่ในแอปพลิเคชันอื่น ๆ (โดยปกติจะมีฟรีแวร์)

2.2 การแบ่งปันเครือข่าย ปัญหาในเครือข่ายระยะไกลบนอุปกรณ์ส่วนบุคคล

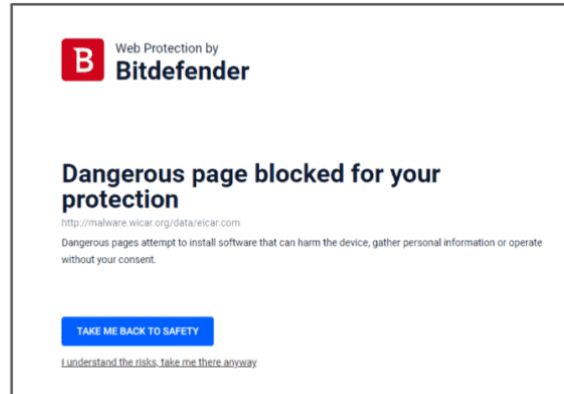
2.3 บุตเชกเตอร์ ปัญหาที่อาจทำให้ลำดับการบูตอุปกรณ์ของผู้ใช้เปลี่ยนไป เฉพาะไฟล์ใหม่และไฟล์ที่แก้ไข ภัยคุกคามที่อาจซ่อนอยู่ในไฟล์ใหม่และไฟล์ที่แก้ไข

2.4 Keyloggers (คีย์ล็อกเกอร์) มัลแวร์ที่ตรวจจับการกดแป้นพิมพ์แม้ว่าการป้องกันเริ่มต้นของ Bitdefender Shield จะดีพอสำหรับผู้ใช้งานส่วนใหญ่ แต่ผู้ใช้งานสูงก็สามารถปรับแต่งการตั้งค่าแบบเรียลไทม์ เพื่อรวมการป้องกันในแอปพลิเคชัน สคริปต์และไฟล์เก็บถาวรได้ ผู้ใช้งานสูงยังสามารถเลือกที่จะยกเว้นตัวเลือกใด ๆ ที่กล่าวถึงข้างต้นได้



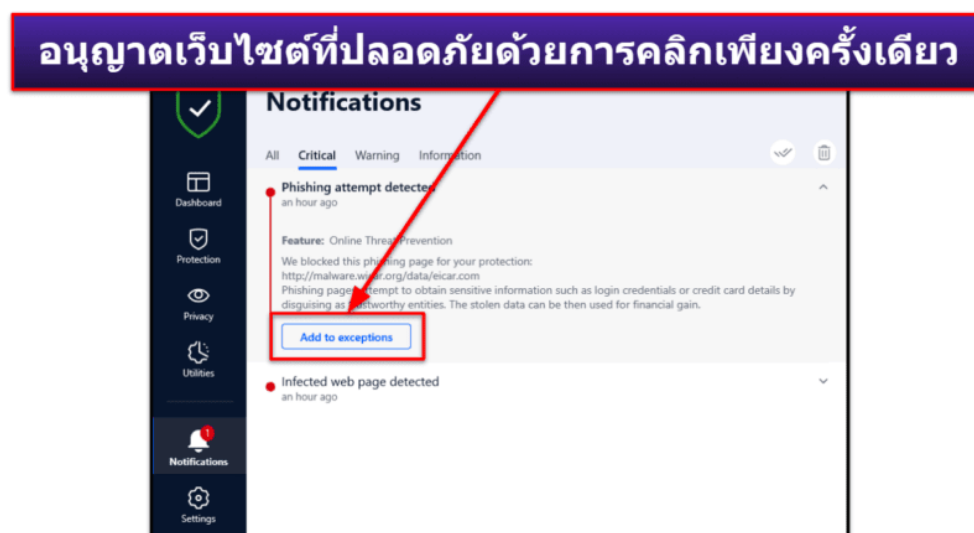
ภาพที่ 2 แสดงการใช้งานบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอในการป้องกันแบบเรียลไทม์
ที่มา: <https://th.safetymdetectives.com/best-antivirus/bitdefender/>

3. การป้องกันฟิชซิง/การป้องกันเว็บ เมื่อใดก็ตามที่เยี่ยมชมเว็บไซต์การป้องกันฟิชซิงของ Bitdefender จะเปรียบเทียบกับฐานข้อมูลที่มีการอัปเดตเป็นประจำซึ่งมีรายการเว็บไซต์ที่เป็นอันตรายและอยู่ในบัญชีดำหลายล้านรายการ หากข้อมูลนั้นอยู่ในรายการ Bitdefender จะบล็อกการเข้าถึงเว็บไซต์ ดังภาพที่ 3



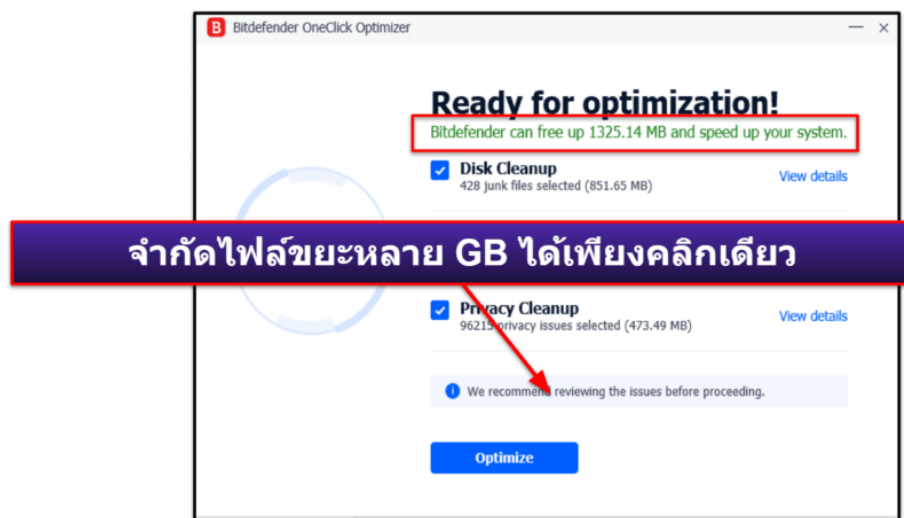
ภาพที่ 3 แสดงการใช้งานบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอในการป้องกันฟิชซิง/การป้องกันเว็บ
ที่มา: <https://th.safetydetectives.com/best-antivirus/bitdefender/>

Bitdefender ยังมีหน้าจอการแจ้งเตือนที่สะดวก ที่สามารถดูได้ว่าเว็บไซต์ใดที่ถูกบล็อกและทำไม ทำให้ง่ายต่อการป้องกันความผิดพลาดในรายการยกเว้นของ Bitdefender อย่างถาวร โดยผู้ใช้สามารถอนุญาตเว็บไซต์พิเศษได้ในคลิกเดียว ในขณะที่โปรแกรมป้องกันไวรัสอื่น ๆ เช่น Norton ต้องการให้เราเจาะลึกการตั้งค่าและโปรโตคอลขั้นสูงเพื่อเพิ่มไซต์ที่ปลอดภัย อย่างไรก็ตามโปรดทราบว่าเราควรอนุญาตเฉพาะเว็บไซต์ที่มั่นใจอย่างยิ่งว่าเว็บไซต์เหล่านั้นถูกต้องตามกฎหมายและไม่มีมัลแวร์ ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 แสดงการแจ้งเตือนของการใช้งานบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ
ที่มา: <https://th.safetydetectives.com/best-antivirus/bitdefender/>

4. การเพิ่มประสิทธิภาพระบบในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้เครื่องมือ OneClick Optimizer ของ Bitdefender เป็นเครื่องมือที่ให้บริการแบบพื้นฐาน ซึ่งมีประโยชน์สำหรับการเพิ่มพื้นที่ว่างในดิสก์บนคอมพิวเตอร์ โดยจะสแกนระบบและลบไฟล์ที่ไม่จำเป็นออกจากอุปกรณ์ แต่มันให้บริการได้ธรรมดาเมื่อเทียบกับคู่แข่งอย่าง Avira (ซึ่งมีเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการบูต เกมบูสเตอร์ เครื่องมือจัดการอัปเดตไดรเวอร์และการใช้แบตเตอรี่) Bitdefender จะลบไฟล์ขยะต่าง ๆ ซึ่งรวมถึง ไฟล์ระบบชั่วคราว ไฟล์ขยะของ Windows ไฟล์ถังขยะ รายการริชชีที่ใช้อย่างไม่ได้ตั้งใจ และประวัติการใช้งาน ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แสดงการเพิ่มประสิทธิภาพระบบในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้เครื่องมือ OneClick Optimizer
ที่มา: <https://th.safetymdetectives.com/best-antivirus/bitdefender/>

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงศักยภาพการใช้งานของซอฟต์แวร์บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ (Bitdefender Scamio) ที่ผสมผสานกับการใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูง (AI) เพื่อตรวจจับและวิเคราะห์กลโกงออนไลน์ในรูปแบบการวิเคราะห์ตรวจจับแบบ 360 องศา ที่ผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลควรปกป้องข้อมูลและระบบ และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและทักษะสำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัล

บทบาทของผู้เรียนยุคดิจิทัลในการใช้บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ กับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์

ผู้เรียนยุคดิจิทัล คือ บุคคลที่ภายใต้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ ทรัพยากรดิจิทัล ซึ่งบุคคลดังกล่าวต้องมีความพร้อมที่จะเรียนรู้และปรับตัวตลอดเวลา การเข้าถึงแหล่งข้อมูลออนไลน์ และทรัพยากรดิจิทัลอื่น ๆ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และผู้เรียนต้องมีทักษะในการค้นหา วิเคราะห์ และประเมินข้อมูล เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ อย่างไรก็ตาม การใช้งานเทคโนโลยีเหล่านี้ยังแฝงไปด้วยความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ Office of the Basic Education Commission (2023) บทบาทสำคัญของผู้เรียนในการใช้บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ตามหลักสูตร สาระเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) มีดังนี้

1. ผู้เรียนได้เรียนรู้จากข่าวหรือสถานการณ์ปัญหาที่หน่วยงานหรือบุคคลถูกการปลอมแปลงข้อมูล และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล หลังจากนั้นแสดงให้เห็นถึงการใช้งานตัวอย่างซอฟต์แวร์บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ หลังจากนั้นร่วมกันอภิปรายเพื่อฝึกการวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณให้เกิดการตระหนักรู้และการเรียนรู้

เกี่ยวกับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ผู้เรียนควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์และวิธีการป้องกัน เช่น การสร้างรหัสผ่านที่ปลอดภัย การหลีกเลี่ยงลิงก์ที่น่าเชื่อถือ และการใช้งานซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส

2. ผู้เรียนเขียนแผนที่ความคิดจากสถานการณ์ที่เป็นข่าวผ่านสื่อสังคมในประเด็นการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบโดยให้ผู้เรียนระบุประเด็นการใช้งานเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ เช่น วิธีการปฏิบัติตามแนวทางการใช้งานสื่อสังคม (Social Media) อย่างปลอดภัย วิธีการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล และวิธีการไม่เผยแพร่ข้อมูลที่น่าจะเป็นอันตรายต่อผู้อื่น

3. ผู้เรียนแสดงการเป็นผู้นำในการสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยในชุมชนการเรียนรู้ในกลุ่มโดยผู้เรียนวิเคราะห์ผลการตรวจสอบผลการสแกนไวรัส มัลแวร์ จากการใช้งานตัวอย่างซอฟต์แวร์บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ โดยอธิบายถึงบทบาทในการสร้างวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ โดยการแบ่งปันความรู้กับเพื่อนร่วมชั้น การรายงานเหตุการณ์ที่น่าสงสัย และการส่งเสริมการใช้งานเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยในกลุ่มเพื่อน

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นบทบาทของผู้เรียนยุคดิจิทัลในการใช้บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอต่อการเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ที่มีรอบด้าน นั้นผู้เรียนต้องเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยเกิดทักษะกระบวนการคิด และกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งผู้สอนต้องใช้สื่อประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ของเอดการ์เดลที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดประสบการณ์จากนามธรรมไปสู่รูปธรรม

บทบาทของผู้สอนยุคดิจิทัลที่มีต่อการเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่าผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนการสอนรวมทั้งต้องพัฒนาตนเอง โดยบทบาทของผู้สอนยุคดิจิทัลนั้นต้องมีการสร้างสภาพแวดล้อมทางไซเบอร์ที่ปลอดภัยแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงจรรยาบรรณการรักษาความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ที่ ซึ่ง Diteeyon (2024) และ Fasulo (2021) อธิบายไว้ดังนี้

การสร้างสภาพแวดล้อมทางไซเบอร์ที่ปลอดภัยในการจัดการเรียนการสอนของครูยุคดิจิทัล จำเป็นต้องพิจารณาถึงคุณสมบัติของความปลอดภัยทางไซเบอร์ (CIA Trait) ที่ประกอบไปด้วยหลักพื้นฐาน 3 ประการที่สถานศึกษา ผู้สอนและนักการศึกษาควรตระหนักและทำให้เกิดขึ้นเพื่อให้สภาพแวดล้อมทางไซเบอร์ที่ปลอดภัยให้แก่ผู้เรียนได้ ทั้งนี้การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนทางไซเบอร์ที่ปลอดภัย ประกอบด้วย

1. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความมั่นใจ (Confidentiality Learning Environment) คือผู้สอนต้องอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและตระหนักโดยแสดงถึงขั้นตอนในการเข้าชั้นเรียนด้วยสภาพแวดล้อมทางไซเบอร์ปลอดภัยซึ่งต้องประกอบไปด้วยความรู้สึกรับประกันของผู้ใช้งานในการเข้าถึง เผยแพร่ และเก็บรักษาข้อมูลภายในสภาพแวดล้อมทางไซเบอร์

2. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างความซื่อสัตย์ (Integrity Learning Environment) สภาพแวดล้อมทางไซเบอร์ที่ปลอดภัยจำเป็นต้องประกอบไปด้วยข้อมูลที่ถูกต้องเพื่อทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถเกิดเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงไม่ตกอยู่ในสภาวะ ไม่ตกอยู่ในภาวะตื่นกลัวหรือมีโอกาสนในการตกเป็นเหยื่อจากอาชญากรรมทางไซเบอร์ได้ซึ่งสถานศึกษาควรเลือกใช้เครื่องมือหรือระบบที่มีการตรวจสอบข้อมูลที่เชื่อมต่อกับฐานข้อมูลภายนอกได้อย่างรวดเร็ว ระบบคัดกรองข้อมูล หรือระบบการรายงานข้อมูลกับหน่วยงานภายนอก นอกจากนี้ สถานศึกษาควรมีหน่วยที่ประกอบไปด้วยบุคคลที่มีหน้าที่ตรวจสอบการเผยแพร่ข้อมูลทางไซเบอร์ รวมไปถึงบุคคลที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับกฎหมาย เพื่อเป็นการช่วยเหลือให้เกิดการเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องในสภาพแวดล้อมนั้นต่อไป

3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แสดงถึงความพร้อม (Availability Learning Environment) คือผู้สอนต้องกำหนดสภาพแวดล้อมทางไซเบอร์ที่ปลอดภัย โดยอาจมีมาตรการและให้ผู้เรียนอ่านข้อเตือนสติถึงความพร้อมในการเข้าถึงหรือเข้าใช้ข้อมูลออนไลน์ ทั้งนี้จะต้องประกอบไปด้วยข้อมูลที่หลากหลายและเพียงพอต่อความต้องการของผู้เรียน รวมไปถึงความต่อเนื่องในการใช้ข้อมูลและการให้บริการข้อมูลในสภาพแวดล้อมด้วย ซึ่งสถาบันการศึกษาควรส่งเสริมความพร้อมนี้โดยเลือกใช้เครื่องมือที่มีการจัดการข้อมูลดิจิทัลที่มีความเสถียร ระบบการเชื่อมต่อที่มีประสิทธิภาพ เช่น ระบบปฏิบัติการหลังบ้านที่สามารถจัดการข้อมูลต่าง ๆ หน่วยงานจำที่เพียงพอในการเก็บข้อมูล หรือระบบไซเบอร์ที่มีความเสถียรในการกระจายสัญญาณเครือข่าย เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) เป็นสิ่งสำคัญสำหรับครูในยุคดิจิทัลต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึง เข้าใจ และเรียนรู้ ซึ่งถ้าต้องการสอนในประเด็นใดก็ควรออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับตัวชีวิตนั้น ๆ ซึ่งถ้าต้องการสอนความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ผู้สอนต้องออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความมั่นใจ การสร้างความซื่อสัตย์ และมีความพร้อม ทั้งนี้ผู้เรียนจะเกิดเรียนรู้จากแบบอย่างดังกล่าวและนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

สรุปองค์ความรู้

การนำเทคโนโลยีอัจฉริยะบิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ของผู้เรียนยุคดิจิทัล เป็นเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนที่เน้นความปลอดภัยให้ผู้เรียนยุคดิจิทัล รู้จักใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และใช้หลักการองค์ความรู้ที่หลากหลาย ผู้สอนต้องมีการออกแบบกิจกรรมเป็นกระตุ้นความสนใจ และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้ของผู้เรียนตามความเป็นจริง เพื่อที่จะสามารถรู้เท่าทันภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัลยังสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ด้วยการพัฒนาระบบการคิดของผู้คนในระดับชุมชน สังคม และประเทศชาติอย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต โดยผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการใช้งานตัวอย่างซอฟต์แวร์บิตดีเฟนเดอร์ สคามิโอ รวมทั้งการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมสภาพแวดล้อมที่ให้เห็นตัวอย่างที่ระบบความปลอดภัยในโลกไซเบอร์มีความมั่นใจ ให้เห็นถึงความซื่อสัตย์ และการสร้างความพร้อมของระบบออนไลน์ ดังนั้นในยุคที่ดิจิทัลมีความผันผวนเทคโนโลยีได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน สถานศึกษาจะต้องปรับตัวในการนำเทคโนโลยีมาใช้ซึ่งอาจมีความเสี่ยง เป็นเหตุผลที่สถานศึกษาจึงต้องให้ความสำคัญกับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การให้ความสำคัญกับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์เป็นสิ่งจำเป็น สถานศึกษาต้องพร้อมรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ ไม่เพียงเพื่อปกป้องข้อมูลและระบบเท่านั้น แต่ยังเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและทักษะสำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในอนาคต

References

- Diteeyon, W. (2024). Approaches for enhancing cyber security among learners. *Academic Journal of Thailand National Sports University*, 16, 291-302.
- Electronic Transactions Development Agency. (2021). *CS101 Basics of Cyber Security*. Retrieved December 2, 2024, from <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Knowledge-Sharing/Articles/Cybersecurity-101.aspx>

- Fasulo, P. (2021). What is the CIA trait? Definition, importance, & example. Retrieved December 2, 2024, from <https://securityscorecard.com/blog/what-is-the-cia-triad/>
- Hoanca, B., & Mock, K. J. (2020). Artificial intelligence-based cybercrime. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of Criminal Activities and the Deep Web* (2020, pp. 36-51).
- Khurunun, K., & Saengthongdee, T. (2023). Guidelines for preventing cybercrime in Thailand. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*, 9(6), 180-190.
- Mailmaster. (2024). *Bitdefender (Antivirus Software)*. Retrieved December 2, 2024,
- Na Pibul, A. (2023). The correlations between the concept of cybersecurity and the personal data protection law. *Nitipat NIDA Law Journal*, 12, 84-107.
- Novak, D. (2024). *Bitdefender Scamio – Scam Detector (REVIEW)*. Retrieved December 2, 2024, from <https://www.linkedin.com/pulse/bitdefender-scamio-next-gen-ai-powered-scam-detector-chatbot-novak-mf8fc>
- Office of the Basic Education Commission. (2023). *Unhealthiness*. Retrieved December 2, 2024, from <https://main.spmnonthaburi.go.th/wp-content/uploads/2024/04/ไซเบอร์.pdf>
- Pansuwan, C., & Chitsawang, S. (2023). Guidelines on corporate governance for responding to cybersecurity threats in the digital age. *Rajapark Journal*, 17(53), 103-119.
- Putwattana, P. (2021). Learning management for developing learners in the digital age. *Journal of Learning Innovation and Technology*, 1(2), 1-10.
- SOSECURE. (2024). *Summary of 9 major cyber attacks in Thailand*. Retrieved December 2, 2024, from <https://www.sosecure.co.th/en/activity/cyber-attack>
- SafetyDetectives. (2025). *Bitdefender Review 2025: Is it a good antivirus?* Retrieved January 2, 2025, from <https://th.safetydetectives.com/best-antivirus/bitdefender/>
- Thaihealth. (2024). Thaihealth collaborates with Chulalongkorn University's Faculty of Economics to delve into online threats, revealing that 36 million Thais have been scammed, resulting in nearly 50 billion baht in losses. Retrieved December 2, 2024, from <https://www.thaihealth.or.th/?p=362488>

มหัศจรรย์แชทจีพีทีที่สร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนในยุคเอไอ WONDERFUL CHATGPT CREATING CONTENT FOR COMMUNICATION OF LEARNERS IN THE AI ERA

คิณัฐตา ธรรมนันท์¹ และอุทิศ บำรุงชีพ²

Sinatta Thamanun¹ and Uthit Bamroongcheep²

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Faculty of Education, Burapha University

E-mail: sinatta43@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งศึกษายุคเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือเอไอมีแพลตฟอร์มที่ช่วยอำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ซึ่งแชทจีพีที (ChatGPT) เป็นคำที่ย่อมาจาก Chat-Generative Pre-trained Transformer เป็นหนึ่งในปัญญาประดิษฐ์ที่ทำหน้าที่เป็นภาษาปัญญาประดิษฐ์แชทบอทที่สามารถสื่อสารกับมนุษย์ผ่านการประมวลผลภาษาธรรมชาติ นอกจากนี้ยังสามารถช่วยเหลือในการตอบคำถาม สร้างเนื้อหา เขียนโค้ด และการแปลภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการศึกษา การวิจัย การสร้างสรรค์ผลงาน และการบริการลูกค้า การใช้งาน แชทจีพีที ยังช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการเรียนรู้ส่วนบุคคล และการเรียนการสอนแบบใหม่ โดยมีการปรับแต่งการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ อย่างไรก็ตาม การใช้ แชทจีพีที ยังมีข้อจำกัดในด้านความน่าเชื่อถือของข้อมูลและการใช้งานอย่างมีจริยธรรม ดังนั้น การใช้งานต้องอาศัยการพิจารณาและการกำกับดูแลจากผู้ใช้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด บทความนี้แสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ วิวัฒนาการ ประโยชน์ ข้อจำกัดของแชทจีพีที การเปรียบเทียบกับแชทจีพีทีกับ เอไอแชทบอทอื่นๆ หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการนำไปใช้ในการเรียนการสอน ขั้นตอนวิธีการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ของบทความนี้แสดงบทบาทของ ChatGPT ในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์เนื้อหาของผู้เรียนในยุคเอไอ

คำสำคัญ: แชทจีพีที , สร้างสรรค์เนื้อหา , ผู้เรียนในยุคเอไอ

Abstract

The Artificial Intelligence (AI) technology era offers platforms that help facilitate and enhance work efficiency. ChatGPT, which stands for Chat-Generative Pre-trained Transformer, is one of the AI systems that functions as a language-based chatbot capable of communicating with humans through natural language processing. Additionally, it can assist in answering questions, generating content, writing code, and translating languages efficiently. This provides

*Received December 3, 2024; Revised December 5, 2024; Accepted January 25, 2025

benefits in various areas, including education, research, creativity, and customer service. The use of ChatGPT also promotes convenience in personalized learning and new forms of teaching, with the ability to tailor learning to the user's needs. However, there are limitations regarding the reliability of information and ethical use. Therefore, its usage requires consideration and supervision from the user to ensure the best and most effective outcomes. This article covers the evolution, benefits, limitations of ChatGPT, compares it with other AI chatbots, and discusses the related theoretical principles for applying it in education. It outlines methods for applying the knowledge in this article, highlighting ChatGPT's role in promoting the learning process and content creation for learners in the AI era.

Keyword: ChatGPT , Creating Content , Learners in the AI Era

บทนำ

การปฏิวัติของเทคโนโลยีที่พลิกผันของดิจิทัลอัจฉริยะด้วยเอไอแชทบอท ก่อให้เกิดแชทจีพีที หรือ แชทบอทปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาความก้าวหน้าทันสมัยมากยิ่งขึ้นโดยเริ่มตั้งแต่การเป็น แชทบอทถามตอบธรรมดาไปจนปัจจุบันสามารถทำการบ้านและสร้างรูปภาพได้ แบบอัตโนมัติและได้รับความสนใจและทดลองใช้เป็นจำนวนมากในสังคมปัจจุบันและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของมนุษย์และทางการศึกษา วิชาการ หลังจากการเปิดตัว แชทจีพีทีอย่างเป็นทางการเมื่อปี 2565 ต่อมาเพียง 5 วันมีผู้ใช้งานมากกว่า 1 ล้านคนและมีผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นโดยประมาณ 100 ล้านคนในระยะเวลาภายในสองเดือนต่อมา Ruby (2023) ทางยูเนสโกยังมีการเผยแพร่หนังสือเกี่ยวกับ แชทจีพีทีเพื่ออธิบายข้อมูลและการใช้งานเบื้องต้นของแชทจีพีทีอย่างเป็นทางการ เพื่อแสดงให้เห็นผลกระทบของแชทบอทที่ส่งผลกระทบต่อสังคมความก้าวหน้าและพฤติกรรมมนุษย์ ในบริบททางการศึกษา แชทจีพีทีจะช่วยในการเรียนรู้และการเรียนการสอนที่สะดวกสบายมากยิ่งขึ้น มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นและสะดวกรวดเร็วมากขึ้น แต่ก็เสี่ยงในการละเมิดจริยธรรมการวิจัย เพราะเป็นการสำเนาจากปัญญาประดิษฐ์ จึงจุดประกายให้ผู้เขียนสนใจในการนำ แชทจีพีที นี้มาใช้เพื่อทางการศึกษา เพราะ แชทจีพีที สามารถประยุกต์ใช้งานได้หลากหลายไม่เฉพาะการวิจัยเท่านั้น UNESCO (2023) ไมโครซอฟท์และไอดีซี ระบุว่าแทบทุกองค์กรในประเทศไทยต่างกำลังเดินทางไปบนเส้นทาง ของการขับเคลื่อนธุรกิจด้วย ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ทั้งสิ้น การรู้จักใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น การ เขียนโค้ด การเขียนโปรแกรม การสร้างแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ทั้งในแง่ของมูลค่าและคุณค่า การสร้างคอนเทนต์ และศิลปะในรูปแบบดิจิทัลได้ เท่ากับ เป็นการเตรียมความพร้อมให้ตนเองมีทักษะ ใช้เป็น และเข้าถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะ ช่วยให้ตนเองอยู่รอด และดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคมดิจิทัลตามที่ White et al. (2021) ได้กล่าวไว้ ซึ่งจะส่งผลต่อการออกแบบเนื้อหาเพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน รวมทั้งยังเป็นเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากที่ John (2023) กล่าวว่าแชทจีพีทีมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในแบบที่จะเป็นประโยชน์ต่อมนุษย์ในการค้นหาคำตอบเพื่อการเรียนรู้ เช่น การเขียน การออกแบบสื่อต่างๆ และยังสามารถใช้ได้ทั้งการช่วยเขียนโค้ดแบบพื้นฐาน หรือบอกคำตอบสูตรคณิตศาสตร์ได้ และนำมาใช้ในการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ที่สามารถช่วยในการทำงานวิจัยได้ สะดวกรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพขึ้น นอกจากการช่วยเขียนบทความแล้วนั้นแชทจีพีทียังมีประโยชน์ในด้านอื่นๆ อีกมากมาย ตั้งแต่เริ่มหาประเด็นหรือปัญหาในการวิจัย ทั้งนี้ต้องมี วิศวกรรมข้อความพร้อมสั่งงาน (Prompt engineering) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการช่วยให้ แชทจีพีที รับคำสั่งและตอบกลับได้ถูกต้อง

ดังนั้นจึงเป็นประโยชน์ต่อการนำแชทจีพีทีมาเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ Muhammad Shidiq (2023) การนำแชทจีพีทีมาใช้ในการสร้างสรรค์ทำให้งานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นทั้งในด้านเวลา และผลผลิต แต่ยังคงมีความเสี่ยงในการใช้งาน ซึ่งได้แก่ความน่าเชื่อถือความถูกต้องของข้อมูลและผลที่ได้จากการใช้แชทจีพีทีในการช่วยเหลือ ดังนั้นผู้ที่ใช้งานแชทจีพีทีจะต้องคำนึงถึงการใช้อย่างเหมาะสมก่อนนำมาใช้เพื่อป้องกันการผิดพลาดโดยเฉพาะในเรื่องการสื่อสาร (Communication)

ปัจจุบันการติดต่อสื่อสารและสนทนาผ่านสื่อออนไลน์ต้องใช้ความรอบคอบโดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบสารที่ผู้ออกแบบต้องมีความละเอียด ซึ่งการออกแบบสารในงานกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษร สี รูปภาพ เส้น รูปร่าง รูปทรงในการสื่อความหมายไปยังผู้รับสาร ทั้งนี้ผู้ออกแบบต้องใช้ทักษะและประสบการณ์ แต่ปัจจุบันมีแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ที่ช่วยทำให้การสร้างสรรค์รวดเร็วขึ้นทั้งนี้เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างรวดเร็ว ซึ่งแพลตฟอร์มดังกล่าวมีชื่อว่า “แชทจีพีที (Chat GPT)” ซึ่งเป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนาเพื่อช่วยในการสร้างสรรค์โดยใช้การสื่อสาร ทั้งนี้แชทจีพีทียังเพิ่มประสิทธิภาพให้กับผู้เรียนสามารถพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน และจุดประกายในการพัฒนาตนเองแทนที่จะถูกจำกัดแค่ในห้องเรียนเท่านั้น ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ยังเป็นชุดของความสามารถเฉพาะในการช่วยให้ผู้เรียนและการจัดการศึกษามีความสะดวกในการกระต้นการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว UNESCO (2023) ยกตัวอย่างเช่น การใช้แชทจีพีทีในการเรียนการสอนภาษา หรือการออกแบบต่าง ๆ เพียงแต่ป้อนข้อความ หรือใส่ข้อความสั่งงาน (Prompt) ซึ่งผู้เรียนต้องเข้าใจถึงความหมายของคำที่ใช้สื่อสารกับระบบแชทจีพีที และเข้าใจความหมายของคำที่แชทจีพีทีตอบกลับมาให้เพื่อนำคำตอบที่ได้มาพิจารณา จนเกิดความมั่นใจและว่าคำตอบที่ได้มาหรือผลลัพธ์ที่ได้มานั้นถูกต้องตามที่ต้องการ แชทจีพีที ถูกพัฒนาโดย องค์กรที่ชื่อว่า OpenAI ซึ่งเป็นองค์กรวิจัยพัฒนาปัญญาประดิษฐ์อย่างรับผิดชอบและปลอดภัย

จากการศึกษาพบว่า Open AI (2023) ระบุว่า โลกในปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ปัญญาประดิษฐ์ กลายเป็นส่วนสำคัญที่ไม่สามารถแยกออกจากชีวิตประจำวันของมนุษย์ได้ จากการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในชีวิตประจำวันได้กลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ ตั้งแต่การค้นหาเส้นทาง การแปลภาษา การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เน้นไปจนถึงการตอบโต้พูดคุยกับมนุษย์เปรียบเสมือนกับผู้ช่วยส่วนตัว แม้กระทั่งการคิดเกี่ยวกับสิ่งรอบตัว แชทจีพีที จึงเป็นหนึ่งในรูปแบบของปัญญาประดิษฐ์ โดย Chat GPT ย่อมาจากคำว่า Chat Generative Pre-trained Transformer ซึ่งเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถใช้ในการสื่อสารตอบโต้กับคนได้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากฐานข้อมูลภาษาจำนวนมากในการตอบคำถามอย่างมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้และสามารถนำมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างแนวคิดและแผนงานในการออกแบบให้กับผู้เรียนสายอาชีพซึ่งจากรายงานผลการติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลการจัดการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ รอบที่ 1 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567 Ministry of Education (2024) พบว่า ผู้เรียนขาดการใช้ความคิดสร้างสรรค์เนื้อหา เนื่องจากเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานมีระยะเวลาที่น้อย รวมทั้งครูบุคลากรทางการศึกษา และผู้เรียนยังขาดความรู้ ความเข้าใจในการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์หรือเอไอที่ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายเพื่อความสะดวกในการเรียนรู้ เช่น การเป็นที่ปรึกษาเสมือนเป็นผู้ช่วยให้เนื้อหา นวัตกรรม และการเรียนรู้ส่วนบุคคล ซึ่งผู้ใช้งานมักจะอยู่ในยุคอุตสาหกรรม 4.0 Muhammad Shidiq (2023) ดังนั้นการนำแชทจีพีทีมาใช้ในการสร้างสรรค์ในด้านต่างๆ ทำให้ประหยัดเวลา สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานต่างๆได้ แต่ยังคงมีความเสี่ยงในการใช้งาน ซึ่งได้แก่ ความน่าเชื่อถือ ความถูกต้องของข้อมูลและผลที่ได้จากการใช้แชทจีพีทีในการช่วยเหลือ ทั้งนี้ผู้ที่ใช้งานแชทจีพีทีจะต้องคำนึงถึงการใช้อย่างเหมาะสมก่อนนำมาใช้เพื่อป้องกันการผิดพลาด

จากที่กล่าวมาข้างต้น การใช้แชทจีพีทีเพื่อสร้างสรรค์การสื่อสารของผู้เรียนในยุคเอไอจึงจำเป็นที่ผู้เรียนต้องเข้าไปในบทบาทของ แชทจีพีที ซึ่งเป็นบทบาทอัจฉริยะที่เป็นระบบ เอไอ ที่นำมาประยุกต์ใช้ผสมผสานกับการเรียนรู้โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยทำหน้าที่แนะนำการใช้ซึ่งการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ภายในห้องเรียนอย่างเดียว ซึ่งเป็นการเพิ่มมิติการเรียนรู้ใหม่ตามเจตารมณ์ขององค์การยูเนสโก UNESCO (2023) ซึ่งกล่าวถึงมิติการเรียนรู้ใหม่ของมนุษย์และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี เอไอ ที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในอนาคตโดยให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับจริยธรรมของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการทบทวนอนาคตร่วมกันถึงสังคมใหม่และข้อตกลงทางการศึกษาภายใต้กรอบยุทธศาสตร์ว่าด้วยนวัตกรรมทางเทคโนโลยีการศึกษา ผู้เรียนยังสามารถหาความรู้จากนอกห้องเรียนเพื่อนำมาพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อผ่านแชทจีพีทีได้อีกด้วย

เนื้อหา

คุณลักษณะของแชทจีพีทีกับการนำไปใช้ในชีวิตดิจิทัล

จากการศึกษาค้นคว้าพบว่าแชทจีพีที เป็นแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ปฏิวัติโลกซึ่งเปิดตัวเมื่อ เดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 2022 ทั้งนี้หลังเปิดตัวไม่กี่วันมีผู้ใช้งานครบหนึ่งล้านคน ซึ่งแชทจีพีที (ChatGPT) ย่อมาจาก “Chat Generative Pre-trained Transformer” OpenAI (2023) ซึ่งเป็นโมเดลปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกพัฒนาโดย OpenAI โดยมีความสามารถหลักคือการสนทนากับผู้ใช้ผ่านข้อความ โดยใช้การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) เพื่อเข้าใจคำถามหรือข้อความที่ผู้ใช้ป้อนเข้ามา และให้คำตอบที่สอดคล้องและเหมาะสมกับคำถามหรือบริบทนั้น ๆ เมื่อเราศึกษารายละเอียดคุณลักษณะแชทจีพีทีพบว่า Boonkhwan,P (2022)

1. กระบวนการทำงานของแชทจีพีทีนั้นเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้งานป้อนคำถามหรือข้อความเข้ามาในระบบ จากนั้นระบบปัญญาประดิษฐ์จะนำคำถามเหล่านั้นมาวิเคราะห์และสร้างคำตอบ โดยจะเริ่มต้นจากการสร้างคำตอบที่เรียงเรียงเป็นประโยคที่สละสลวยและมีลักษณะคล้ายกับการเขียนของมนุษย์

2. การใช้แชทจีพีทีในการเรียนการสอนภาษา หรือการออกแบบต่าง ๆ เพียงแต่ป้อนข้อความ หรือใส่ข้อความสั่งงาน (Prompt) ซึ่งผู้เรียนต้องเข้าใจถึงความหมายของคำที่ใช้สื่อสารกับระบบแชทจีพีที และเข้าใจความหมายของคำที่แชทจีพีทีตอบกลับมา

3. การสร้างคำตอบจะดำเนินไปตามลำดับ โดยระบบจะพูดคำที่หนึ่งก่อน และใช้นี้เป็นบริบทในการสร้างคำที่สอง จากนั้นจะนำคำที่สร้างขึ้นแล้วไปเป็นบริบทสำหรับการสร้างคำถัดไป เช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้ประโยคคำตอบที่สมบูรณ์การทำงานของแชทจีพีทีสามารถเปรียบได้กับการอ่านหนังสือหลายเล่ม และการจดจำคำตอบต่าง ๆ ไว้ เมื่อได้รับคำถาม ระบบจะแมปคำถามนั้นกับข้อมูลที่มีได้เรียนรู้มา และเรียบเรียงคำตอบใหม่อย่างมีระเบียบ โดยให้ความสำคัญกับความสอดคล้องและความเข้าใจง่าย เพื่อให้คำตอบที่ได้มีคุณภาพสูงและตอบโจทย์ผู้ใช้งานได้อย่างเต็มที่

4. แชทจีพีทีส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์เนื้อหาในด้านการสื่อสารดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถใช้แชทจีพีทีเพื่อพัฒนาทักษะการเขียน การเรียบเรียงข้อมูล และการสร้างบทสนทนาที่มีความสละสลวย รวมถึงสามารถใช้เป็นคู่สนทนาเพื่อฝึกฝนทักษะการสื่อสารในหลากหลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นในงานเขียนเชิงวิชาการ การสื่อสารเชิงธุรกิจ หรือการสนทนาในชีวิตประจำวัน

5. แชทจีพีทีที่สามารถช่วยการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล เพราะทักษะนี้ช่วยเสริมศักยภาพในการนำเสนอไอเดีย การสร้างความน่าสนใจให้กับข้อมูล และการถ่ายทอดความรู้สึกหรือความคิดเห็นได้อย่างชัดเจน การใช้แชทจีพีทีในฐานะผู้ช่วยจึงเปรียบเสมือนการมีครูหรือผู้แนะนำที่ช่วยปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับเป้าหมายของผู้เรียน

สรุปโดยภาพรวมคุณลักษณะของแชทจีพีทีที่เปรียบเสมือนผู้ช่วยอัจฉริยะ ที่ทำหน้าที่ปฏิสัมพันธ์อย่างรอบรู้ด้วยการให้ข้อมูลและคำแนะนำที่เข้าใจและถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนสามารถตั้งคำถามที่สงสัยและสามารถได้รับคำตอบอย่างละเอียดและนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง และนำไปประยุกต์ใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพของการสร้างสรรค์งานได้

วิวัฒนาการของแชทจีพีที

แชทจีพีทีที่ได้รับการพัฒนาโดย องค์กรที่ชื่อว่า OpenAI ซึ่งวิวัฒนาการของแชทจีพีที แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการประมวลผลภาษาธรรมชาติและความสามารถในการสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพ ซึ่งช่วยในการพัฒนาแอปพลิเคชันและเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งานในหลายด้าน Partha (2023) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. GPT-1 เป็นเวอร์ชันแรกของโมเดล GPT ที่เปิดตัวในปี 2018 โดยใช้สถาปัตยกรรมโครงข่ายประสาทเทียมที่ออกแบบมาเพื่อการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing) เช่น การสร้างแบบจำลองภาษา โดยมีคลังข้อมูลขนาดใหญ่ที่ช่วยในการฝึกฝนโมเดลให้สามารถคาดการณ์คำถัดไปได้ โมเดลนี้สามารถทำการแปลภาษา วิเคราะห์ความรู้สึก และจำแนกข้อความ ทำให้เกิดการประมวลผลภาษาที่หลากหลาย

2. GPT-2 พัฒนาขึ้นในปี 2019 จากความสำเร็จของ GPT-1 โดยมีจำนวนพารามิเตอร์ถึง 1.5 พันล้านตัว ทำให้เป็นหนึ่งในโมเดลภาษาที่ใหญ่ที่สุดในเวลานั้น โมเดลนี้ได้รับการฝึกอบรมจากคลังข้อมูลขนาดใหญ่ที่มีข้อความจำนวนมาก โดยใช้แนวทางเดียวกับ GPT-1 แต่มีความสามารถในการสร้างข้อความที่มีคุณภาพสูงขึ้น เช่น การสรุปงาน การจำแนกข้อความ การวิเคราะห์ความรู้สึก และการตอบคำถาม ข้อดีของ GPT-2 คือความสามารถในการสร้างข้อความที่มีความเชื่อมโยงกันจนแยกแยะได้ยากจากข้อความที่เขียนโดยมนุษย์ ซึ่งทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับการใช้งานในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การสร้างข่าวปลอม

3. GPT-3 เปิดตัวในปี 2020 โดยมีพารามิเตอร์สูงถึง 175 พันล้านตัว ทำให้เป็นหนึ่งในโมเดลภาษาที่ใหญ่ที่สุดและทรงพลังที่สุดในขณะนั้น โมเดลนี้ได้รับการฝึกอบรมจากคลังข้อมูลขนาดมหึมาและสามารถผลิตข้อความที่มีคุณภาพสูงและความสอดคล้องสูง สามารถทำงานหลายอย่างได้พร้อมกัน เช่น การจัดหมวดหมู่ข้อความ การวิเคราะห์ข้อมูล และการตอบคำถามโดยไม่ต้องใช้ข้อมูลการฝึกอบรม โมเดลนี้ช่วยจุดประกายงานวิจัยใหม่ ๆ ในการสร้างแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น แชทบอท การแปลภาษา และการสร้างเนื้อหา

4. InstructGPT เป็นโมเดลภาษาที่พัฒนาโดย OpenAI ในปี 2022 ซึ่งเน้นการเรียนรู้จากคำติชมของมนุษย์เพื่อปรับปรุงความน่าเชื่อถือและผลลัพธ์ในการค้นหาข้อมูล ทำให้สามารถค้นหาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการได้มากขึ้น

5. ProtGPT2 เป็นโมเดลภาษาที่พัฒนาขึ้นในปี 2022 สำหรับการออกแบบและวิศวกรรม โดยใช้สถาปัตยกรรม GPT-2 Transformer มี 36 เลเยอร์และจำนวนพารามิเตอร์ถึง 738 ล้านตัว ทำให้เป็นโมเดลที่ทรงพลังในด้านนี้

6. BioGPT ได้รับการออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับการประมวลผลข้อมูลทางชีวการแพทย์ในปี 2022 โดยเป็นโมเดล Transformer ที่เหมาะสมกับการวิเคราะห์ข้อมูลชีวการแพทย์

7. ChatGPT ถูกพัฒนาขึ้นในปี 2022 โดยมีการเรียนรู้รูปแบบและความสัมพันธ์ระหว่างคำและวลีในภาษาธรรมชาติ ซึ่งทำให้สามารถตอบสนองในแบบสนทนาได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสมจริง

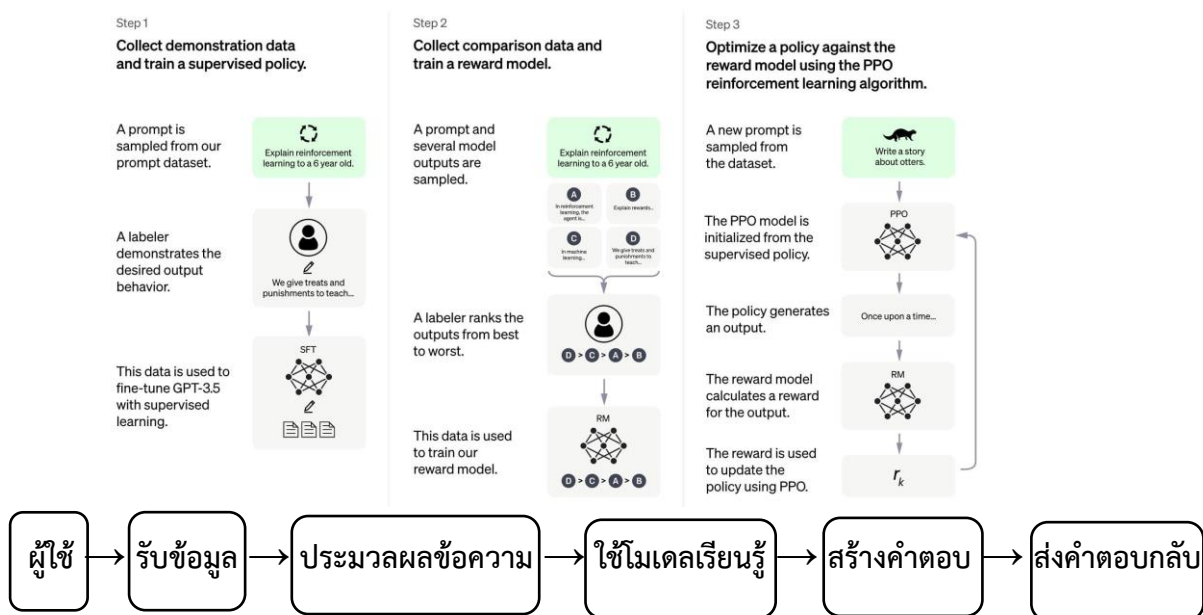
8. GPT-4 เปิดตัวในปี 2023 เป็นโมเดลภาษาที่มีความสามารถในการรับทั้งข้อมูลอินพุตในรูปแบบข้อความและรูปภาพ และสามารถแสดงผลลัพธ์เป็นข้อความได้ โมเดลนี้ถูกนำไปใช้งานในหลากหลายด้าน เช่น

แชทบอท การบริการลูกค้า และการสร้างเนื้อหา โดยยังคงมีประสิทธิภาพในการประมวลผลภาษาธรรมชาติในระดับสูง

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่าวิวัฒนาการของ ChatGPT ไม่ได้เป็นเพียงการพัฒนาทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความสามารถในการสร้างเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการที่ซับซ้อนของผู้ใช้งานในยุคดิจิทัลได้อย่างลึกซึ้ง สำหรับผู้เรียน เทคโนโลยีนี้มีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารและการสร้างสรรค์เนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการใช้ ChatGPT อย่างเหมาะสมในกระบวนการเรียนรู้ จะช่วยยกระดับศักยภาพของผู้เรียนในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาและการสื่อสารในหลากหลายบริบท ทำให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มที่

กระบวนการทำงานของแชทจีพีที

แชทจีพีที (ChatGPT) เป็นโมเดลภาษาแบบปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนาโดย OpenAI ซึ่งถูกพัฒนาให้สามารถเข้าใจและตอบกลับข้อความที่มนุษย์ส่งมา โดยใช้ข้อมูลจากบทเรียนที่มีในรูปแบบข้อความจำนวนมากที่ผ่านการฝึกจากหลายแหล่ง รวมถึงหนังสือ บทความ เว็บไซต์ และอื่น ๆ เพื่อให้โมเดลสามารถเข้าใจภาษาและตอบคำถามได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้แชทจีพีทีเริ่มต้นจากการที่ผู้ใช้ป้อนข้อมูลโดยการพิมพ์ข้อความเข้ามาโมดูลของระบบ ซึ่งจะมีลักษณะเป็นข้อความนั้นและตรรกะทางคณิตศาสตร์เพื่อให้บรรลุผลที่ถูกต้องที่สุดในการะบวนการทำงานนี้ ChatGPT ใช้เทคนิคการทำงานของ Transformers ซึ่งคำถามหรือให้คำสั่ง Prompt หลังจากนั้นแชทจีพีทีจะร้องขอและตอบกลับให้ทราบข้อมูลที่ต้องการ ทั้งนี้จากรายงานของ Pekka, A. et al. (2024) กล่าวถึง กระบวนการการทำงานของแชทจีพีที ดังแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1: กระบวนการทำงานของแชทจีพีที

ที่มา: <https://atriainnovation.com/en/blog/how-does-chat-gpt-work/>

จากภาพที่ 1 แสดงกระบวนการทำงานกับแชทจีพีทีที่สามารถอธิบายได้ ดังนี้

กระบวนการทำงานของแชทจีพีที (ChatGPT) จะเริ่มต้นจากการที่ผู้ใช้ป้อนข้อความหรือคำถามมาหาระบบ จากนั้นระบบจะประมวลผลข้อความที่ได้รับและนำข้อมูลจากโมเดลที่ได้รับการฝึกฝนมาแล้วเพื่อสร้างคำตอบที่เหมาะสมที่สุดในบริบทที่ผู้ใช้ถาม โดยโมเดลนี้จะใช้วิธีการของการเรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมากที่ถูกนำมาใช้ในการฝึกสอนเพื่อทำนายคำตอบที่ดีที่สุดตามโครงสร้างของภาษาที่มนุษย์ใช้ กระบวนการทำงานของแชทจีพีทีประกอบด้วยหลายขั้นตอนหลักที่เชื่อมโยงกันไปเรื่อย ๆ นี่คือลำดับทั่วไปที่ใช้ในการประมวลผลคำถามและสร้างคำตอบของแชทจีพีที ซึ่งมีขั้นตอนการทำงานโดยสรุปดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การรับคำถามจากผู้ใช้ เมื่อผู้ใช้ป้อนคำถามโดยใช้คำสั่ง prompt ซึ่งเป็นประโยคหรือชุดคำถามที่ผู้ใช้ป้อนเข้าไปเพื่อให้ระบบตอบสนองหรือดำเนินการตามที่กำหนดหรือข้อความเข้ามา ระบบจะเริ่มกระบวนการประมวลผลจากการรับข้อมูลนี้ก่อน

ขั้นตอนที่ 2 การประมวลผลข้อความ ระบบจะทำการแยกแยะข้อความที่ได้รับ เพื่อนำไปผ่านการเข้าใจความหมาย หรือแยกประเภทของข้อมูลที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนนี้ ระบบอาจจะใช้เทคนิคการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) เพื่อเข้าใจความหมายและความต้องการของผู้ใช้

ขั้นตอนที่ 3 การใช้โมเดลการเรียนรู้ (Machine Learning) โดยโมเดลของ ChatGPT จะประมวลผลข้อมูลโดยใช้โครงข่ายประสาทเทียม (Neural Network) ซึ่งได้รับการฝึกฝนจากข้อมูลจำนวนมหาศาล และระบบจะคาดการณ์คำตอบที่เหมาะสมที่สุดตามบริบทของคำถามและการเรียนรู้ที่มีอยู่ในโมเดล

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการสร้างคำตอบ หลังจากประมวลผลข้อมูลแล้ว โมเดลจะสร้างคำตอบที่เหมาะสมที่สุด โดยอิงจากข้อมูลที่ได้รับและประสบการณ์ที่ผ่านการฝึกฝน ทั้งนี้ระบบอาจเลือกคำหรือประโยคที่มีความหมายดีที่สุดในบริบทของคำถาม

ขั้นตอนที่ 5 การตอบกลับผู้ใช้ เมื่อสร้างคำตอบเสร็จสิ้นระบบจะแสดงคำตอบให้ผู้ใช้เห็นในรูปแบบข้อความ

ขั้นตอนที่ 6 การเรียนรู้และปรับปรุง หากมีการใช้งานในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้หรือข้อผิดพลาดจากผู้ใช้ โมเดลจะพัฒนาต่อไปจากการฝึกฝนในแต่ละรอบ นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาปรับปรุงการทำงานอย่างต่อเนื่องจากทีมงานที่พัฒนาระบบ

ในกระบวนการนี้ แชทจีพีทีจะคำนึงถึงการเชื่อมโยงข้อมูลภายในข้อความที่ได้รับและคำนึงถึงความเข้าใจในบริบท เพื่อให้คำตอบเป็นธรรมชาติและตรงกับคำถามที่สุด

สรุปได้ว่า ในการใช้ GPT ในแชทโมเดลจะได้รับข้อมูลนำเข้าในรูปแบบข้อความ ข้อมูลนำเข้า (Input) นี้สามารถอยู่ในรูปแบบของคำถามหรือประโยคบริบท และจากข้อมูลนำเข้านี้ GPT จะสร้างการตอบสนองที่เหมาะสมและสอดคล้องกัน ในความเป็นจริง การตอบสนองนี้สามารถใช้ในแชทบอทหรือแอปพลิเคชันอื่นๆ ที่จำเป็นต้องสร้างข้อความจากข้อมูลนำเข้าที่กำหนด

ประโยชน์ของแชทจีพีที

ในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกและเชื่อมโยงกันมากขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีจึงพัฒนามากขึ้นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้แล้วนวัตกรรมใหม่ๆ อย่างหนึ่งที่ดึงดูดความสนใจให้กับผู้คนเป็นอย่างมากนั้นคือเทคโนโลยีแชทจีพีที เทคโนโลยีนี้ใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์เพื่อเปิดการสนทนาที่ลึกซึ้งและมีความหมายมากขึ้นระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์แชทจีพีทีที่มีประโยชน์และข้อดีหลายด้านที่สามารถช่วยสนับสนุนการทำงานและการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่ง Deng et al., (2023) ได้กล่าวโดยสรุปถึงประโยชน์ของแชทจีพีทีไว้ดังนี้

1. การสนทนาที่เป็นธรรมชาติ กล่าวคือ แชนเจีฟี่ที่สามารถสร้างการสนทนาที่คล้ายคลึงกับมนุษย์ ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าการสื่อสารที่เข้าใจและตอบโต้มากขึ้นทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเสมือนที่ตอบสนองและรอบรู้ ด้วยการให้บริบทและคำแนะนำที่ถูกต้อง ผู้ใช้สามารถถามคำถามที่หลากหลายและรับคำตอบโดยละเอียดและเชิงลึก

2. การตอบคำถามและการให้ข้อมูล กล่าวคือ สามารถให้คำตอบและข้อมูลในหลากหลายเรื่องได้อย่างรวดเร็วและมีความแม่นยำ ช่วยประหยัดเวลาในการค้นหาข้อมูล

3. เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ กล่าวคือ แชนเจีฟี่ที่สามารถช่วยอธิบายแนวคิดที่ซับซ้อนได้อย่างชัดเจน สามารถใช้ในการทำการบ้าน ช่วยสอนภาษา หรืออธิบายเนื้อหาในหลายวิชาทั้งนักเรียนและนักวิจัยสามารถใช้ แชนเจีฟี่เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผ่านการสนทนาที่ผ่อนคลายแต่มีจุดประสงค์ ผู้ใช้สามารถถามคำถาม อภิปรายแนวคิด และสำรวจแนวคิดใหม่ๆ

4. การสร้างเนื้อหา กล่าวคือ สามารถช่วยในการเขียนบทความ บล็อก หรือเนื้อหาสำหรับโซเชียลมีเดียได้ โดยช่วยให้มีไอเดียและการเรียบเรียงที่ดีและยังมีบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น การเขียน อีกด้วย คุณสามารถขอคำแนะนำโครงเรื่อง ขอย่อหน้าเริ่มต้นที่ดี หรือแม้แต่แต่งบทกวีเกี่ยวกับหัวข้อที่สนใจก็ได้

5. การแปลภาษา กล่าวคือ แชนเจีฟี่ที่มีความสามารถในการแปลภาษา ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้คนจากต่างภาษาเป็นไปได้อย่างราบรื่นสามารถแปลข้อความจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่งได้ในเวลาเพียงไม่กี่วินาที ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลหรือเนื้อหาจากแหล่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น การแปลนี้สามารถนำไปใช้ในหลากหลายบริบท เช่น การสื่อสารส่วนตัว การเขียนอีเมล การอ่านข่าวสารจากต่างประเทศ หรือการศึกษาวรรณกรรมจากวัฒนธรรมอื่น ๆ

6. การวิเคราะห์และการสรุปข้อมูล กล่าวคือ สามารถช่วยวิเคราะห์ข้อมูลหรือสรุปข้อมูลสำคัญจากเอกสารต่าง ๆ ช่วยให้ผู้ใช้ประหยัดเวลาในการอ่านและทำความเข้าใจซึ่งเป็นประโยชน์ในการทำทำความเข้าใจข้อมูลในเชิงลึก เช่น การวิเคราะห์ผลสำรวจ การศึกษาเชิงสถิติ หรือข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ ผู้ใช้สามารถนำข้อมูลดิบมาให้และวิเคราะห์เพื่อค้นหาข้อมูลที่สำคัญ

7. การสนับสนุนลูกค้า กล่าวคือ สามารถใช้เป็นแชทบอทในการให้บริการลูกค้า ตอบคำถามและช่วยแก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็ว ทำให้ลูกค้าได้รับการบริการที่ดีขึ้นซึ่งช่วยลดเวลารอคอยและทำให้ลูกค้าได้รับข้อมูลที่ต้องการทันที ลูกค้าสามารถสอบถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ บริการ ข้อมูลการจัดส่ง หรือคำถามทั่วไป และได้รับคำตอบที่ชัดเจนและถูกต้อง

8. การปรับแต่งและการเรียนรู้ กล่าวคือ แชนเจีฟี่ที่สามารถเรียนรู้จากการโต้ตอบกับผู้ใช้ ช่วยให้สามารถปรับปรุงคำตอบและบริการให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้มากยิ่งขึ้นซึ่งทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น หากผู้ใช้แสดงความชอบในรูปแบบการพูดคุยที่เป็นกันเองสามารถปรับเปลี่ยนคำตอบให้มีน้ำเสียงที่เหมาะสมและเข้ากับการสนทนาได้

9. การสร้างโปรแกรมและโค้ด กล่าวคือ สามารถช่วยนักพัฒนาโปรแกรมในการเขียนโค้ดหรือแก้ไขข้อผิดพลาดในโค้ด ทำให้การพัฒนาซอฟต์แวร์มีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยการเสนอแนวทางหรือโค้ดตัวอย่างสำหรับฟังก์ชันหรือความสามารถต่าง ๆ ที่นักพัฒนาต้องการ

10. การช่วยสร้างไอเดีย กล่าวคือ แชนเจีฟี่ที่สามารถช่วยในการสร้างไอเดียใหม่ ๆ สำหรับโปรเจกต์ต่าง ๆ หรือการระดมความคิด ทำให้ผู้ใช้ได้รับมุมมองที่หลากหลายและน่าสนใจโดยการให้อิเดียที่หลากหลายและแตกต่าง ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้ไม่จำกัดอยู่เพียงแนวคิดเดียวและสามารถเลือกไอเดียที่เหมาะสมได้

ข้อจำกัดของแชทจีพีที

แชทจีพีทีที่เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนาโดย OpenAI ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพราะมีความน่าสนใจและการตอบโต้ได้เป็นอย่างดี ด้วยความสามารถในการสร้างสรรค์ข้อความอย่างเสมือนจริงและตอบกลับคำถามได้อย่างหลากหลาย แชทจีพีทีจึงถูกนำมาใช้สำหรับการเขียนบทความการทำเนื้อเรื่องต่างๆ รวมถึงการสร้างแชทบอต แต่อย่างไรก็ตามแชทจีพีทีก็ยังมีบางอย่างที่ไม่สามารถทำได้ ดังนี้ Hocco (2023)

1. **ความถูกต้องของข้อมูล** อาจให้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือเป็นเท็จ เนื่องจากมันสร้างคำตอบจากข้อมูลที่มีอยู่และไม่มีการตรวจสอบข้อเท็จจริงโดยตรง ผู้ใช้จึงควรตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับจากระบบก่อนการใช้งานจริง

2. **ขาดความเข้าใจในบริบท** แม้ว่าจะสามารถตอบคำถามได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่บางครั้งอาจไม่เข้าใจบริบทของคำถามได้ครบถ้วน ทำให้คำตอบไม่ตรงกับความต้องการจริง ๆ ของผู้ใช้

3. **ความไม่สอดคล้องในการตอบ** อาจมีความไม่สอดคล้องหรือไม่ต่อเนื่องในบางกรณี ซึ่งอาจทำให้เกิดความสับสนกับผู้ใช้

4. **การขาดการรับรู้ทางอารมณ์** แชทจีพีทีไม่มีความสามารถในการรับรู้หรือเข้าใจอารมณ์ของผู้ใช้ จึงอาจตอบคำถามหรือการสนทนาในลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับอารมณ์ที่แท้จริงของผู้ใช้

5. **การใช้งานในบริบทเฉพาะ** แชทจีพีทีอาจไม่สามารถตอบคำถามที่ต้องการความรู้เฉพาะทางหรือรายละเอียดที่มีความซับซ้อนได้อย่างแม่นยำ

การเปรียบเทียบกับแชทจีพีทีกับแชทบอตอื่น ๆ

จากการศึกษาแพลตฟอร์มที่มีลักษณะคล้ายกันของแต่ละผู้พัฒนาพบว่าแต่ละแพลตฟอร์มที่มีลักษณะคล้ายกับแชทจีพีทีที่มีข้อเหมือนและแตกต่างกันดังตารางที่ 1 Digitonize (2024)

ตารางที่ 1 แสดงความเหมือนและแตกต่างกันของคุณสมบัติแชทจีพีทีกับแชทบอตอื่น ๆ

ชื่อแชทบอต	ChatGPT	Grok	Copilot	Gemini	Claude
โมเดลภาษา	GPT-3.5/GPT-4 GPT-4o	Grok-1.5	Copilot GPT-4/ Copilot Pro GPT-4 Turbo	Gemini/ Gemini Advanced 1.5 Pro	Claude 3 Haiku Claude 3 Sonnet Claude 3 Opus
ผู้พัฒนา	OpenAI	xAI นำทีมโดย (Elon Musk)	Microsoft	DeepMind ของ Google	Amazon, Google
จุดเด่น	-เปิดกล่องพูดคุยแบบ Real time -ผู้ใช้ฟรีสามารถอัปโหลดไฟล์ได้	-ตอบคำถามได้แบบ Real time	-มีข้อมูลที่ทันสมัย -มีการอัปเดตข้อมูลอย่างต่อเนื่อง	-รับข้อมูลได้ 1 ล้าน Tokens รองรับ 35 ภาษา -ข้อมูลเชิงลึกที่ครอบคลุมและทันสมัย	-ประมวลผลคำได้ถึง 200,000 คำ -เรียนรู้และเข้าใจภาษาต่างๆได้เป็นอย่างดี
ค่าใช้จ่าย	-แบบ Plus ใช้ GPT-4o ไม่	241.67 บาทต่อเดือน	-ฟรี -Copilot for	-ฟรี - Gemini	-ฟรี/ Claude 3 Sonnet

ชื่อ แพลตฟอร์ม	ChatGPT	Grok	Copilot	Gemini	Claude
	จำกัด ฿720 ต่อเดือน -แบบ Team มี ข้อจำกัดการใช้ ฿900/ต่อเดือน		Microsoft 365 อยู่ ฿1080 ต่อเดือน	Advanced 1.5 Pro ฿750 ต่อ เดือน	-แบบที่มีค่าใช้จ่าย ฿720 / Claude 3 Opus แบบโปร มี ค่าใช้จ่าย ฿1080
เหมาะกับ	การใช้งาน เฉพาะทางการ เขียนโปรแกรม การตอบคำถาม ที่มีความ ซับซ้อนสูง	พูดคุยเรื่อง ทั่วไปหรือถาม คำถามที่อยู่ใน โลก อินเทอร์เน็ต	สำหรับการค้นหา ข้อมูลทั่วไปและ การทำงานร่วมกัน กับ Microsoft	ค้นหาข้อมูล ทั่วไปหรือ จำพวกข้อมูล เฉพาะอย่าง งานวิจัย	ผู้ที่ต้องการ AI ที่ สามารถพิมพ์ตอบ ในภาษาอื่นๆ เช่น ภาษาไทยได้เป็น ธรรมชาติ

จกตารางที่ 1 สรุปโดยรวมแล้วแพลตฟอร์ม (ChatGPT) มีความยืดหยุ่นสูงและสามารถตอบสนองในหลายบริบท ทั้งการศึกษา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาทั่วไป แตกต่างจาก Grok และ Gemini ที่เน้นองค์กร และ Copilot ที่เน้นเขียนโค้ด ส่วน Claude จะเน้นเรื่องจริยธรรมและความปลอดภัย เหมาะสำหรับผู้เรียนที่ต้องการสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ผู้สอนที่ต้องการพัฒนาเนื้อหาเพื่อการศึกษา และ บุคคลทั่วไปที่ต้องการ AI ที่เข้าใจและปรับตัวตามการใช้งาน

การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มที่สร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนในยุคเอไอ

แพลตฟอร์มที่เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังสำหรับการสร้างสรรค์เนื้อหาและการสื่อสารของผู้เรียน แต่ยังมีข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับความถูกต้องของข้อมูล ความเข้าใจบริบท ความสอดคล้องของเนื้อหา การรับรู้อารมณ์ และความรู้เฉพาะทาง การใช้งานอย่างมีวิจารณญาณและการผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับเป้าหมายการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้แพลตฟอร์มในการกระบวนการเรียนรู้และสร้างสรรค์เนื้อหาของผู้เรียนมีศักยภาพสูง หากผู้เรียนมีความเข้าใจในข้อจำกัดของเทคโนโลยีและรู้วิธีใช้งานอย่างสร้างสรรค์แพลตฟอร์มที่สามารถช่วยเร่งกระบวนการคิด เขียน และปรับแต่งเนื้อหาให้เหมาะสมกับเป้าหมายการสื่อสาร เช่น การสร้างบทความ โครงเรื่อง หรือข้อความส่งเสริมการขาย อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การวิเคราะห์ และการประเมินเนื้อหายังคงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ แพลตฟอร์มได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพสูง ดังนั้น ผู้เขียนขอสรุปขั้นตอนการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มในการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียน ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของเนื้อหา กล่าวคือ ก่อนที่ผู้เรียนจะเริ่มใช้แพลตฟอร์ม ผู้สอนควรตั้งคำถามว่า เนื้อหาที่ผู้เรียนต้องการสร้างนั้นมีวัตถุประสงค์อย่างไร เช่น เป็นบทความที่ให้ข้อมูล บทความโฆษณา บทความเพื่อการเรียนรู้ หรือเนื้อหาสำหรับการตลาดออนไลน์ เป็นต้น

2. ระบุหัวข้อและแนวทางเนื้อหา กล่าวคือ กำหนดหัวข้อหลักและเนื้อหาที่คุณต้องการให้แพลตฟอร์มช่วยสร้าง เช่น ถ้าผู้เรียนต้องการบทความเกี่ยวกับ "การดูแลสุขภาพในช่วงฤดูหนาว" ผู้เรียนอาจจะให้ข้อมูลเบื้องต้นหรือคำแนะนำเกี่ยวกับหัวข้อนั้นให้กับแพลตฟอร์ม

3. ตั้งคำถามหรือให้คำแนะนำที่ชัดเจน กล่าวคือ ในการใช้งานแพลตฟอร์ม ควรตั้งคำถามหรือให้คำแนะนำที่ชัดเจน เพื่อให้ผลลัพธ์ที่ได้ตรงกับความต้องการของผู้เรียน เช่น "ช่วยเขียนบทความเกี่ยวกับการ

ดูแลสุขภาพที่เหมาะสมในช่วงฤดูหนาว" หรือ "อยากได้คำแนะนำในการสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจสำหรับบล็อกด้านสุขภาพ"

4. ให้ข้อมูลหรือรายละเอียดเพิ่มเติม (ถ้าจำเป็น) กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนต้องการให้แชทจีพีทีเขียนในสไตล์เฉพาะ หรือมีข้อมูลพิเศษที่ต้องการให้รวมไว้ เช่น ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ ตัวอย่างจากประสบการณ์จริง หรือการให้คำแนะนำที่มีฐานข้อมูลที่มั่นคง ควรบอกให้ชัดเจน

5. ตรวจสอบและปรับแต่งเนื้อหาที่ได้ กล่าวคือ หลังจากแชทจีพีทีให้ผลลัพธ์มาแล้ว ควรตรวจสอบเนื้อหาและทำการปรับแต่งเพื่อให้ตรงกับสิ่งที่คุณต้องการ หรือเพิ่มข้อมูลที่อาจจะขาดไป การปรับแต่งนี้สามารถทำได้ตามลักษณะของงานที่ผู้เรียนจะนำไปใช้

6. ใช้เนื้อหาที่สร้างขึ้น กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนได้เนื้อหาที่พร้อมแล้ว ก็สามารถนำไปใช้ตามความต้องการได้ เช่น เผยแพร่ในเว็บไซต์ บล็อก หรือสื่อสังคม (Social Media) รวมถึงใช้ในงานเขียนอื่นๆ

สรุปการใช้แชทจีพีทีเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีความสะดวกและรวดเร็ว แต่ถ้าต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการนำแชทจีพีทีไปใช้ในการเรียนการสอน

คุณประโยชน์ของแชทจีพีทีมีหลายประการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอนทั้งนี้ Bamroongcheep, U. (2023) ได้กล่าวถึง ทฤษฎี Constructivism นั้นมุ่งเน้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบสอบโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่ผู้เรียนลงมือกระทำ และควบคุมการสร้างความรู้ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการแบ่งปันการสร้างสรรค์เรียนรู้ร่วมกัน ผสานกับการค้นพบจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่เผชิญอยู่จริง เป็นการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม ซึ่งได้แก่

1. การใช้แชทจีพีทีช่วยให้ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามและรับข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ทันที ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ และการสำรวจเพิ่มเติมเพื่อค้นหาความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การตั้งคำถามและค้นคว้าข้อมูลช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสรสร้างความรู้ใหม่ผ่านการทดลองและการหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่รู้อยู่แล้ว

2. Constructivism เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น เพื่อน ครู หรือผู้เชี่ยวชาญ AI อย่าง แชทจีพีที จึงสามารถเป็นตัวช่วยในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแนวคิด ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ได้รับ โดยการเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้กับประสบการณ์เดิมของตน

3. การใช้แชทจีพีที ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทที่กระตือรือร้นมากขึ้นในการเรียนรู้ ด้วยการเข้าถึงข้อมูลและความรู้ได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ ซึ่งทำให้การศึกษาเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงมากยิ่งขึ้น

4. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาประติษฐ์อย่างแชทจีพีทีสามารถประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนรู้แบบสืบสอบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ให้ผู้เรียนลงมือกระทำ ค้นคว้า และควบคุมการสร้างความรู้ของตนเองตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

5. ผู้เรียนสามารถใช้ แชทจีพีที เพื่อค้นคว้าข้อมูลร่วมกับเพื่อนหรือทีมงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อที่กำลังศึกษา ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันที่มุ่งเน้นการแบ่งปันและค้นพบจากประสบการณ์การเรียนรู้จริง ๆ ทำให้เกิดการพัฒนาคำรู้ที่เป็นผลจากการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงมากขึ้น

บทบาทผู้สอนในการใช้แชทจีพีทีสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนในยุคเอไอ

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้แชทจีพีทีนั้นผู้สอนควรกำหนดบทบาทเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะตามตัวชี้วัดของหลักสูตร ซึ่งผู้เขียนขอสรุปบทบาทผู้สอนในการใช้แชทจีพีทีสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนในยุคเอไอ ดังนี้

1. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และอภิปรายข้อมูลอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง
2. มีการตั้งคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดเชิงลึก ช่วยเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการอภิปรายในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
3. ผู้สอนสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมกลุ่มและการอภิปราย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ร่วมกัน
4. ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง และให้ข้อเสนอแนะที่ชัดเจนและทันที่ เพื่อช่วยพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน
5. การส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกันและกันและเพิ่มพูนทักษะการทำงานเป็นทีม
6. ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้ผู้เรียนได้เห็นมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งช่วยเปิดโลกทัศน์และเสริมสร้างความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ อย่างรอบด้าน

บทบาทของผู้เรียนในการใช้แซทจิฟิที่สร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับการเรียนรู้

บทบาทของผู้เรียนในการใช้แซทจิฟิที่ในการสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากแซทจิฟิที่เป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการเรียนรู้ได้หลายทาง นี่คิ่บทบาทที่ผู้เรียนสามารถมีได้ นั้นมีดังนี้

1. การตั้งคำถามและค้นหาข้อมูล คือ ผู้เรียนสามารถใช้แซทจิฟิเพื่อถามคำถามและขอคำอธิบายเกี่ยวกับหัวข้อที่กำลังศึกษา ไม่ว่าจะเป็นคำอธิบายพื้นฐาน หรือคำตอบที่ลึกซึ้งมากขึ้น โดยการตั้งคำถามที่ชัดเจนจะช่วยให้แซทจิฟิที่สามารถตอบได้ตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนต้องการ
2. การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการคิด คือ แซทจิฟิที่สามารถช่วยผู้เรียนในการพัฒนาแนวคิดและกลยุทธ์การเรียนรู้ได้ เช่น การช่วยในการสรุปประเด็นสำคัญ การทำสรุปย่อ หรือการอธิบายแนวทางการทำงานที่มีประสิทธิภาพ
3. การสร้างเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนสามารถใช้แซทจิฟิในการสร้างเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ เช่น การเขียนบทความ การเตรียมข้อสอบ หรือการเตรียมคำอธิบายให้เข้าใจง่าย ๆ โดยการใช้แซทจิฟิที่ช่วยให้การเขียนหรือการเตรียมเนื้อหาที่มีความรวดเร็วและชัดเจน
4. การพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อสาร คือ ผู้เรียนสามารถใช้แซทจิฟิในการฝึกฝนทักษะการเขียนและการสื่อสารได้ โดยการให้แซทจิฟิที่ช่วยในการสร้างเนื้อหาหรือเสนอคำแนะนำในกระบวนการเขียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเทคนิคต่างๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการเขียน
5. การวิเคราะห์และตีความข้อมูล คือ ผู้เรียนสามารถใช้แซทจิฟิในการวิเคราะห์ข้อมูลหรือตีความข้อความจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อให้สามารถเข้าใจเนื้อหาหรือสรุปข้อเท็จจริงได้ดียิ่งขึ้น เช่น การอธิบายข้อความยากๆ หรือการเชื่อมโยงข้อมูลที่มีความซับซ้อนให้เข้าใจง่าย
6. การเสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ คือ แซทจิฟิที่สามารถเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ผู้เรียนสามารถสนทนากับแซทจิฟิที่เหมือนกับการมีคู่สนทนา โดยการถามคำถาม รับคำตอบ และปรับแก้ไขเนื้อหาที่ได้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง
7. การเรียนรู้ด้วยตนเองและการฝึกฝน คือ แซทจิฟิที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดียิ่งขึ้นผ่านการทดลองถามคำถามหลายๆ แบบ หรือขอให้แซทจิฟิที่อธิบายจากหลายมุมมอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

8. การสร้างแนวทางการเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัว คือ แพลตฟอร์มที่สามารถปรับให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน โดยสามารถให้ข้อมูลหรือเนื้อหาที่เป็นส่วนตัว เช่น อธิบายแนวทางการเรียนรู้ตามความสามารถ หรือสร้างการสอนที่ตรงกับสไตล์การเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน

สรุปโดยรวมแล้ว บทบาทของผู้เรียนในการใช้แพลตฟอร์มในการสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ คือ การมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการถามคำถาม ตอบสนองต่อคำตอบที่ได้รับ และนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้และการฝึกฝนตนเอง

สรุปองค์ความรู้

จากสาระในบทความนี้ได้เน้นถึงบทบาทของ แพลตฟอร์มในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์เนื้อหาของผู้เรียนในยุคปัญญาประดิษฐ์ โดยแพลตฟอร์มที่ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือที่ตอบคำถาม แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการเขียน การสื่อสาร และการสร้างเนื้อหาในหลากหลายบริบท ผู้เรียนสามารถใช้ แพลตฟอร์มเพื่อฝึกฝนการเขียนบทความ การสื่อสารในงานธุรกิจ และการสนทนาในชีวิตประจำวัน รวมถึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพ อีกทั้งยังช่วยในการคิดเชิงวิเคราะห์และปรับปรุงเนื้อหาให้เหมาะสมกับเป้าหมาย อย่างไรก็ตาม การใช้งานอย่างมีวิจารณญาณและการผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ยังคงสำคัญเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ดังแสดงเป็นผลสรุปโดยผู้เขียนในภาพที่ 2 บทบาทของแพลตฟอร์ม (ChatGPT) ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์เนื้อหาของผู้เรียนในยุคเอไอ



ภาพที่ 2: แสดงบทสรุปของบทบาทของแพลตฟอร์ม (ChatGPT) ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์เนื้อหา

อย่างไรก็ตาม การใช้ AI อย่าง แพลตฟอร์มก็ยังมีข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับความถูกต้องของข้อมูล การเข้าใจบริบท และการรับรู้อารมณ์ ซึ่งการใช้งานอย่างมีวิจารณญาณและการผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพสูง การนำแพลตฟอร์มมาใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์เนื้อหาช่วยพัฒนาทักษะการเขียนและการสื่อสารของผู้เรียนในหลาย ๆ บริบท ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคเอไอและเป็นความท้าทายในยุคนี้ที่แพลตฟอร์มที่สร้างแนวทาง และโอกาสในการเรียนรู้

References

- Bamroongscheep, U. (2023). *Creative Innovations for Learning Towards Digital Citizenship*. Chonburi. Chonburi Printing Press.
- Boonkwan, P. (2022). *Researchers: Is ChatGPT Really Scary? Points Out That It is Not as Dangerous as It Seems if One Adapts*. Retrieved September 2, 2024, from https://www.springnews.co.th/digital-tech/technology/833412?fbclid=IwAR1jHBkY-ed9nTS-qhhlmUzcuLUCEUqdz7wUxqOyQdq2DQ__ygsrVjU40vw
- Deng, J., & Lin, Y. (2023). The Benefits and Challenges of ChatGPT. *An Overview. Frontiers in Computing and Intelligent Systems*, 2(2), 81-83.
<https://doi.org/10.54097/fcis.v2i2.4465>.
- Digitonize. (2024). *Compare the usage of famous Chatbots of 5 major companies*. Retrieved December 8, 2024, from <https://www.facebook.com/Digitonizebyassetwise>
- Hocco. (2023). *Limitations of ChatGPT: Perspectives and Precautions*. Retrieved December 2, 2024, from <https://hocco.co/th/blog/chatgpt-limitations/>
- John, I. (2023). *The Art of Asking ChatGPT for High-Quality Answers: A Complete Guide to Prompt Engineering Techniques*. Nazunda Technologies Limited.
- Muhammad, S. (2023). The use of artificial intelligence-based ChatGPT and its challenges for the world of education; from the viewpoint of the development of creative writing skills. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*. (p. 360-364). Probolinggo, Indonesia.
- Ministry of Education. (2024). *Report on the Monitoring, Inspection, and Evaluation of the Ministry of Education's for Education Management for Round 1 of the year 2024*. Bangkok. Ministry of Education.
- OpenAI. (2023). *Introducing ChatGPT*. Retrieved December 2, 2024, from <https://openai.com/index/chatgpt/>.
- Partha, P., Ray. (2023). ChatGPT: A comprehensive review on background, applications, key challenges, bias, ethics, limitations, and future scope. *Internet of Things and Cyber-Physical*, 3(2023), 121-154. <https://doi.org/10.1016/j.iotcps.2023.04.003>.
- Pekka, A., & Anttila, T., & Hakala, J., & Ketola, J. & Knappe, A., & Lahtinen, D., & Liukko, V., & Poranen, T., & Ritala, T., & Setälä, M. (2023). ChatGPT as a Fullstack Web Developer - Early Results. *In book: Agile Processes in Software Engineering and Extreme Programming – Workshops*. (pp.201-209).
- Ruby,D. (2023). *Detailed ChatGPT Statistics – Users & Facts*. Retrieved December 4, 2024, from <https://www.demandsage.com/chatgpt-statistics>.
- UNESCO. (2023). *ChatGPT and artificial intelligence in higher education: quick start guide*. Retrieved December 4, 2024, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000385146>.

White,S. ,Rakkhantoh,S. and Srikrudong,S. (2021). Human Beings and Digital Citizenship.
Journal of Mahachulalongkorn Rajavidyalaya University, 7(2), 345.

กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา SCHOOL ADMINISTRATION STRATEGIES FOR CREATING EDUCATIONAL OPPORTUNITIES

กนกพร กิริยะ¹ และ จิระพงษ์ ชมกลิ่น²

Kanokporn Kiriya¹ and Jirapong Chomklin²

หลักสูตรดุซงญอบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Doctor of Education Program Department of Education Administration,

Faculty of Education, Nsuan University, Thailand

E-mail: jirapongc66@nu.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้และความเสมอภาคทางการศึกษา กลยุทธ์สำคัญประกอบด้วย การกำหนดวิสัยทัศน์ และพันธกิจที่ชัดเจน เพื่อให้ทุกฝ่ายในองค์กรมีเป้าหมายร่วมกัน การวางแผนเชิงกลยุทธ์ที่มีความยืดหยุ่น และสามารถปรับตัวได้ตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม การจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้สถานศึกษาสามารถดำเนินงานได้อย่างยั่งยืน และการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มผู้เรียนที่มีข้อจำกัด นอกจากนี้ บทความยังเน้นถึงความสำคัญของการสร้างเครือข่ายและความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และชุมชน ซึ่งช่วยสนับสนุนทรัพยากรและองค์ความรู้ในการพัฒนาการศึกษา ตลอดจนการศึกษารณียตัวอย่างของสถานศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการใช้กลยุทธ์ดังกล่าว ผลลัพธ์ที่ได้แสดงให้เห็นว่า การบริหารที่มีแบบแผน และมีความยืดหยุ่นสามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ดังนั้น กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาจึงเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างโอกาสทางการศึกษา ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทต่าง ๆ เพื่อพัฒนาระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ครอบคลุม และยั่งยืนในระยะยาว

คำสำคัญ: กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา, โอกาสทางการศึกษา, เทคโนโลยีทางการศึกษา, การบริหารทรัพยากร, การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

Abstracts

This article presents school administration strategies for creating educational opportunities, which are crucial for enhancing learning quality and promoting educational equity. Key strategies include establishing a clear vision and mission to align organisational goals, strategic planning with flexibility to adapt to societal changes, efficient resource management to ensure sustainable school operations, and integrating educational technology to expand learning accessibility, particularly for students with limitations. Additionally, this

*Received January 8, 2025; Revised February 2, 2025; Accepted February 18, 2025

article emphasises the importance of building networks and fostering collaboration between schools, government agencies, private sectors, and communities to support resources and knowledge for educational development. Case studies of successful schools implementing these strategies are also examined. The findings indicate that well-structured and adaptable school administration can reduce educational disparities and enhance learning quality. Therefore, school administration strategies serve as a fundamental mechanism for creating educational opportunities that can be adapted to different contexts, contributing to an efficient, inclusive, and sustainable education system in the long term.

Keywords: School Administration Strategies , Educational Opportunities , Educational Technology, Resource Management, Collaborative Networks

บทนำ

Hongkhuntod, Bunjant, and Napakhun (2024) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการบริหารสถานศึกษา และเน้นว่าการบริหารสถานศึกษาถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียน โดยเฉพาะในยุคที่การศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม พวกเขาเชื่อว่า การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และเท่าเทียมสำหรับนักเรียนทุกคนเป็นเป้าหมายหลักของการบริหารสถานศึกษา ในขณะที่งานวิจัยของ Hongkhuntod (2023) กล่าวว่า กลยุทธ์การบริหารที่ดีไม่เพียงแต่จะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาในแต่ละระดับชั้น แต่ยังสามารถสร้างโอกาสทางการศึกษาให้กับนักเรียนที่อาจมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรหรือโอกาสในการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน นอกจากนี้ในหนังสือ Professional Capital: Transforming Teaching in Every School ของ Hargreaves and Fullan (2012) ได้เน้นว่า การพัฒนาและฝึกฝนทักษะของครูและบุคลากรในสถานศึกษาถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน การนำกลยุทธ์ที่เน้นการพัฒนาทักษะและความรู้ให้กับครูจะช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่สามารถตอบสนองต่อความหลากหลายของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะการใช้วิธีการเรียนการสอนที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่แตกต่างกันของนักเรียนในแต่ละชั้นเรียน ในขณะที่ Guskey (2002) ได้กล่าวถึงบทบาทของเทคโนโลยีในการสนับสนุนการบริหารสถานศึกษาในหนังสือ The Role of Technology in Education: Transforming the Teaching and Learning Process โดยเน้นว่า เทคโนโลยีช่วยให้การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพได้อย่างไม่จำกัด นอกจากนี้ เทคโนโลยียังช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในสังคมยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และหนังสือ Leadership for Learning: Does Leadership Make a Difference? ของ Hallinger (2011) ได้แสดงให้เห็นว่า การบริหารสถานศึกษาที่มีความสามารถในการสร้างโอกาสทางการศึกษาอย่างทั่วถึงจะสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีทักษะและคุณภาพในการใช้ชีวิตในสังคมที่ทันสมัยได้อย่างมั่นคง ดังนั้นการพัฒนากลยุทธ์ที่เหมาะสมในแต่ละบริบทจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่เพียงแต่ให้ความรู้ แต่ยังพัฒนาคุณลักษณะที่สำคัญต่างๆ ของนักเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยที่จำเป็นต่อการสร้างโอกาสทางการศึกษาที่ยั่งยืนในอนาคต

เนื้อหา

ความหมายของกลยุทธ์

ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กลยุทธ์มีความสำคัญในการบริหารสถานศึกษาเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ กลยุทธ์ (Strategy) มาจากภาษากรีกที่ประกอบด้วยคำว่า “stratos” (กองทัพ) และ “hegesia” (การนำ) ซึ่งหมายถึงวิธีการหรือการวางแผนของผู้นำ บางครั้งจึงหมายถึงการนำทางในการทำสงคราม (The Guidance in warfare) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2562 กลยุทธ์หมายถึงวิธีการหรือแผนการที่มีการวางแผนอย่างเป็นระเบียบเพื่อบรรลุเป้าหมายในการดำเนินงาน โดยเฉพาะในบริบทของการต่อสู้ การแข่งขัน หรือการบริหารองค์กร นอกจากนั้นยังมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ในงานวิจัยของ Thipdee et al. (2023) ได้กล่าวถึงกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยเน้นการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และการสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและทิศทางของสถานศึกษา

Yongyoot (2022) กล่าวว่า กลยุทธ์ หมายถึง แผนการดำเนินงานอย่างมีระบบโดยผ่านการวิเคราะห์ปัจจัยทั้งภายในและภายนอกองค์กร รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อใช้เป็นกรอบการปฏิบัติงาน เป็นแผนที่ในการบริหารจัดการองค์กร โดยมุ่งตอบสนองนโยบายขององค์กรให้มีผลลัพธ์ที่ชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้

สรุปได้ว่า กลยุทธ์ หมายถึง วิธีการหรือแผนการดำเนินงานที่บุคลากรในองค์กรร่วมกันวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่อาจส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยมีความเหมาะสมกับบริบทขององค์กรและสามารถปรับตัวได้ตามสถานการณ์ ทั้งยังสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าประสงค์ขององค์กรเพื่อไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้

การบริหารสถานศึกษาเพื่อพัฒนาโอกาสทางการศึกษา

การบริหารสถานศึกษา (School Management) ถือเป็นกระบวนการที่สำคัญในการดำเนินงานต่าง ๆ ภายในสถานศึกษา เพื่อให้การศึกษาและการเรียนการสอนสามารถบรรลุเป้าหมายที่กำหนด โดยมุ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของนักเรียน บุคลากร และองค์การให้มีประสิทธิภาพสูงสุด การบริหารสถานศึกษา (School Administration) หมายถึง กระบวนการจัดการที่ใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ในการสร้างระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ โดยครอบคลุมการบริหารงานวิชาการ งานงบประมาณ งานบุคคล และงานทั่วไป เพื่อพัฒนาผู้เรียนและเสริมสร้างโอกาสทางการศึกษา รวมถึงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศ Asdawut (2022) การบริหารสถานศึกษาที่ดีต้องคำนึงถึงหลายด้าน เช่น การวางแผนกลยุทธ์ การจัดการทรัพยากร และการเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการพัฒนาโรงเรียนให้มีความพร้อมทั้งด้านการศึกษาและการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Office of the Basic Education Commission, 2021) การบริหารที่ดีจะช่วยให้สถานศึกษาดำเนินงานอย่างมีระเบียบและทิศทางที่ชัดเจน พร้อมเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับผู้เรียน โดยการบริหารที่ยืดหยุ่นและปรับตัวได้ตามสภาพการณ์จะสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่เท่าเทียมและเสมอภาคในสังคม Kriangkrai (2020) การบริหารงานวิชาการเป็นด้านที่สำคัญในการพัฒนานโยบายหลักสูตรและวิธีการสอนที่ทันสมัยเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและตลาดแรงงานในปัจจุบัน นอกจากนี้ การบริหารงานงบประมาณและการบริหารงานบุคคลก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้สถานศึกษาสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้อย่าง

เหมาะสม Asdawut (2022) ในทางเดียวกัน การบริหารงานทั่วไป เช่น การดูแลสวัสดิการนักเรียน การจัดการสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน และการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการสร้างโอกาสทางการศึกษาให้กับนักเรียน การบริหารที่มีการวางแผนอย่างรอบคอบช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทักษะของนักเรียนอย่างครอบคลุมและยั่งยืน Office of the Basic Education Commission (2021)

ดังนั้น การบริหารสถานศึกษาไม่เพียงแต่การจัดการทั่วไปในโรงเรียน แต่ยังมุ่งพัฒนาการศึกษาและเสริมสร้างโอกาสให้กับนักเรียน เพื่อให้พวกเขาสามารถเติบโตและพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตและการทำงานในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา

Porter (1996) นักการศึกษาที่มีชื่อเสียง กล่าวว่า กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาเป็นแผนการ หรือวิธีการที่ผู้บริหารสถานศึกษาวางไว้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม กลยุทธ์ดังกล่าวต้องสอดคล้องกับความต้องการ ปัญหา และความคาดหวังของผู้เรียนและสังคม เพื่อให้การศึกษาเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ทุกฝ่าย สอดคล้องกับ Fullan (2021) กล่าวไว้ในหนังสือ *Leading in a Culture of Change* ว่ากลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาคือการพัฒนาและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเทคโนโลยีและสังคม โดยเน้นการสร้างความร่วมมือในทุกภาคส่วนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและสังคม การใช้กลยุทธ์ที่ดีในสถานศึกษาจะช่วยให้สามารถบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ Mintzberg (1994) ผู้เขียนในสาขาการบริหารธุรกิจ กล่าวไว้ในหนังสือ *The Rise and Fall of Strategic Planning: Reconceiving Roles for Planning, Plans, Planners* ว่ากลยุทธ์ในการบริหารควรมีการปรับตัวอย่างยืดหยุ่น โดยไม่ยึดติดกับแผนที่วางไว้ในขั้นตอนเริ่มต้น การนำกลยุทธ์ที่ดีมาใช้ในสถานศึกษาจะช่วยให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างโอกาสในการพัฒนาผู้นำทางการศึกษาให้สามารถนำองค์กรไปสู่ความสำเร็จในอนาคต ในทำนองเดียวกันกับ Kotter (2012) นักวิชาการด้านการจัดการองค์กรและการเปลี่ยนแปลงจาก Harvard Business School กล่าวไว้ในหนังสือ *Leading Change* ว่าผู้นำการศึกษาควรสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกันและกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงอย่างมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในสถานศึกษา การสร้างวิสัยทัศน์และการนำการเปลี่ยนแปลงมาประยุกต์ใช้ในบริบทของสถานศึกษาจะช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเสริมสร้างความร่วมมือจากทุกฝ่ายในการบรรลุเป้าหมายทางการศึกษา

สรุปได้ว่า กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา คือการบริหารจัดการโรงเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการวางแผนและดำเนินการเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา บริหารทรัพยากรอย่างเหมาะสม พัฒนาผู้นำและบุคลากรสร้างความร่วมมือจากทุกฝ่าย และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกด้าน

ความสำคัญของกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา

Bryson et al. (2018) กล่าวว่า กลยุทธ์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการบริหารสถานศึกษาที่มุ่งสร้างโอกาสทางการศึกษา โดยกลยุทธ์เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ การบริหารที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่กำหนดทิศทางหรือเป้าหมายการศึกษา แต่ยังรวมถึงการวางแผน

การดำเนินการ และการประเมินผล เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีคุณค่าและยั่งยืนในระบบการศึกษา นอกจากนี้ Epstein (2018) ระบุว่า การนำกลยุทธ์ที่ยืดหยุ่นมาใช้ช่วยในการบริหารทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการปรับแผนและวิธีการทำงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในแต่ละช่วงเวลา นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนเป็นกลไกสำคัญ ในการสนับสนุนเป้าหมายทางการศึกษา ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยให้การบริหารสถานศึกษาประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการตอบสนองต่อความท้าทายที่เกิดจากการปรับตัวกับการพัฒนาเทคโนโลยีและการจัดการความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา Jackson et al. (2021) ในขณะเดียวกัน การใช้กลยุทธ์ที่เน้นการมีส่วนร่วมและยืดหยุ่นยังช่วยให้สถานศึกษาสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนและตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน Michael & Roberts (2022)

ในประเทศไทย การใช้กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาสำหรับกลุ่มประชากรที่ด้อยโอกาส เช่น นักเรียนในพื้นที่ห่างไกลและเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งการจัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและการสนับสนุนความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับชุมชนได้ถูกกล่าวถึงโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน Office of the Education Council (2019) ว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา นอกจากนี้ การพัฒนากลยุทธ์ที่ใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น ระบบการเรียนออนไลน์ในช่วงวิกฤตโควิด-19 ก็ได้รับการเน้นย้ำโดยกระทรวงศึกษาธิการ Ministry of Education (2021) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการบริหารสถานศึกษาที่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ได้ทันทั่วทั้งกลยุทธ์ที่มีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาที่ยั่งยืนยังสามารถนำมาใช้ในการสร้างโอกาสทางการศึกษาในระยะยาว โดยการส่งเสริมความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษา การพัฒนาทักษะชีวิต และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยสร้างความมั่นคงและยั่งยืนให้กับระบบการศึกษาไทย

ดังนั้น “กลยุทธ์การบริหาร” ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาที่ยั่งยืนยังสามารถนำมาใช้ในการสร้างโอกาสทางการศึกษาในระยะยาวได้ โดยการส่งเสริมความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษา การพัฒนาทักษะชีวิต และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างความมั่นคงและยั่งยืนให้กับระบบการศึกษาไทย

การสร้างโอกาสทางการศึกษาผ่านการบริหารสถานศึกษา

การบริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการสร้างโอกาสทางการศึกษา โดยการบริหารที่ดีช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาเข้าถึงการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเท่าเทียม อีกทั้งยังช่วยให้สถานศึกษาสามารถปรับตัวและตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเรียน เช่น การจัดหลักสูตรที่เหมาะสม การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน และการสร้างความร่วมมือกับชุมชนและองค์กรต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนา Office of the Basic Education Commission (2021) การสร้างโอกาสทางการศึกษาต้องการการวางแผนที่ดีและมีความยืดหยุ่นในการบริหารสถานศึกษาที่สามารถปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงในโลกปัจจุบันทั้งในด้านเทคโนโลยี สังคม และเศรษฐกิจ สถานศึกษาจึงต้องวางแผนกลยุทธ์ที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การเรียนรู้นอกห้องเรียน หรือการเรียนออนไลน์ เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาที่ทั่วถึงและเท่าเทียม Asdawut (2022)

1. การบริหารงานวิชาการเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา โดยการพัฒนาหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและตลาดแรงงาน ช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็น เช่น การจัดหลักสูตรแบบสหวิทยาการ (interdisciplinary learning) หรือการใช้วิธีการเรียนการสอนที่เน้นการคิด

วิเคราะห์และการแก้ปัญหา (critical thinking and problem-solving) เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมไปกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว Kriangkrai (2020)

2. การบริหารงานงบประมาณเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา โดยการมีงบประมาณที่เพียงพอและจัดสรรให้เหมาะสมกับความต้องการของสถานศึกษา เช่น การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การจัดหาทรัพยากร การเรียนการสอนที่ทันสมัย และการฝึกอบรมบุคลากร จะช่วยเสริมสร้างการศึกษาที่มีคุณภาพ การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ห้องเรียนที่ใช้เทคโนโลยีหรือห้องสมุดที่มีแหล่งข้อมูลเพียงพอ จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ Office of the Basic Education Commission (2021)

3. การบริหารงานบุคคลเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา โดยการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความรู้และทักษะที่ทันสมัย สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้ รวมถึงการจัดฝึกอบรมและพัฒนาทักษะใหม่ ๆ เช่น การใช้เทคโนโลยีการศึกษาและการบริหารจัดการห้องเรียนที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ของผู้เรียน Kriangkrai (2020)

4. การบริหารงานทั่วไปเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา โดยการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะชีวิต หรือกิจกรรมที่เสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องสิ่งแวดล้อมหรือสังคม จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายและมีโอกาสในการพัฒนาตนเองในหลายด้าน Office of the Basic Education Commission (2021)

สรุปว่า การสร้างโอกาสทางการศึกษาไม่เพียงแต่การเพิ่มจำนวนผู้เรียนที่เข้าถึงการศึกษา แต่ยังหมายถึงการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทุกคนอย่างเหมาะสม การบริหารสถานศึกษาที่มุ่งมั่นและยึดหยุ่นจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและความสามารถที่จำเป็นในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเติบโตเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการแข่งขันในโลกอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การดำเนินการของกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา

การวางแผนกลยุทธ์ในสถานศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญในการกำหนดทิศทางและวิธีการที่ชัดเจน เพื่อบรรลุเป้าหมายของสถานศึกษา การดำเนินการตามกลยุทธ์ที่วางแผนไว้อย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้สถานศึกษาสามารถพัฒนาและเติบโตได้อย่างยั่งยืน โดยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์สถานการณ์และทรัพยากร ในสถานศึกษา เพื่อสร้างกลยุทธ์ที่ตอบสนองต่อความท้าทายและโอกาสที่เกิดขึ้นในโลกการศึกษายุคใหม่ Khan et al. (2021)

กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ของสถานศึกษาควรเริ่มต้นด้วย “การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก” โดยใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยประเมินปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการดำเนินงานในอนาคต Borkowski (2021) การใช้ SWOT Analysis ช่วยให้ผู้บริหารสามารถระบุจุดแข็งที่มีอยู่ในสถานศึกษา เช่น ความเชี่ยวชาญของบุคลากรหรือการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย และจุดอ่อนที่ต้องปรับปรุง เช่น ข้อจำกัดด้านทรัพยากรหรือโครงสร้างการบริหารที่ยังไม่เหมาะสม Borkowski (2021) และ García (2022)

การวิเคราะห์โอกาสจากภายนอกยังมีความสำคัญ เช่น การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน หรือการสร้างพันธมิตรกับองค์กรภายนอกที่สามารถเสริมศักยภาพให้กับการศึกษา เช่น การร่วมมือกับสถาบันการศึกษาอื่น ๆ หรือภาคธุรกิจ เพื่อพัฒนาทักษะของนักเรียนในด้านที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี Jones & Smith (2023) ในขณะเดียวกัน การระบุอุปสรรค เช่น การเปลี่ยนแปลงทางกฎหมาย การขาดแคลนงบประมาณ หรือวิกฤตการณ์ที่อาจเกิดขึ้น เช่น การระบาดของโรค COVID-19 ช่วยให้สถานศึกษาสามารถเตรียมแผนรับมือและพัฒนาแนวทางแก้ไขที่มีประสิทธิภาพได้ García (2022)

การใช้การวิเคราะห์นี้ยังมีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่ช่วยให้สถานศึกษาสามารถกำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสม แต่ยังส่งเสริมการพัฒนาระบบการศึกษาที่ยืดหยุ่นและสามารถปรับตัวได้อย่างรวดเร็วในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา Khan et al. (2021)

การนำผลจากการวิเคราะห์ SWOT มาพัฒนากลยุทธ์ช่วยให้สถานศึกษาสามารถกำหนดแผนงานที่มีประสิทธิภาพในการตอบสนองต่อความต้องการและความท้าทาย โดยการเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับบริบทและทรัพยากรที่มี เช่น การเสริมจุดแข็ง หรือการแก้ไขจุดอ่อน การสร้างพันธมิตรทางการศึกษาหรือการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน การวางแผนและดำเนินการตามกลยุทธ์ที่มีการวิเคราะห์และพิจารณาอย่างรอบคอบ จะช่วยให้สถานศึกษา “สร้างโอกาสทางการศึกษา” และพัฒนาองค์กรให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เช่น นโยบายการศึกษา กฎหมาย หรือเทคโนโลยีในอนาคต

การสร้างโอกาสทางการศึกษาผ่านกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา

การบริหารสถานศึกษาในโรงเรียนต้องมุ่งพัฒนาคุณภาพการศึกษาและสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ให้กับนักเรียนทุกคน โดยใช้ TOWS Matrix ในการพัฒนากลยุทธ์ที่เหมาะสม เพื่อให้สถานศึกษาสามารถสร้างโอกาสทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและสังคม

1. กลยุทธ์ SO (Strength-Opportunity)

- จุดแข็ง: โรงเรียนมีบุคลากรมีความสามารถและความเชี่ยวชาญในการจัดการการศึกษา
ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาโรงเรียน และมีโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้อต่อการเรียนรู้
- โอกาส: การสนับสนุนจากรัฐและองค์กรภายนอก พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
การมีนโยบายการสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
- กลยุทธ์: 1. ใช้ความเชี่ยวชาญของบุคลากรในการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน โดยใช้ประโยชน์จากนโยบายการศึกษาแห่งชาติและการสนับสนุนจากรัฐ
2. นำวิสัยทัศน์ของผู้บริหารมาพัฒนาโรงเรียนให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ที่มีมาตรฐานสูง โดยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเต็มไปด้วยโอกาสสำหรับนักเรียนทุกคน
3. ใช้โครงสร้างพื้นฐานที่มีอยู่ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถรองรับความหลากหลายของนักเรียน เช่น ห้องเรียนที่มีเทคโนโลยีทันสมัย

2. กลยุทธ์ ST (Strength-Threat)

- จุดแข็ง: บุคลากรที่มีความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม ระบบการจัดการข้อมูลที่ดีทันสมัย
- ภัยคุกคาม: การเปลี่ยนแปลงนโยบายการศึกษา โรคติดต่อที่อาจทำให้การเรียนการสอนหยุดชะงัก
- กลยุทธ์: 1. ใช้การทำงานเป็นทีมของบุคลากรในการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนที่สามารถปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงนโยบายการศึกษาได้ เช่น การพัฒนาโปรแกรมการเรียนการสอนทางออนไลน์เพื่อรองรับสถานการณ์ที่ไม่สามารถเรียนในห้องเรียนได้
2. ใช้ระบบการจัดการข้อมูลที่ดีทันสมัยในการติดตามผลการเรียนของนักเรียนที่เรียนทางไกล รวมถึงการวิเคราะห์ข้อมูลที่จะช่วยในการปรับปรุงการเรียนการสอน

3. กลยุทธ์ WO (Weakness-Opportunity)

จุดอ่อน: หลักสูตรที่ยังไม่ทันสมัยหรือไม่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนบางกลุ่ม
บรรยากาศการทำงานที่เครียด

โอกาส: การมีเงินสนับสนุนจากรัฐและองค์กรภายนอก การมีนโยบายการสนับสนุนการพัฒนา
คุณภาพการศึกษา

กลยุทธ์: 1. ใช้การสนับสนุนจากรัฐและองค์กรภายนอกในการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรม
การเรียนรู้ที่ทันสมัยและเหมาะสมกับความต้องการของนักเรียน โดยปรับปรุงหลักสูตรให้
สามารถรองรับความหลากหลายของนักเรียนในโรงเรียน
2. ใช้การสนับสนุนจากภายนอกในการพัฒนาและฝึกอบรมบุคลากร เพื่อปรับปรุง
บรรยากาศการทำงานให้ดีขึ้น ลดความเครียดและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน

4. กลยุทธ์ WT (Weakness-Threat)

จุดอ่อน: การขาดแคลนทรัพยากรบางประเภท ความเครียดในการทำงานของบุคลากร

ภัยคุกคาม: การเปลี่ยนแปลงนโยบายการศึกษา โรคติดต่อที่อาจทำให้โรงเรียนต้องหยุดทำการเรียน
การสอน

กลยุทธ์: 1. ลดผลกระทบจากการขาดแคลนทรัพยากรโดยการจัดหาทรัพยากรจากแหล่งต่าง ๆ
เช่น การระดมทุนจากองค์กรภายนอก หรือการพัฒนาระบบการเรียนการสอนที่ไม่ต้อง
พึ่งพาทรัพยากรที่จำกัด
2. จัดกิจกรรมหรืออบรมที่ช่วยลดความเครียดในการทำงานให้กับบุคลากร เช่น
การฝึกอบรมทักษะการจัดการความเครียด และการสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดีขึ้น
3. ปรับกระบวนการเรียนการสอนให้สามารถดำเนินการต่อได้ในช่วงที่มีโรคระบาดหรือ
สถานการณ์ที่ไม่สามารถเรียนในห้องเรียนได้ โดยการส่งเสริมการเรียนการสอนทาง
ออนไลน์

การใช้ TOWS Matrix ในการบริหารสถานศึกษาช่วยให้โรงเรียนสามารถวิเคราะห์จุดแข็งและโอกาส
เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งรับมือกับจุดอ่อนและภัยคุกคามได้อย่าง
รอบคอบ การปรับกลยุทธ์ที่เหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ช่วยให้โรงเรียนสร้างโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพ
และตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนและสังคมได้อย่างยั่งยืน

รูปแบบของกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา

การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาต้องการการวางแผนกลยุทธ์ที่ชัดเจนและ
สอดคล้องกับบริบทของแต่ละสถานศึกษา กลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเสริม
ศักยภาพของผู้เรียนให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต โดยมุ่งเน้นการพัฒนาองค์ความรู้ การปรับปรุง
กระบวนการเรียนการสอน การสร้างพันธมิตรกับองค์กรภายนอก และการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด

1. กลยุทธ์การพัฒนาคุณภาพการศึกษา

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาเป็นกลยุทธ์หลักในการบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา
โดยมุ่งเน้นไม่เพียงแต่การปรับปรุงเนื้อหาหรือหลักสูตรการเรียนการสอนเท่านั้น แต่ยังคำนึงถึงการเสริมสร้าง
ทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สามารถตอบสนองต่อความท้าทายที่เกิดขึ้นในยุคที่เทคโนโลยีและความรู้มีการ
เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาคุณภาพการศึกษาจึงต้องการการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน

อย่างมีประสิทธิภาพ และปรับวิธีการเรียนรู้ให้หลากหลายและตรงกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน Khan et al. (2021)

การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะการปรับให้สอดคล้องกับ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงในสังคม เช่น การเสริมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล การเรียนรู้ออนไลน์ (E-learning) และการใช้แพลตฟอร์มการศึกษาออนไลน์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการ เรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล Jones & Smith (2023) นอกจากนี้, การ พัฒนาคุณภาพการศึกษายังรวมถึงการพัฒนาความสามารถของครูผู้สอน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้าง คุณภาพการศึกษาของผู้เรียน ครูต้องมีทักษะและความรู้ที่ทันสมัยในการนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอน เพื่อ กระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน García (2022)

การฝึกอบรมครูในด้านการใช้เทคโนโลยีในการสอน เช่น การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและการออกแบบการ สอนออนไลน์ (Online Instruction Design) จะช่วยให้ครูสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในแต่ละ ช่วงวัย และใช้วิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนได้อย่างดี Borkowski (2021) ยิ่งไปกว่านั้น, การพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีในสถานศึกษาก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน โดยสถานศึกษาควรสร้าง สภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้เต็มที่ เช่น การจัดพื้นที่การเรียนรู้ที่รองรับการ เรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยี และการเรียนรู้แบบกลุ่ม Borkowski (2021) การมีห้องเรียนที่รองรับการเรียนรู้ แบบกลุ่มและการใช้เทคโนโลยีช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่ครอบคลุมทุก มิติและตอบสนองต่อความท้าทายในยุคดิจิทัล

ดังนั้น การพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องและครอบคลุม ทั้งการปรับปรุงหลักสูตร การพัฒนา ทักษะครูผู้สอน และการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างโอกาสทางการศึกษาที่ ตอบสนองความต้องการและเตรียมความพร้อมของผู้เรียนกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตอย่างมั่นคงและยั่งยืน

2. กลยุทธ์การสร้างพันธมิตรทางการศึกษา

การสร้างพันธมิตรทางการศึกษาเป็นกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเสริมสร้าง โอกาสทางการเรียนรู้ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การสร้างความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับทั้ง ภาครัฐและเอกชนไม่เพียงแต่เสริมทรัพยากรที่จำเป็นในการพัฒนา แต่ยังช่วยขยายเครือข่ายทางการศึกษาและ สนับสนุนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่ตลาดแรงงานมีความต้องการทักษะ เฉพาะด้านที่เน้นการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ พันธมิตรทางการศึกษากับธุรกิจและอุตสาหกรรมช่วย เสริมสร้างทักษะของผู้เรียนให้ตอบโจทย์กับความต้องการของตลาดแรงงานได้ดียิ่งขึ้น เช่น การฝึกอบรมใน สาขาที่มีความต้องการสูง เช่น วิทยาการข้อมูล การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ การสร้างความร่วมมือในลักษณะนี้ยังช่วยให้สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น การอบรมทาง วิชาการ การศึกษาภาคสนาม และโครงการวิจัยที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในอุตสาหกรรมได้

นอกจากนี้ การพัฒนาหลักสูตรที่เชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์การพัฒนาของประเทศ เช่น การนำ เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการศึกษา (Digital Learning) หรือการใช้ E-learning และแพลตฟอร์มการศึกษา ออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสะดวกและตามความสามารถของแต่ละบุคคล Choi (2021) การพัฒนาหลักสูตรร่วมกับองค์กรในภาคอุตสาหกรรมช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในตลาด งาน และสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูงขึ้น การสร้างเครือข่ายทางการศึกษายังเสริมสร้างการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวทางการบริหารระหว่างสถานศึกษาต่าง ๆ ช่วยให้สถานศึกษามีโอกาสเรียนรู้ จากประสบการณ์ของสถานศึกษาอื่น ๆ ทั้งในด้านการเรียนการสอนและการบริหารจัดการ ซึ่งส่งผลให้การ บริหารงานในระดับโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น Choi & Lee (2020) นอกจากนี้ การมี

พันธมิตรกับชุมชนท้องถิ่นยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและความร่วมมือในการพัฒนากิจกรรมทางการศึกษา โดยการสนับสนุนจากชุมชนในด้านทรัพยากรและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและวัฒนธรรม การสร้างพันธมิตรทางการศึกษาจึงเป็นกลยุทธ์ที่ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างคุณภาพการศึกษาในระดับโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย แต่ยังเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในสังคมยุคใหม่ที่ต้องการทักษะและความรู้ที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว (Gürel & Tat (2017)

ดังนั้น การสร้างพันธมิตรทางการศึกษาจึงเป็นการเปิดโอกาสให้สถานศึกษาสามารถเข้าถึงทรัพยากรที่มีค่า รวมถึงการร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการศึกษาและเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการเผชิญกับโลกการทำงานและการใช้ชีวิตในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. กลยุทธ์การใช้เทคโนโลยีในการศึกษา

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนกลายเป็นกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในยุคดิจิทัล โดยสามารถช่วยเสริมประสิทธิภาพกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมากในหลายด้าน ทั้งการจัดการเนื้อหาการเรียน การเสริมทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และการปรับตัวของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ตามความต้องการของตนเอง การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Google Classroom, Microsoft Teams หรือ Zoom ได้รับความนิยมในช่วงหลังจากการระบาดของโรค COVID-19 ซึ่งช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีความยืดหยุ่นและสามารถเข้าถึงได้ทั้งในห้องเรียนและในรูปแบบออนไลน์ อีกทั้งครูผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็วและมีข้อมูลที่ชัดเจนในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ Ally (2021) ในทางเดียวกัน การใช้เครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ เช่น แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์การศึกษา มีบทบาทสำคัญในการเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน เครื่องมือเหล่านี้สามารถปรับระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับความสามารถของแต่ละคน และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมกับตัวเอง การใช้เทคโนโลยีในการศึกษายังไม่จำกัดแค่การเรียนการสอนในห้องเรียน แต่สามารถขยายไปสู่การเรียนรู้ระยะไกล หรือ Distance Learning ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและทรัพยากรการเรียนรู้จากทั่วโลกได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเป็นทางเลือกที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนที่มีข้อจำกัดทางกายภาพหรืออยู่ในพื้นที่ห่างไกล Moore (2020) การศึกษาออนไลน์หรือการเรียนรู้ระยะไกลมีความสำคัญอย่างยิ่งในการตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลาย เช่น ผู้ที่มีความบกพร่องทางการเคลื่อนไหวหรือผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาในห้องเรียนได้ เทคโนโลยีสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเหล่านี้ได้โดยการนำเสนอโปรแกรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เช่น โปรแกรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน การใช้คำบรรยายภาพ หรือแอปพลิเคชันที่ช่วยเสริมทักษะชีวิตประจำวัน Resta & Smith (2021) อีกทั้งการใช้เทคโนโลยียังช่วยพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะเหล่านี้ผ่านการทำโปรเจกต์หรือการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเข้าสู่โลกการทำงานที่ต้องการทักษะเหล่านี้ Rosen & Sears (2022)

ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างโอกาสทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนในหลายมิติ เช่น การเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ และการตอบสนองต่อความต้องการพิเศษของผู้เรียน เทคโนโลยีช่วยให้การเรียนการสอนมีความหลากหลายและปรับตัวตามความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน โดยเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียมและยั่งยืนในโลกดิจิทัล

4. กลยุทธ์การบริหารจัดการทรัพยากร

การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพเป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างโอกาสทางการศึกษา เนื่องจากการบริหารจัดการทรัพยากรที่ดีไม่เพียงแต่ช่วยให้สถานศึกษาสามารถใช้งบประมาณและทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า แต่ยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเติบโตของผู้เรียนอย่างยั่งยืน ทั้งในด้าน

การเงินและการพัฒนาบุคลากร การบริหารทรัพยากรการเงินที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่การใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง แต่ยังรวมถึงการแสวงหาทุนสนับสนุนจากภายนอก เช่น การขอรับเงินสนับสนุนจากองค์กรต่าง ๆ หรือการใช้ประโยชน์จากโอกาสในโครงการรัฐบาลและองค์กรต่าง ๆ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทรัพยากรที่จำเป็นต่อการพัฒนาการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดกิจกรรมเสริมทักษะ การซื้อเครื่องมือการศึกษา หรือการปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกในสถานศึกษา Boudah (2020) การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะของบุคลากรในสถานศึกษาเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนาองค์กร การจัดกิจกรรมอบรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการศึกษา และวิธีการสอนที่ทันสมัยสามารถเพิ่มศักยภาพในการสอนและการสนับสนุนผู้เรียน เช่น การใช้เครื่องมือดิจิทัลหรือการเรียนการสอนออนไลน์ Selwyn (2016) นอกจากนี้ การพัฒนาทักษะของครูและเจ้าหน้าที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนในระยะยาว โดยการเรียนรู้จากการฝึกอบรมและการใช้เครื่องมือดิจิทัลจะช่วยให้สถานศึกษาสามารถตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้ดีขึ้น Ally (2021) การจัดการทรัพยากรทางกายภาพ เช่น อาคารสถานที่ ห้องเรียน และอุปกรณ์การเรียนการสอน ก็มีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม การปรับปรุงห้องเรียนให้มีเทคโนโลยีช่วยในการเรียนรู้ หรือการจัดพื้นที่สำหรับกิจกรรมเสริมทักษะต่าง ๆ สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้ดีขึ้น Sultan (2020) นอกจากนี้ การใช้ทรัพยากรทางกายภาพยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลและอุปกรณ์ที่มีคุณภาพสำหรับการศึกษาได้อย่างสะดวกและง่ายดาย

ดังนั้น การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเต็มที่และเหมาะสมช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ พัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ และทำให้สถานศึกษาสามารถปรับตัวและเติบโตอย่างยั่งยืนในระยะยาว

การนำกลยุทธ์สู่ความสำเร็จ

การนำกลยุทธ์สู่ความสำเร็จในการบริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องใช้แนวทางที่มุ่งเน้นการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยการดำเนินการที่มีความมุ่งมั่นและการติดตามผลอย่างเป็นระบบจะช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพในระยะยาว โดยเฉพาะในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการสร้างโอกาสทางการศึกษาสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล การทำให้กลยุทธ์ประสบความสำเร็จนั้นต้องพึ่งพาความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เช่น ผู้บริหาร ครู บุคลากร และผู้ปกครอง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการเรียนรู้และการเตรียมผู้เรียนสู่โลกอนาคต การสร้างวิสัยทัศน์ร่วมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการนำกลยุทธ์สู่ความสำเร็จ โดยผู้บริหารจะต้องสื่อสารวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนให้แก่ทุกฝ่าย เพื่อสร้างความร่วมมือและความรับผิดชอบร่วมกันในการพัฒนาโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพสูงสุด Darling-Hammond (2020) นอกจากนี้ การติดตามและประเมินผลกลยุทธ์ก็มีความสำคัญอย่างยิ่งในการบริหารจัดการกลยุทธ์ให้สำเร็จ เพราะการประเมินผลอย่างต่อเนื่องช่วยให้สถานศึกษาสามารถวัดความคืบหน้าและประสิทธิภาพของกลยุทธ์ รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป หากพบปัญหาหรืออุปสรรค การปรับปรุงกลยุทธ์จะทำให้สถานศึกษาสามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ Bryk et al. (2021) การใช้ข้อมูลที่ได้รับจากการประเมินผลช่วยให้สามารถตัดสินใจและปรับแนวทางการบริหารให้เหมาะสมกับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้เรียนและสังคม

กลยุทธ์ที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือการเสริมสร้างความเป็นผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ ซึ่งช่วยให้ผู้นำสามารถกระตุ้นและจูงใจบุคลากรให้มุ่งมั่นในการดำเนินงานตามกลยุทธ์อย่างต่อเนื่อง ผู้นำที่มีวิสัยทัศน์จะสามารถสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในโรงเรียน เพื่อทำให้การดำเนินกลยุทธ์ประสบผลสำเร็จในที่สุด Leithwood et al. (2020) ความสามารถในการกระตุ้นและนำทัพให้บรรลุเป้าหมายได้เป็น

ปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาการศึกษาของผู้เรียน การมีส่วนร่วมของชุมชนและผู้ปกครองในกระบวนการพัฒนาสถานศึกษาก็มีบทบาทสำคัญในการผลักดันกลยุทธ์สู่ความสำเร็จ การสร้างพันธมิตรระหว่างสถานศึกษากับชุมชน ช่วยให้สถานศึกษามีทรัพยากรและข้อมูลที่จำเป็นในการพัฒนา โดยสามารถสนับสนุนการเรียนการสอนและการบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสำคัญของการศึกษาในยุคที่การเรียนรู้ไร้พรมแดน Fullan (2021)

ดังนั้น การนำกลยุทธ์สู่ความสำเร็จในสถานศึกษาต้องสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในด้านเทคโนโลยี การพัฒนาทักษะของผู้เรียน และการตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของสังคม การที่สามารถปรับตัวและยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ จะช่วยให้สถานศึกษาสามารถเติบโตและพัฒนาได้อย่างยั่งยืน

กรณีศึกษา : ตัวอย่างสถานศึกษาที่ใช้กลยุทธ์ที่ดีเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา

การใช้กลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาและยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยการนำกรณีศึกษามาเป็นตัวอย่างเพื่อพัฒนาและสร้างความสำเร็จอย่างยั่งยืนในการตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและสังคม

1. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ : เป็นตัวอย่างของสถานศึกษาที่ใช้ “กลยุทธ์การพัฒนาคุณภาพการศึกษา” โดยการพัฒนากลยุทธ์และการเรียนการสอนให้ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการในยุคดิจิทัล โดยการบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอนออนไลน์และการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์, แอปพลิเคชัน และโปรแกรมต่าง ๆ ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน โรงเรียนมีการฝึกอบรมครูในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เข้ากับยุคดิจิทัลอย่างเต็มที่ Harris & Jones (2020)

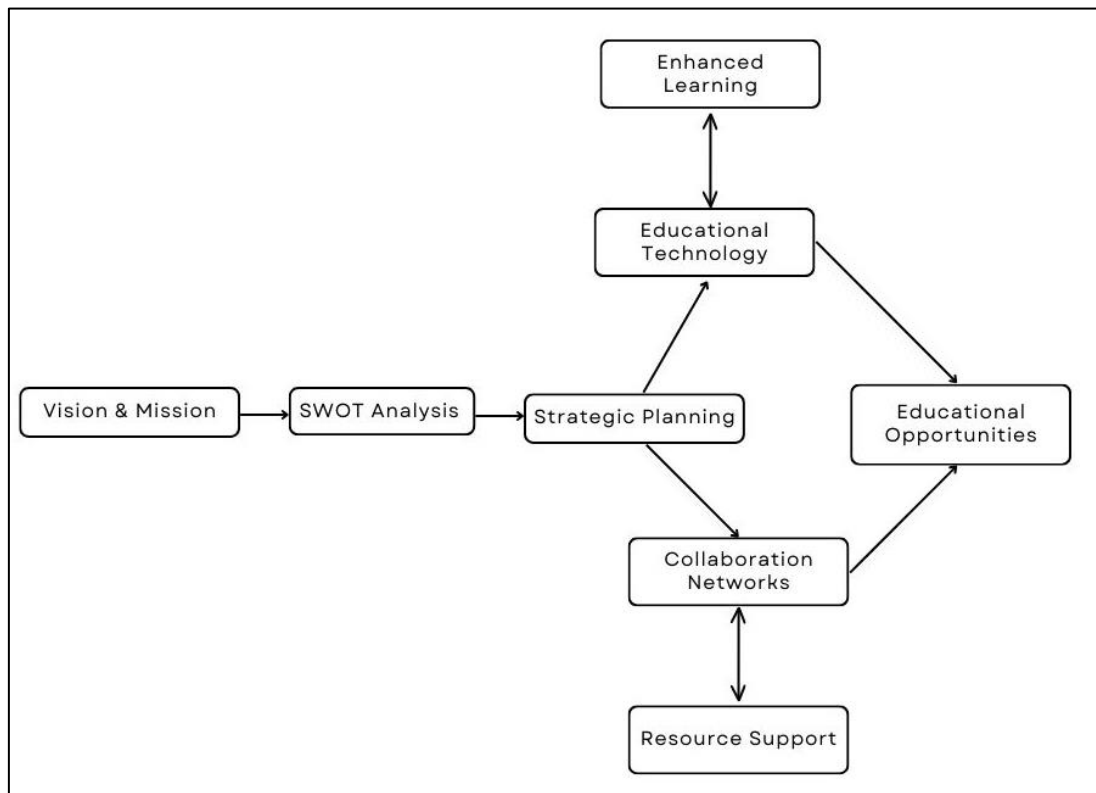
2. โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม : เป็นตัวอย่างที่ดีของสถานศึกษาที่ใช้ “กลยุทธ์การสร้างพันธมิตรทางการศึกษา” โดยการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับทั้งภาครัฐและเอกชน เช่น การร่วมมือกับธุรกิจท้องถิ่นในการฝึกอบรมทักษะการทำงาน และการเชื่อมโยงกับมหาวิทยาลัยเพื่อเปิดโอกาสในการศึกษาต่อ รวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับผู้ปกครองและชุมชนท้องถิ่น ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการสนับสนุนในการพัฒนาดตนเองอย่างเต็มที่ในสภาพแวดล้อมที่มีการสนับสนุนจากหลายภาคส่วน Fullan, (2021) และ Darling-Hammond (2020)

ดังนั้น จากกรณีศึกษาต่าง ๆ ที่กล่าวถึง การใช้กลยุทธ์ที่ดีในการบริหารสถานศึกษาช่วยสร้างโอกาสทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการพัฒนาคุณภาพการศึกษา การสร้างพันธมิตรกับองค์กรต่าง ๆ และการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ซึ่งทำให้ผู้เรียนเติบโตและพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ และช่วยให้สถานศึกษาสามารถปรับตัวและเติบโตได้ในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

สรุปองค์ความรู้

บทความนี้ได้นำเสนอ กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาและขับเคลื่อนคุณภาพการศึกษาผ่าน 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การกำหนดวิสัยทัศน์และพันธกิจที่ชัดเจน เพื่อให้สถานศึกษามีทิศทางและเป้าหมายร่วมกัน 2) การวางแผนกลยุทธ์และการบริหารทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ทั่วถึงและเท่าเทียม 3) การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มโอกาส

ทางการศึกษา โดยเน้นการเรียนรู้แบบดิจิทัล และการจัดการเรียนการสอนที่ยืดหยุ่น และ 4) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อระดมทรัพยากรและพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทสังคม โดยองค์ความรู้ที่ค้นพบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในระดับสถานศึกษา หน่วยงานด้านการศึกษา และนโยบายการศึกษา โดยเน้นการพัฒนากลยุทธ์บริหารสถานศึกษาที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนและสังคม เช่น การพัฒนา หลักสูตรที่ยืดหยุ่นและรองรับความต้องการของตลาดแรงงาน การเพิ่มการเข้าถึงการศึกษา สำหรับกลุ่มเปราะบาง เช่น เด็กพิการและนักเรียนในพื้นที่ห่างไกล และการเสริมสร้างสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาและครู ผ่านการอบรมและพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษา เป็นต้น และการขยายผลขององค์ความรู้นี้สามารถดำเนินการได้ผ่าน การจัดทำแผนกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาให้เหมาะสมกับแต่ละบริบท การเผยแพร่งานวิจัยผ่านสื่อวิชาการและการประชุมสัมมนา เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษานำไปปรับใช้ รวมถึงการส่งเสริมให้ภาครัฐกำหนดนโยบายที่สนับสนุนกลยุทธ์บริหารสถานศึกษา ให้ครอบคลุมและเป็นรูปธรรม และผู้เขียนขอเสนอแผนผังกระบวนการ (Flowchart) ที่แสดงการดำเนินกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา เริ่มต้นจากกำหนดแนวทางการบริหารสถานศึกษาสู่การกำหนดวิสัยทัศน์และพันธกิจ (Vision & Mission) เพื่อวางรากฐานเป้าหมายของโรงเรียน จากนั้นเข้าสู่กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ และบริหารทรัพยากร (Strategic Planning) ผ่านกระบวนการ SWOT Analysis เชื่อมโยงไปยัง การใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technology) และ การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ (Collaboration Networks) สู่ผลลัพธ์ของแต่ละกลยุทธ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Enhanced Learning) และสนับสนุนทรัพยากร (Resource Support) นำไปสู่ "โอกาสทางการศึกษาที่ดีขึ้น" ดังภาพ



ภาพที่ 1 แผนผังกระบวนการ (Flowchart) แสดงการดำเนินกลยุทธ์การบริหารสถานศึกษา เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาสู่ความสำเร็จ

ดังนั้น กลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษา ที่นำเสนอในบทความนี้ ถือเป็นแนวทางที่สำคัญในการพัฒนาระบบการศึกษาให้มีคุณภาพ ครอบคลุม และยั่งยืน ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษาและสังคมโดยรวม

References

- Asdawut S. (2022). School Administration: Theory and Practice. Bangkok: *Educational Publisher*.
- Ally, M. (2021). Foundations of Educational Technology: Integrating Technology in Education. *Routledge*.
- Borkowski, N. (2021). Strategic Management in Educational Institutions: Trends and Challenges in the Post-COVID Era. *Springer*.
- Boudah, D. (2020). Resource Management and Funding in Education: Maximizing Opportunities for School Improvement. *Educational Finance Journal*, 27(4), 57-72.
- Bryk, A. S¹., Gomez, L²., & Grunow, A³. (2021). Learning to Improve: How America's Schools CanGet Better at Getting Better. *Harvard Education Press*.
- Bryson, J. M. (2018). Strategic planning for public and nonprofit organizations: A guide to strengthening and sustaining organizational achievement. *John Wiley & Sons*.
- Choi, J. (2021). Future directions in educational technology integration: Strategies for developing adaptive learning environments. *International Journal of Educational Research*, 98(2), 54-67.
- Choi, J¹., & Lee, S². (2020). Collaborative education partnerships for enhancing digital skills in the 21st century. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(1), 115-128.
- Darling-Hammond, L. (2020). The Right to Learn: A Blueprint for Creating Schools that Work. *Jossey-Bass*.
- Epstein, J. L. (2018). School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools. *Routledge*.
- Fullan, M. (2021). Leading in a Culture of Change: Achieving Success in Schools. *Jossey-Bass*.
- García, M. (2022). Innovation and Strategy in Education: The Role of Technology and Collaboration. *Journal of Educational Administration*, 60(2), 156-172.
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381-391.
- Gürel, E¹., & Tat, M². (2017). The role of strategic alliances in higher education: Opportunities for academic innovation. *Educational Management Administration & Leadership*, 45(2), 253-272.

- Gürel, E¹. & Tat M². (2017). SWOT analysis: A theoretical review. *Journal of International Social Research*, 10(51), 994-1006.
- Hallinger, P. (2011). Leadership for learning: Lessons from 40 years of experience. *Journal of Educational Administration*, 49(2), 125-151.
- Harris, A¹., & Jones, M². (2020). Leading Schools in a Digital Era: From Strategy to Action. *Educational Leadership*, 78(4), 10-17.
- Hargreaves, A¹., & Fullan, M². (2012). Professional capital: Transforming teaching in every school. *Teachers College Press*.
- Hongkhuntod, N. (2023). Strategies for school management in the new normal (Master's thesis). *Siam University*.
- Hongkhuntod, N¹., Bunjant, B²., & Napakhun, A³. (2024). Strategies for school management in the new normal era. *Journal of the Association for Professional Development of Educational Administration in Thailand*, 6(1), 45-60.
- Jackson, D¹. A., Smith, P²., & Davis, M. J³. (2021). Strategies for Educational Leadership in the Age of Technology: Challenges and Innovations. *Journal of Educational Management*, 45(2), 234-249.
- Jones, M¹., & Smith, T². (2023). Collaborative Partnerships for Education Development in a Digital Age. *Education and Technology Journal*, 32(4), 342-359.
- Kiangkrai, K. (2020). The development of educational administration processes for the modern era. Bangkok: *Academic Publisher*.
- Kotter, J. P. (2012). Leading change. *Harvard Business Press*.
- Khan, S¹., Alghamdi, A²., & Qureshi, M³. (2021). Strategic Educational Planning: Global Trends and Local Solutions. *Wiley-Blackwell*.
- Leithwood, K¹., Harris, A²., & Hopkins, D³. (2020). Seven Strong Claims About Successful School Leadership. *School Leadership & Management*, 40(1), 5-27.
- Michael, L¹., & Roberts, K². (2022). Sustainability in Education: Strategies for Change and Innovation. *Springer*.
- Ministry of Education. (2021). Report on Educational Management during the COVID-19 Pandemic. Bangkok: *Ministry of Education*.
- Mintzberg, H. (1994). The rise and fall of strategic planning: Reconceiving roles for planning, plans, planners. *Free Press*.
- Moore, M. G. (2020). Distance Education: A Systems View of Online Learning. *Wadsworth Publishing*.
- Office of the Basic Education Commission. (2021). Basic Education School Administration. Bangkok: *Office of the Basic Education Commission*.

- Office of the Education Council. (2019). The National Strategy (2018-2037). *Bangkok: Office of the Education Council.*
- Porter, M. E. (1996). What is strategy?. *Harvard Business Review*, 74(6), 61–78.
- Resta, P¹., & Smith, M². (2021). Digital Literacy and the Role of Technology in Education. *Springer.*
- Rosen, M¹., & Sears, A². (2022). Skills for the 21st Century: An Educational Approach. *Wiley.*
- Selwyn, N. (2016). Education and Technology: Key Issues and Debates. *Continuum International Publishing Group.*
- Sultan, A. (2020). Management of Educational Resources for Better Learning Outcomes. *Springer.*
- Thipdee, J., & et al. (2023). Strategies for school management towards becoming a learning organization. *Journal of Education and Development*, 15(2), 45-60. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSSP/article/view/261376>
- Yongyoot, S. (2022). The Strategies for School Administration in the Era of New Normal (A Thesis for The Doctor of Philosophy). *Silpakorn University, Nakhon Pathom.*

ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่ ETHICAL LEADERSHIP OF EDUCATIONAL ADMINISTRATORS IN THE ERA OF MODERN CHANGE

ฉันทชนก หนูไชยทอง¹ วาธินี พหุพัฒนา² และ รุจิรา อ่อนแก้ว³

Chanchanok Nuchaithong¹ Wathinee Phahupattana² and Rujira Onkaew³

โรงเรียนบ้านบกเก้าห้อง กระบี่¹ โรงเรียนบ้านคลองคราม สุราษฎร์ธานี² และโรงเรียนพนมศึกษา สุราษฎร์ธานี³

Banbokkaohong School, Krabi¹ Bankhlongkram School² and Phanomsuksa School, Surat Thani³

E-mail: Song.chanchanok@gmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้กล่าวถึงผู้บริหารสถานศึกษาเป็นบุคคลสำคัญที่มีบทบาทชี้นำและจัดการองค์การศึกษาโดยเฉพาะในยุคสมัยที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมถือเป็นตัวแปรสำคัญในการเสริมสร้างความไว้วางใจ ยกระดับคุณภาพขององค์กร ยกระดับคุณภาพการศึกษา และปลูกฝังวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งในการดำเนินงานของสถานศึกษา การบริหารโดยยึดหลักจริยธรรมมุ่งเน้นองค์ประกอบสำคัญ เช่น ความซื่อสัตย์ ความยุติธรรม ความรับผิดชอบ ความเคารพ และความเอาใจใส่ องค์ประกอบเหล่านี้ส่งผลต่อประสิทธิภาพในด้านวิชาการ การพัฒนาและดูแลบุคลากร ตลอดจนการบริหารงบประมาณ

ในบริบทของโลกที่พัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่งความคิดเกี่ยวกับภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น บทความนี้ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาโดยเน้นการพัฒนาทักษะการเพิ่มพูนองค์ความรู้และการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล เพื่อให้ผู้บริหารสามารถนำพาองค์กรเดินหน้าสู่ความสำเร็จได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม , ผู้บริหารสถานศึกษา , การเปลี่ยนแปลงยุคใหม่

Abstract

School administrators are key figures who play a leading and managing role in educational organizations, especially in an era of rapid and complex change. Ethical leadership is a key factor in building trust, improving the quality of the organization, and instilling a strong culture in the operation of the educational institution. Ethical management focuses on key elements such as honesty, fairness, responsibility, respect, and care. These elements affect academic performance, personnel development and care, and budget management.

In the context of a world that is constantly evolving and changing, the concept of ethical leadership needs to be adapted to the current situation. This article presents a guideline

for developing ethical leadership for school administrators, focusing on skills development, knowledge enhancement, and adaptation to the digital age, so that administrators can lead the organization to sustainable success

Keywords: Ethical leadership , School administrators , Modern changes

บทนำ

ในยุคปัจจุบัน กระแสการเปลี่ยนแปลงได้ผลักดันให้โลกก้าวผ่านจากยุคอุตสาหกรรมแห่งศตวรรษที่ 20 เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งเต็มไปด้วยความซับซ้อนและความท้าทายในการทำความเข้าใจ โดยการเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นนั้นมีรากฐานมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงข้อมูลหลากหลายรูปแบบ กระบวนการทำงานขององค์กรก็ได้รับการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับระบบและวิธีการทำงานในยุคใหม่ ครอบคลุมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในภาพรวมอย่างเป็นองค์รวม Rukit, W., Khositpimanwetch, E., & Kangpeng, S. (2024). ส่งผลให้ อย่างไรก็ตาม วิกฤติ VUCA World ซึ่งถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายมานานกว่า 30 ปี อาจไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์และความเปลี่ยนแปลงในโลกยุคนี้ได้อย่างครอบคลุมอีกต่อไป นักบริหารจากหลากหลายวงการจึงได้นำเสนอแนวคิด BANI World เพื่อใช้เป็นการกรอบแนวคิดใหม่ในการทำความเข้าใจและรับมือกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงในลักษณะที่เจาะลึกและตรงจุดมากขึ้น โดยมุ่งเน้นทั้งมิติของความเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ การบริหารจัดการองค์กร และอารมณ์ความรู้สึกของบุคลากรภายในองค์กรเพื่อให้สามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ Nualkaew, Y., & Jindarak, P. (2024). ผู้นำที่สามารถขับเคลื่อนองค์กรและทีมงานให้ก้าวผ่านยุค BANI ได้อย่างประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องมีภาวะผู้นำเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาและปรับเปลี่ยนมุมมองและความต้องการของบุคลากรให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ผู้นำที่ดีจะสนับสนุนความร่วมมือภายในทีม พร้อมทั้งส่งเสริมศักยภาพของสมาชิกทีมผ่านการสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อให้ผู้ตามมุ่งมั่นที่จะบรรลุวิสัยทัศน์และเป้าหมายที่ท้าทายและยิ่งใหญ่อีกขึ้น Boonliang, S., & Watthanapradit, K. (2025).

ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ไม่ได้จำกัดเพียงในด้านเศรษฐกิจและสังคม แต่ยังสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนในระบบการศึกษา การที่ผู้บริหารโรงเรียนหรือสถานศึกษาจะสามารถขับเคลื่อนองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องปรับตัวอย่างเหมาะสมและเตรียมพร้อมเสมอ เพื่อพัฒนาระบบการศึกษาที่ตอบสนองต่อความต้องการและคุณค่าของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ทั้งนักเรียนและโรงเรียนได้รับประโยชน์สูงสุด ภายใต้กรอบการบริหารที่ยึดหลักจริยธรรมเป็นสำคัญ ผู้บริหารยังจำเป็นต้องทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องจริยธรรม ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรให้ครบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา คุณธรรม และวัฒนธรรม เป้าหมายหลักคือการเตรียมความพร้อมให้นักเรียน ครู และบุคลากรเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งส่งเสริมการสร้างสังคมที่ทุกคนรับผิดชอบต่อส่วนรวม Panphet, K. (2022).

บทความนี้มีเป้าหมายนำเสนอแนวคิดด้านภาวะผู้นำในยุคที่โลกกำลังเผชิญการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมุ่งเน้นการผสมผสานหลักจริยธรรมที่จำเป็นสำหรับผู้บริหาร เพื่อเป็นแนวทางในการยกระดับและเสริมสร้างความสามารถด้านภาวะผู้นำ ซึ่งส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อการพัฒนาของทั้งครูและนักเรียนในระบบการศึกษา Bunsathien, J., & Duangsamran, K. (2025) ได้ระบุว่า การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างศักยภาพการแข่งขันในระดับประเทศ ดังนั้น การจัดการศึกษาควรมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับ

สภาพบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้ ความเจริญก้าวหน้าของประเทศจึงขึ้นอยู่กับหลักการพื้นฐานที่ว่า "การศึกษาสร้างคน คนสร้างชาติ" ดังนั้นการบริหารจัดการด้านการศึกษาจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อประเทศ โดยผู้นำในองค์กรทางการศึกษาต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล และมีสมรรถนะในการบริหารจัดการ เพื่อให้ระบบการศึกษาเดินหน้าไปตามเป้าหมายของชาติ อีกทั้งต้องสามารถสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นผลผลิตโดยตรงจากระบบการศึกษาที่ได้รับการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ

เนื้อหา

ความหมายของภาวะผู้นำ

ภาวะผู้นำหมายถึงกระบวนการที่บุคคลในบทบาทของผู้นำใช้ความสามารถในการชักจูงและสร้างแรงจูงใจให้ผู้อื่น โดยใช้เครื่องมือ เช่น อิทธิพล อำนาจ หรือวิธีการต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความเต็มใจและความกระตือรือร้นในการร่วมปฏิบัติงานหรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ร่วมกัน นอกจากนี้ การนำดังกล่าวยังมุ่งเน้นให้บรรลุผลลัพธ์ที่ตอบสนองต่อเป้าหมายสำคัญขององค์กรหรือกลุ่มอย่างเต็มประสิทธิภาพ

Chammanee, E., & Khumkhainam, T. (2021). อธิบายว่าภาวะผู้นำเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะและพฤติกรรมของผู้นำที่มีอิทธิพลต่อผู้ใต้บังคับบัญชา ทำให้เกิดความร่วมมือและความนับถือ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน Hersey and Blanchard (1982) ระบุว่าภาวะผู้นำคือกระบวนการในการสร้างอิทธิพลและแรงจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มร่วมกันดำเนินงานเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยสำคัญสามด้าน ได้แก่ ผู้นำ ผู้ตาม และสถานการณ์ ในมุมมองของ Supattra, R. (2022). ภาวะผู้นำคือความสามารถของผู้นำในการชี้นำและใช้พลังอิทธิพลเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเจตคติที่ดีในหมู่ผู้ติดตาม โดยกระตุ้นให้ผู้คนมีความร่วมมืออย่างเต็มใจในกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน Nualkaew, Y., & Jindarak, P. (2024). กล่าวว่า ภาวะผู้นำสะท้อนถึงความสามารถของผู้บริหารในสถานศึกษาที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของผู้ใต้บังคับบัญชา โดยมุ่งขับเคลื่อนองค์กรเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกและบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ Wilai, L. (2024). เสริมว่าภาวะผู้นำยังครอบคลุมคุณสมบัติสำคัญ เช่น ทักษะการสื่อสารที่ดี การตัดสินใจที่รอบคอบ และการสร้างแรงจูงใจที่ส่งผลต่อความสำเร็จของทีม

โดยสรุป ภาวะผู้นำไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงการกำหนดทิศทางหรือออกคำสั่ง แต่เป็นศิลปะแห่งการชักจูง การสร้างแรงกระตุ้น และการสนับสนุนความร่วมมืออย่างเต็มใจ เพื่อให้ทุกฝ่ายมุ่งหน้าสู่เป้าหมายร่วมกันด้วยความมุ่งมั่นและประสิทธิผลสูงสุด

ความหมายของภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม

ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม หรือในภาษาอังกฤษว่า Ethical Leadership เป็นแนวคิดด้านการบริหารที่ผสมผสานระหว่าง "ภาวะผู้นำ" (Leadership) กับ "จริยธรรม" (Ethics) โดยมีรากฐานมาจากหลักคุณธรรมในศาสนา ตลอดจนคำสอนของนักปรัชญาที่ได้รับการศึกษามายาวนานจนกลายเป็นองค์ความรู้สำคัญ นักวิชาการหลายท่านได้นำแนวคิดนี้มาต่อยอดเพื่อสร้างรูปแบบการนำองค์กรที่ไม่เพียงแค่มุ่งเน้นผลสำเร็จทางผลงาน แต่ยังให้ความสำคัญกับจริยธรรมในกระบวนการบริหารองค์กรอีกด้วย จากการรวบรวมความหมายของภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม นักวิชาการต่างๆ ได้ให้มุมมองที่น่าสนใจ Panphet, K. (2022) อธิบายว่าภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมคือการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมตามบรรทัดฐานสังคม ทั้งผ่านการกระทำส่วนตัวและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ผู้นำลักษณะนี้จะส่งเสริมพฤติกรรมด้านจริยธรรมให้แก่ผู้ตามด้วยวิธีการสื่อสารแบบสองทาง การสร้างแรงจูงใจ และการตัดสินใจโดยคำนึงถึงคุณค่า ศักดิ์ศรี และสิทธิของผู้อื่น โดยมีแนวคิดสำคัญ เช่น

ความไว้วางใจ ความซื่อสัตย์ ความเอาใจใส่ ความยุติธรรม และการเป็นแบบอย่างที่ดี Chotiklang, P. (2023) ชี้ให้เห็นว่าผู้นำเชิงจริยธรรมต้องมีพฤติกรรมที่โน้มน้าวและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ตามทำงานด้วยความเต็มใจ โดยยึดหลักความซื่อสัตย์ สุจริต และความเสมอภาค และยังคงเป็นบุคคลที่ได้รับการยอมรับในองค์กรจาก ความยุติธรรมและความทุ่มเทเพื่อประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน เพื่อสร้างผลสำเร็จในการทำงาน อย่างมีประสิทธิภาพ Julakhan, N. (2024) กล่าวว่า ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมสะท้อนถึงพฤติกรรมที่เต็มไปด้วย ค่านิยม ความกล้าหาญ และวิธีการสื่อสารที่ชัดเจน รวมถึงการสร้างแรงศรัทธาและความไว้วางใจในองค์กร ผู้นำต้องแสดงออกถึงพื้นฐานความดี ตระหนักถึงประโยชน์ส่วนรวม และเป็นต้นแบบของพฤติกรรมที่มีเหตุผล และคุณธรรม เพื่อจะช่วยให้องค์กรบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ Northouse, P. G. (2007) เน้นว่า ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมต้องอาศัยคุณธรรมพื้นฐานของตัวผู้นำเอง สิ่งนี้จะช่วยสร้างความศรัทธาและความ เชื่อมั่นให้กับผู้ติดตาม โดยผู้นำลักษณะนี้ยังเป็นอย่างที่ดีและกระตุ้นให้บุคลากรดำเนินงานเพื่อเป้าหมาย ร่วมกันบนพื้นฐานของความโปร่งใส ยุติธรรม และเคารพซึ่งกันและกัน Brown & Trevino (2006) ระบุว่าผู้นำ เชิงจริยธรรมควรเป็นผู้ที่โดดเด่นในด้านความซื่อสัตย์ มีความห่วงใยต่อทีมงาน และดำเนินชีวิตตามหลักเกณฑ์ ทางศีลธรรม ผู้นำลักษณะนี้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมจริยธรรมในองค์กรผ่านระบบรางวัลและบทลงโทษที่ ชัดเจน พร้อมทั้งสร้างมาตรฐานด้านจริยธรรมอย่างต่อเนื่อง โดยการเป็นแบบอย่างในพฤติกรรมตามหลัก คุณธรรมเพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ดี

กล่าวอย่างสรุป ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมหมายถึงการที่ผู้นำแสดงออกผ่านพฤติกรรม วิธีการ หรือ กระบวนการต่างๆ ที่สะท้อนถึงค่านิยมในด้านคุณธรรมและจริยธรรมของตนอย่างมุ่งมั่นเพื่อประโยชน์ส่วนรวม โดยมุ่งเน้นการให้บริการที่ดีแก่ส่วนรวมและคำนึงถึงผลประโยชน์ขององค์กรและสังคมร่วมกันเป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้ตามตระหนักถึงประโยชน์ส่วนรวมขององค์กร และใช้เป็นแนวทางใน การดำเนินงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม

ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมของผู้บริหารได้ถูกศึกษาและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากมุมมองของนักวิจัยและ นักวิชาการหลากหลายท่าน โดยมีการเสนอองค์ประกอบที่สะท้อนหลักจริยธรรมในบทบาทผู้นำ ซึ่งอาจนำไปสู่ การเสริมสร้างแนวทางการบริหารที่มีคุณภาพสูงขึ้น Chanpirun, M. (2023). ได้สรุปองค์ประกอบของภาวะ ผู้นำเชิงจริยธรรมไว้ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความยุติธรรม 2) ความเคารพนับถือ 3) จิตสำนึกในความเป็นพลเมือง 4) ความรับผิดชอบ และ 5) ความไว้วางใจ Chomsang, S., & Chaowchai, S. (2024). ได้ให้กรอบ องค์ประกอบเชิงจริยธรรมสำหรับผู้บริหารโดยระบุถึง 5 ด้านที่สำคัญ ได้แก่ การส่งเสริมความยุติธรรมในการ ปฏิบัติงาน การบริหารจัดการสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ การร่วมงานกับบุคคลอื่นอย่างเป็นมิตร การเป็น แบบอย่างที่ดีในพฤติกรรมด้านจริยธรรม และความซื่อสัตย์สุจริตในบทบาทของตนเอง ในขณะเดียวกัน Julakhan, N. (2024). เสนอว่า องค์ประกอบ 5 ประการของภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม ได้แก่ 1) ความไว้วางใจ (Trust) 2) ความยุติธรรม (Fairness) 3) ความซื่อสัตย์ (Integrity) 4) ความเคารพนับถือ (Respect) และ 5) ความรับผิดชอบ (Responsibility) Kirk, V. (2025, February 19). ได้กล่าวถึงหลักการสำคัญของจริยธรรม ที่ควรมีในผู้บริหาร ซึ่งประกอบด้วย 6 ประการ คือ 1) ความเคารพ 2) ความรับผิดชอบ 3) การบริการ 4) ความ ซื่อสัตย์ 5) ความยุติธรรม และ 6) การสร้างชุมชน พร้อมทั้งชี้ให้เห็นว่า การเลือกผู้บริหารที่มีจริยธรรมนั้น จำเป็นต้องพิจารณาความมุ่งมั่นในหลักการที่เหมาะสม มากกว่าการมองหาบุคคลที่เรียกได้ว่า "ดี" เพียงอย่าง เดียว

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากนักวิจัยและนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง สามารถสังเคราะห์ได้ว่า ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาควรมีองค์ประกอบสำคัญหลายด้านที่ช่วยเสริมสร้างคุณค่าทางจริยธรรมในกระบวนการบริหาร ทั้งนี้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายด้านการพัฒนาองค์กรและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อหน่วยงานและสังคมโดยรวมได้ดังนี้

1 ความซื่อสัตย์ หมายถึง พฤติกรรมของผู้บริหารที่ปฏิบัติต่อผู้ใต้บังคับบัญชาอย่างมั่นคงและสม่ำเสมอ โดยยึดมั่นในค่านิยม ความเชื่อ และจริยธรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคม ดำเนินตนด้วยความตรงไปตรงมา โปร่งใส และเที่ยงตรง ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ตลอดจนให้ความสำคัญกับประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ส่วนตน พร้อมทั้งเป็นแบบอย่างที่ดีแก่บุคลากรตามจรรยาบรรณของวิชาชีพ

2 ความยุติธรรม หมายถึง พฤติกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่อย่างเป็นกลางและเที่ยงธรรม ยึดมั่นในค่านิยมสัญญา ปราศจากความลำเอียง และมีเหตุผลในการตัดสินใจ ปฏิบัติต่อผู้ใต้บังคับบัญชาอย่างเท่าเทียมและเสมอภาค ปราศจากอคติ โดยให้ความสำคัญกับความถูกต้อง เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ ระเบียบแบบแผน และขนบธรรมเนียม อีกทั้งยังมีความกล้าหาญในการยืนหยัดเพื่อสิ่งที่ถูกต้อง

3 ความไว้วางใจ หมายถึง พฤติกรรมของผู้บริหารที่ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความจริงใจ แสดงออกถึงความซื่อสัตย์และความมั่นคงทางอารมณ์ ยึดมั่นในความเป็นธรรม ใช้วิจารณญาณอย่างรอบคอบในการตัดสินใจ มีความผูกพันและพร้อมปกป้องผู้ใต้บังคับบัญชา อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้พวกเขามีส่วนร่วมในการทำงาน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารอย่างโปร่งใส และตัดสินใจบนพื้นฐานของผลประโยชน์ร่วมกัน เพื่อสร้างความไว้วางใจภายในองค์กร

4 ความรับผิดชอบ หมายถึง พฤติกรรมของผู้บริหารที่มุ่งมั่นและตั้งใจปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มกำลัง โดยใส่ใจในรายละเอียด ดำเนินงานอย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และรอบคอบ ปฏิบัติงานด้วยความระมัดระวังให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่กำหนด พร้อมทั้งมุ่งมั่นสู่ความเป็นเลิศ และยอมรับทั้งผลดีและผลเสียที่เกิดจากการปฏิบัติหน้าที่ของตน Julakhan, N. (2024). เป็นผู้ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้

5. ด้านความเคารพ หมายถึง ความเคารพหมายถึงพฤติกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาที่สะท้อนถึงความอ่อนน้อมถ่อมตน ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความสุภาพและให้เกียรติ เคารพในศักดิ์ศรีของผู้อื่น มีความเป็นมิตรต่อทุกคน ตระหนักและซาบซึ้งในคุณค่าของตนเองและผู้อื่นอย่างแท้จริง นำไปสู่การยอมรับและให้ความเคารพซึ่งกันและกัน พร้อมทั้งแสดงออกด้วยความอ่อนโยนและเหมาะสมในทุกสถานการณ์

6.ความเอาใจใส่และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น หมายถึง พฤติกรรมของผู้บริหารที่ให้ความสำคัญกับทั้งการปฏิบัติงานของตนเองและการดูแลผู้ใต้บังคับบัญชา ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของผู้อื่น ให้คำปรึกษาโดยไม่บีบบังคับ ให้ความสำคัญกับครู สถานศึกษา นักเรียน และชุมชนอย่างทั่วถึงและเหมาะสม ยินดีให้ความช่วยเหลือส่งเสริมการพัฒนาตนเองของทุกคน ยกย่องและให้เกียรติผู้อื่น พร้อมทั้งปฏิบัติต่อทุกคนด้วยความเสมอภาคและเท่าเทียม

ดังนั้นสรุปได้ว่าภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมของผู้บริหารสถานศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเสริมสร้างคุณภาพของการบริหารและการพัฒนาองค์กร โดยการนำหลักจริยธรรมมาประยุกต์ใช้ในบทบาทผู้นำสามารถเสริมสร้างความมั่นคงให้กับองค์กรและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อหน่วยงานและสังคมโดยรวมได้ องค์ประกอบที่สำคัญของภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความยุติธรรม ความไว้วางใจ ความรับผิดชอบ ความเคารพ และความเอาใจใส่ผู้อื่น ซึ่งสะท้อนถึงหลักจริยธรรมที่สำคัญในการดำเนินงานของผู้บริหาร

ผู้นำแห่งยุคการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่จาก VUCA สู่ BANI World

ในโลกยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและความท้าทายที่ไม่สามารถคาดเดาได้ การบริหารจัดการองค์กรหรือการนำพาทีมงานสู่ความสำเร็จไม่ใช่เรื่องง่ายอีกต่อไป แนวคิดที่เคยได้รับความนิยมในอดีต เช่น การวางแผนที่มั่นคงและระยะยาว เริ่มถูกท้าทายจากสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอนและความซับซ้อน ซึ่งเป็นลักษณะของโลกที่ถูกนิยามด้วยคำว่า VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, and Ambiguity) และในปัจจุบัน เรากำลังเข้าสู่ยุคใหม่ที่สามารถเรียกว่า BANI World (Brittleness, Anxiety, Non-linearity, and Incomprehensibility) ซึ่งเป็นโลกที่ซับซ้อนและท้าทายยิ่งกว่าเดิม ผู้นำในยุคนี้จึงจำเป็นต้องมีความสามารถในการปรับตัวและนำพาทีมงานผ่านการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและท้าทายคำว่า VUCA ถูกสร้างขึ้นในช่วงยุค 1990s โดยกองทัพสหรัฐฯ เพื่ออธิบายสถานการณ์ทางการทหารที่มีความไม่แน่นอนและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แต่ปัจจุบัน VUCA ได้รับการนำมาใช้ในหลายแวดวง โดยเฉพาะในโลกธุรกิจและการบริหาร หมายถึง Volatility (ความผันผวน) การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและไม่มีเสถียรภาพ เช่น การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการพัฒนาของเทคโนโลยี Uncertainty (ความไม่แน่นอน) ข้อมูลที่ไม่ชัดเจนหรือไม่สามารถคาดการณ์ได้ เช่น ความไม่แน่นอนในตลาดแรงงานหรือในสภาวะการเมือง Complexity (ความซับซ้อน) ความท้าทายที่เกิดจากปัจจัยหลายอย่างที่มีผลกระทบซึ่งกันและกัน เช่น การเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ Ambiguity (ความคลุมเครือ) ความไม่ชัดเจนในการตัดสินใจที่มีผลกระทบต่อผลลัพธ์ที่คาดการณ์ไม่ได้ในโลกของ VUCA ผู้นำต้องมีทักษะในการวิเคราะห์สถานการณ์อย่างลึกซึ้งและตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วในขณะที่มีข้อมูลไม่สมบูรณ์และไม่สามารถคาดเดาได้อย่างแม่นยำ Jirajet, W. (2023, December 25).

จาก VUCA สู่ BANI World: ความท้าทายใหม่ ในปัจจุบัน โลกที่เราากำลังเผชิญไม่เพียงแต่มีความผันผวนหรือไม่แน่นอนเท่านั้น แต่ยังเต็มไปด้วยความท้าทายที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งถูกนิยามว่าเป็น BANI World ดังนี้ Brittleness (ความเปราะบาง) โลกที่เต็มไปด้วยความเปราะบาง ซึ่งหมายถึงการที่ระบบต่างๆ เช่น ระบบเศรษฐกิจหรือสิ่งแวดล้อมสามารถพังทลายได้ง่ายจากการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย Anxiety (ความวิตกกังวล) ความวิตกกังวลที่เกิดจากความไม่สามารถคาดเดาอนาคตได้ ทำให้บุคคลและองค์กรต้องเผชิญกับความเครียดและความกังวลในทุกขั้นตอน Non-linearity (ความไม่เป็นเส้นตรง) การเปลี่ยนแปลงที่ไม่สามารถคาดเดาได้อย่างเป็นระเบียบ การกระทำหนึ่งอาจก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ไม่คาดคิดและไม่เป็นไปตามลำดับ Incomprehensibility (ความไม่สามารถเข้าใจได้): ความซับซ้อนที่เกินกว่าความสามารถในการทำความเข้าใจ การมีข้อมูลมากมายที่ไม่สามารถเชื่อมโยงหรือวิเคราะห์ได้ในแบบที่ชัดเจน การเปลี่ยนแปลงที่มีลักษณะตามแนวคิด BANI ส่งผลให้ผู้นำต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากขึ้นในการตัดสินใจ เพราะโลกในยุคนี้ไม่เพียงแต่ไม่สามารถคาดเดาได้ แต่ยังเต็มไปด้วยความซับซ้อนและความไม่สามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน Wisedonwai, J. (2022).

ผู้นำในยุค BANI คุณสมบัติที่จำเป็นในยุคของ BANI โลกไม่สามารถอยู่ในกรอบเดิม ๆ ได้อีกต่อไป ผู้นำในยุคนี้จึงต้องมีความสามารถในการปรับตัวและมองเห็นโอกาสในทุกสถานการณ์ ซึ่งมีคุณสมบัติที่สำคัญประกอบไปด้วย การยืดหยุ่น (Resilience) ผู้นำต้องสามารถปรับตัวและฟื้นตัวได้อย่างรวดเร็วเมื่อเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง โดยไม่ยึดติดกับวิธีการเดิม การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) ผู้นำต้องมีความสามารถในการมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยต่างๆ และคาดการณ์ผลลัพธ์ในระยะยาว การสื่อสารที่ชัดเจน (Clear Communication) ในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนและซับซ้อน การสื่อสารที่ชัดเจนและโปร่งใสจะช่วยลดความวิตกกังวลและเพิ่มความมั่นใจให้กับทีมงาน การตัดสินใจที่ยืดหยุ่น (Flexible Decision-making) การตัดสินใจในยุค BANI ต้องพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การมีวิสัยทัศน์ (Visionary Leadership) ผู้นำต้องสามารถมองเห็นภาพรวมในอนาคตและนำทางทีมไปสู่เป้าหมายที่ไม่แน่นอน โดยไม่ยึด

ติดกับวิธีการเดิมที่ล้าสมัย การเป็นผู้นำในโลกที่เต็มไปด้วยความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วเช่น VUCA และ BANI ต้องการความสามารถในการปรับตัว ความยืดหยุ่น และการคิดในเชิงกลยุทธ์ที่แตกต่างออกไปจากอดีต โลกไม่สามารถคาดเดาได้อีกต่อไป ผู้นำต้องมีทักษะในการจัดการกับความไม่แน่นอนและการสื่อสารกับทีมงานอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จในโลกที่ไม่หยุดนิ่ง Phuwijit, C. (2022).

รวมถึงวงการศึกษาก็ต้องตระหนักถึงความสำคัญของการปรับตัวอย่างเร่งด่วน การศึกษาในยุคปัจจุบันจึงไม่ได้หยุดเพียงแค่การพัฒนาทักษะในการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังต้องพัฒนาไปสู่การสร้างคุณธรรม จริยธรรม และภาวะผู้นำที่สามารถตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม AI เป็นเครื่องมือในการเพิ่มประสิทธิภาพ พร้อมทั้งส่งเสริมความตระหนักรู้ต่อปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมรอบตัว การพัฒนาทักษะที่เหมาะสมเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้วยการจัดการศึกษาแบบใหม่ที่เน้นการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ เมื่อผู้นำสามารถสร้างความสมดุลระหว่างคุณธรรมและความสามารถในการบริหารได้สำเร็จ ก็จะสามารถนำพาองค์กรเข้าสู่เส้นทางแห่งการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น Rukit, W., Khositpimanwetch, E., & Kangpeng, S. (2024).

ดังนั้นกล่าวได้ว่า การเปลี่ยนแปลงของโลกจาก VUCA สู่ BANI ถือเป็นโอกาสสำหรับการปรับวิธีคิดและแนวทางการบริหาร “ไม่ว่าแนวคิด VUCA หรือ BANI จะถูกใช้เพื่ออธิบายความเป็นไปของโลกให้ผู้บริหารเข้าใจ ตระหนัก และเตรียมพร้อมรับมือกับอนาคตเพียงใด แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดยังคงเป็นการเตรียมพร้อมและพัฒนาทักษะการปรับตัว เพราะไม่ว่าโลกจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ผู้บริหารและบุคลากรที่ต้องการก้าวทันอนาคตจำเป็นต้องเรียนรู้ทักษะการปรับตัวของผู้นำยุคใหม่” Jirajet, W. (2023, December 25). เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับโลกยุคใหม่ที่ย่อมเกิดความท้าทายที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ดังนั้นผู้บริหารต้องพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุคการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่

แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่ ในบริบทของโลกปัจจุบันที่ถูกกำหนดด้วยความไม่แน่นอนจาก VUCA World และก้าวเข้าสู่ BANI World ผู้นำในสถานศึกษาต้องพัฒนาภาวะผู้นำที่มีจริยธรรม เพื่อสามารถปรับตัวรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและลดความเหลื่อมล้ำที่ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมอย่างต่อเนื่อง

1.มาตรฐานด้านคุณธรรมจริยธรรมของผู้นำ ผู้นำจำเป็นต้องยึดมั่นในคุณธรรมและปฏิบัติตามมาตรฐานทางจริยธรรม เช่น การแสดงออกถึงความเมตตา ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การยึดมั่นในความยุติธรรม และความซื่อสัตย์ ทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่น การเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีของผู้อื่น รวมถึงการยอมรับในความแตกต่างทางความคิดหรือวัฒนธรรม

2.การตัดสินใจบนพื้นฐานคุณธรรม ในการตัดสินใจ ผู้นำควรคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด การตัดสินใจจำเป็นต้องตั้งอยู่บนหลักศีลธรรมเพื่อสร้างประโยชน์สูงสุดให้แก่ทุกฝ่าย การแสดงออกในลักษณะเอื้ออาทรด้วยการใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่น และการยึดถือหลักปฏิบัติที่เราคาดหวังว่าผู้อื่นจะกระทำเช่นเดียวกันต่อเรา

3. การเลือกทางออกเชิงจริยธรรมในสถานการณ์ต่างๆ ผู้นำควรเลี้ยงการเลือกทางแก้ปัญหาที่จำกัดเพียงสองทางเลือก เช่น ถูกหรือผิด แต่ควรมองหาทางเลือกใหม่ที่สร้างสรรค์หรือเหมาะสมกว่า

(Trilemmas) ตัวอย่างเช่น การจัดกิจกรรมศาสนาภาพพจน์ ควรมีตัวเลือกที่สอดคล้องกับความเชื่อทางศาสนาอื่น เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้

4. ความสามารถในการตระหนักและแก้ปัญหาด้านคุณธรรม ผู้นำต้องมีความสามารถในการรับรู้ปัญหาด้านคุณธรรมที่เกิดขึ้นได้โดยทันที พร้อมทั้งมีศักยภาพในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสมต่อบริบทของชุมชน

Vilailak, R., Ekrit, K., & Somrit, K. (2024). กล่าวว่าแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงของโลกนั้น มุ่งเน้นให้ผู้บริหารยึดมั่นในมาตรฐานด้านคุณธรรมและจริยธรรม โดยเมื่อต้องเผชิญหน้ากับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม ควรตัดสินใจโดยยึดหลักศีลธรรมเป็นแกนกลาง เนื่องจากปัญหาในลักษณะนี้มักมีหลายทางเลือก ซึ่งต้องอาศัยความละเอียดอ่อนและความรอบรู้ในการวิเคราะห์ประเด็นเหล่านั้นอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในบริบทของชุมชนที่ผู้บริหารมีบทบาทสำคัญ นอกจากนี้ ผู้นำยังควรเป็นตัวอย่างในการส่งเสริมความเท่าเทียมด้านโอกาสทางการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำ และสนับสนุนการพัฒนาในเชิงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งทั้งหมดนี้จำเป็นต้องควบคู่ไปกับวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนและความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว

ผู้บริหารสถานศึกษาควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม ปรับตัวให้ก้าวทันเทคโนโลยีโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับบุคลิกและช่วงวัย กล้าที่จะเปลี่ยนทัศนคติ กระตุ้นให้ครูและบุคลากรเปิดใจรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ผู้บริหารสถานศึกษาควรพัฒนาตนเองในด้านทักษะการใช้เทคโนโลยี ซึ่งต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับส่วนรวม และกล้าลงมือปฏิบัติโดยคำนึงถึงความถูกต้องของข้อมูล ความคุ้มค่า เชื่อมั่นว่าเทคโนโลยีมีความแม่นยำผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีคุณธรรมที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและรัดกุมในเรื่องการเก็บข้อมูลการนำข้อเท็จจริงมาใช้ให้เกิดการพัฒนาโดยไม่เปิดเผยข้อมูลรายบุคคลที่จะทำให้ตนเองและบุคคลอื่นเกิดความเสียหาย Keattikan, K., & Pongpattarakon, P. (2024).

ผู้บริหารจึงควรรอบรู้ถึงจุดแข็ง จุดอ่อน ศักยภาพ และกลยุทธ์ในการบริหารจัดการของสถานศึกษา ตลอดจนสร้างความชัดเจนในด้านนโยบายและทิศทาง พร้อมปรับตัวต่อสถานการณ์ฉุกเฉินได้อย่างมีประสิทธิภาพและรอบคอบบทบาทของผู้บริหารยังรวมถึงการเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมของสถานศึกษาและผู้เรียนในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลง โดยนำหลักคุณธรรมและจริยธรรมมาใช้เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาในศตวรรษที่ 21 ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายใหม่ ๆ และปรับตัวให้เข้ากับชีวิตในยุคที่โลกเต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงได้อย่างมั่นคง สรุปได้ว่าการส่งเสริมภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการลดความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา และสร้างสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

สรุปองค์ความรู้

ผู้นำทางการศึกษาจำเป็นต้องมีจิตสำนึกในบทบาทหน้าที่ พร้อมทั้งมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลในการพัฒนาสถานศึกษาและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การใส่ใจและให้ความสำคัญกับสถานศึกษาและชุมชนรอบข้างก็ถือเป็นหัวใจสำคัญ ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องมีศักยภาพ ความรู้ ทักษะ ความสามารถ รวมถึงยึดมั่นในจริยธรรมและคุณธรรม เมื่อผู้บริหารมีคุณธรรม จะได้รับความศรัทธา ความไว้วางใจ และความเชื่อมั่นจากบุคลากรในองค์กร ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ทุกคนทำงานอย่างเต็มที่เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ตรงกันข้ามหากผู้บริหารขาดภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม ย่อมทำให้ศรัทธาและความเชื่อมั่นลดลง และส่งผลกระทบต่อ

องค์กรในวงกว้าง ผลกระทบของภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมสามารถแบ่งออกได้ดังนี้ 1.ผลกระทบต่องาน ผู้เรียน ผู้นำที่มีภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมจะเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน ช่วยปลูกฝังคุณลักษณะเช่น ความซื่อสัตย์ การเคารพผู้อื่น และจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งด้านคุณลักษณะและพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน การดำเนินงานในบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความไว้วางใจยังช่วยส่งเสริมความมั่นใจและศักดิ์ศรีของผู้เรียน ทำให้พวกเขาสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ รวมถึงส่งเสริมการเติบโตทั้งด้านวิชาการและทักษะชีวิต ซึ่งช่วยผลักดันให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่ดีและมีความรับผิดชอบต่อสังคม 2.ผลกระทบต่องาน เมื่อผู้นำมีจริยธรรมที่ดี จะทำให้องค์กรในองค์กรเกิดความเชื่อมั่นและไว้วางใจ สร้างความร่วมมือและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ช่วยให้องค์กรบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ บรรยากาศการทำงานที่เป็นมิตรและสนับสนุนซึ่งกันและกันจากผู้นำยังช่วยสร้างความสุขในการทำงานแก่บุคลากร และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาองค์กร ความภักดีต่อองค์กรจะเพิ่มขึ้นตาม มาด้วยความตั้งใจในการทำงานเพื่อให้องค์กรประสบความสำเร็จ 3. ผลกระทบของการขาดภาวะผู้นำเชิงจริยธรรม หากผู้บริหารขาดจริยธรรม จะนำไปสู่การขาดความร่วมมือจากบุคลากร เกิดความขัดแย้งภายในองค์กร และลดทอนความเชื่อมั่นในตัวผู้นำ ผลลัพธ์อาจทำให้การบริหารจัดการเป็นไปได้ยาก และไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ นอกจากนี้ บรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสมยังส่งผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพการศึกษาของทั้งนักเรียนและครู

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นกล่าวได้ว่า ภาวะผู้นำเชิงจริยธรรมมีความสำคัญอย่างมากในปัจจุบันที่เป็นโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาทั้งตัวผู้เรียนและองค์กร การมีผู้นำที่ยึดมั่นในคุณธรรมและจริยธรรมจะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้และการทำงาน ส่งเสริมให้สถานศึกษาประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน แต่ในทางกลับกัน การขาดคุณธรรมในตัวผู้นำนั้นอาจนำไปสู่ปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาและประสิทธิภาพของทั้งบุคลากรและผู้เรียน แต่ถ้าหากผู้นำมีจริยธรรมก็จะสามารถนำพาองค์กร หรือผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จ มีคุณภาพ และพร้อมที่จะรับมือรู้เท่าทันถึงการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี

Reference

- Boonliang, S., & Watthanapradit, K. (2025). Young leaders create happiness in organizations. *MCU Peace Journal*, 13(1), 435–446.
- Brown, M. E., & Treviño, L. K. (2006). Ethical leadership: A review and future directions. *The Leadership Quarterly*, 17(6), 595–616.
- Chammanee, E., & Khumkhainam, T. (2021). Components of ethical leadership of school administrators under Secondary Educational Service Area Office 21. *Proceedings of the 22nd National Academic Conference*, March 25, 2021, Khon Kaen University.
- Chanpirun, M. (2023). *Ethical leadership of educational administrators under Khon Kaen Primary Educational Service Area Office 3* (Master's thesis). Mahamakut Buddhist University.
- Chomsang, S., & Chaowchai, S. (2024). An analysis of the components of ethical leadership of educational administrators under Sukhothai Primary Educational Service Area Office 2. *Journal of Educational Research, Faculty of Education, Srinakharinwirot University*, 19(2), 29.

- Chotiklang, P. (2023). *Ethical leadership of school administrators and teachers' quality of work life in schools under Bangkok Secondary Educational Service Area Office 1* (Master's thesis, Silpakorn University).
- Hersey, P., & Blanchard, K. H. (1982). *Management of organizational behavior: Utilizing human resources* (4th ed.). Prentice Hall.
- Jiranakul, P. (2019). The relationship between transformational leadership and the effectiveness of personnel management of school administrators in Mae Fah Luang District under Chiang Rai Primary Educational Service Area Office 3 (Independent study, Master's degree in Educational Administration, University of Phayao).
- Jirajet, W. (2023, December 25). Goodbye VUCA, here comes BANI: Encouraging school directors to adapt to change. Retrieved from <https://www.educathai.com/knowledge/articles>.
- Karakose, T. (2007). High school teachers' perceptions toward ethical leadership in Turkey. *Asia Pacific Education Review*, 8(3), 464–477.
- Keattikan, K., & Pongpattarakon, P. (2024). Needs, necessities, and guidelines for the development of digital leadership of school administrators under Phitsanulok Primary Educational Service Area Office 3. *Journal of Modern Learning Development*, 9(9), 203–220.
- Kirk, V. (2025, February 19). What is ethical leadership and why is it important? *Harvard Division of Continuing Education (DCE)*. Retrieved from <https://professional.dce.harvard.edu/blog/what-is-ethical-leadership-and-why-is-it-important/>.
- Northouse, P. G. (2007). *Leadership: Theory and practice* (4th ed.). Sage Publications.
- Nualkaew, Y., & Jindarak, P. (2024). Educational leadership in the Roman Catholic sect in the BANI era. *Journal of the Thai Association of Educational Administrators (ATEAP)*, 6(2), 435–450.
- Panphet, K. (2022). Ethical leadership based on wisdom principles for school administrators in the 4.0 era. *Educational Review Journal*, 9(1), 491–498.
- Phuwijit, C. (2022). Educational leadership in a volatile world. Retrieved from <http://www.nidtep.go.th/2017/publish/doc/20220906-1.pdf>.
- Rukit, W., Khositpimanwetch, E., & Kangpeng, S. (2024). Moral and ethical leadership of educational administrators in a changing world. *Maneechatram Wat Chommani Journal*, 7(2).
- Supattra, R. (2022). 21st-century leadership of educational administrators. Mahamakut Buddhist University.
- Vilailak, R., Ekrit, K., & Somrit, K. (2024). Ethical leadership and ethics of school administrators in a world of change. *Maneechatram Wat Chommani Journal*, 7(2), 1–15.

- Wilai, L. (2024). *Ethical leadership of educational administrators amid modern changes* (Doctoral dissertation, Yala Rajabhat University).
- Wisedonwai, J. (2022). Goodbye VUCA, here comes BANI: Encouraging school principals to adapt to change. *Educathai*. Retrieved from <https://www.educathai.com/knowledge/articles/652>.

วิเคราะห์คำชี้ขาดของอนุญาโตตุลาการในคดีพิพาทระหว่างสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ซิตีกับ
พรีเมียร์ลีกในประเด็นท้าทายเกี่ยวกับกฎว่าด้วยธุรกรรมกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน (กฎ APT)
ANALYSIS OF THE ARBITRAL TRIBUNAL'S AWARD FOLLOWING THE MANCHESTER CITY
FOOTBALL CLUB LIMITED LEGAL CHALLENGE TO THE PREMIER LEAGUE ON THE
ASSOCIATED PARTY TRANSACTION (APT) RULES

ปีติเทพ อยู่ยืนยง

Pedithep Youyuenyong

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Faculty of Law, Chiang Mai University

Email: pedithep.y@cmu.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งเน้นศึกษาข้อตกลงทางการค้าระหว่างสโมสรกีฬาฟุตบอลอาชีพและคู่ตกลงอีกฝ่ายที่เกี่ยวข้องการกำหนดมูลค่าตลาดที่ไม่ยุติธรรม ผ่านการวิเคราะห์มุมมองของคำชี้ขาดของอนุญาโตตุลาการในคดีพิพาทระหว่างสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ซิตีกับพรีเมียร์ลีกในประเด็นท้าทายเกี่ยวกับกฎว่าด้วยการตรวจสอบรายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (กฎ APT) บทความฉบับนี้แสดงให้เห็นว่าเมื่อเกิดปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการบังคับใช้กฎดังกล่าว สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ซิตีก็มุ่งหมายกับคาดหวังถึงกระบวนการอนุญาโตตุลาการที่สามารถเข้าถึงได้กับกระบวนการเช่นนี้นี้ย่อมตอบสนองความประสงค์ของคู่พิพาททุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้ในทันที บทความฉบับนี้ยังชี้ให้เห็นว่าการดำเนินการระงับข้อพิพาทที่นอกเหนือไปจากการระงับข้อพิพาทในศาลแบบดั้งเดิมนั้น ย่อมช่วยให้สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ซิตีแสวงหาการระงับข้อพิพาทผ่านอนุญาโตตุลาการในทางปฏิบัติได้จริงและไม่ใช่วิธีทางเลือกที่เสียเปรียบ บทความฉบับนี้พยายามเชื่อมโยงข้อถกเถียงในวงกว้างในเชิงเปรียบเทียบระหว่างกฎ ATP กับกฎหมายอังกฤษที่เกี่ยวข้องและความยุติธรรมเชิงกระบวนการเป็นหลัก โดยมีกรอบการอภิปรายถึงองค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ ของการวางกฎระเบียบเพื่อการบริหารปกครองกีฬาฟุตบอลของพรีเมียร์ลีกอีกด้วย บทความฉบับนี้ยังเสนอแนะว่าการรับฟังความเห็นจากคู่พิพาทก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้กำหนดนโยบายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของพรีเมียร์ลีกด้วยการระดมความเห็นจากบรรดาสมาชิกเพื่อที่จะให้สมาชิกแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นและข้อกังวลต่าง ๆ

คำสำคัญ : สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ซิตี , พรีเมียร์ลีก , กฎว่าด้วยธุรกรรมกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน, กฎหมายอังกฤษ

Abstract

This paper focuses on the types of commercial deals between professional football clubs and associated parties are unfair market value, by analysing the viewpoint of the Arbitral Tribunal's Award following the Manchester City Football Club Limited legal challenge to the Premier League on the Premier League's Associated Party Transaction (APT) rules. This paper reveals that when legal problems occur in this case, the Manchester City Football Club Limited require and expect an immediate accessible and responsive arbitration tribunal procedure from all relevant parties. This suggests that non-litigation to seek dispute resolution through arbitration is practical and not an unfavourable option for Manchester City Football Club Limited. This paper connects developments to broader debates about the nature of the ATP rules, and mainly compares relevant legal aspects of the English law and procedural fairness although other key elements of Premier League's ruling are discussed. This paper also suggests that public hearing might be able to benefit decision-makers and all relevant stakeholders of the Premier League by providing a forum for members to share their opinions and concerns.

Keywords: Manchester City Football Club, Premier League, Associated Party Transaction Rules, English Law

บทนำ

การบริหารปกครองและการกำกับดูแลระบบการจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีก (League) ที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นธรรม (Fairness) และความถูกต้องชอบธรรม (Integrity) ย่อมทำให้การจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกเป็นระเบียบเรียบร้อย ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกสามารถดำเนินกิจกรรมร่วมกันได้อย่างสงบสุข ก่อให้เกิดการพัฒนากีฬาฟุตบอลระบบลีกไปในหลากหลายมิติด้วยกัน ทั้งมิติของการพัฒนาเพื่อประโยชน์ส่วนรวมในวงการกีฬาฟุตบอลร่วมกันและประโยชน์ในด้านธุรกิจของแต่ละองค์กรที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีก การจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษ (English Football League) ที่เป็นการจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระดับชาติซึ่งกำลังดำเนินไปอย่างมีแบบแผนที่แน่นอน ตลอดจนมีผู้สนใจติดตามรับชมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษจากทั่วทุกมุมโลก ด้วยเหตุนี้พรีเมียร์ลีก (Premier League) ในฐานะองค์กรที่เป็นนิติบุคคลตามกฎหมายเอกชนอังกฤษในรูปแบบบริษัทเอกชนจำกัดโดยหุ้น (Private Company Limited by Shares) ในฐานะผู้จัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษกับบรรดาสโมสรสมาชิก (Member Clubs) ในฐานะผู้เข้าร่วมจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษ Malagila et al. (2021) ก็ล้วนแล้วแต่มีความต้องการพื้นฐานร่วมกันนั่นก็คือความต้องการให้จัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษอยู่บนพื้นฐานของความเป็นธรรมและความถูกต้องชอบธรรมในทุกมิติ (Bose, 2012) เหตุนี้พรีเมียร์ลีกในฐานะผู้จัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษจึงกำหนดนโยบายและวางมาตรการในการบริหารปกครองและกำกับดูแลการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษ โดยมุ่งเพิ่มบทบาทของตนเอง เพิ่มภารกิจหลักที่จำเป็นและเหมาะสมให้ตนเองสามารถใช้อำนาจการบริหารปกครองบรรดาสโมสรสมาชิกเพื่อก่อให้เกิดความโปร่งใสและความถูกต้องชอบธรรมในธุรกิจกีฬาฟุตบอล (Football Businesses) ที่ดำเนินไปโดยบรรดาสโมสรสมาชิก ซึ่ง

ธุรกิจกีฬาฟุตบอลที่ดำเนินไปโดยสโมสรสมาชิกรายหนึ่งรายใดก็ย่อมส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของวงการกีฬาฟุตบอลอังกฤษและความเชื่อมั่นของภาคส่วนต่าง ๆ ที่อาจเข้ามาเกี่ยวข้องสัมพันธ์ในทางธุรกิจกับพรีเมียร์ลีกในอนาคต Alabi & Urquhart (2024) การวางมาตรฐาน (Standardisation) จึงกลายมาเป็นสิ่งจำเป็นเอาไว้สำหรับให้สถาบันที่อยู่ภายใต้อำนาจบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีกและบรรดาสโมสรสมาชิกยึดถือเอาเป็นเกณฑ์ที่ยึดกันทั่วไปเพื่อสร้างความโปร่งใสและความถูกต้องชอบธรรมให้เกิดขึ้นในการดำเนินธุรกิจกีฬาฟุตบอลของสโมสรสมาชิกที่ยอมตนเข้ามาอยู่ภายใต้อำนาจบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีก Michie & Oughton (2005)

เหตุนี้เองการประกอบกิจการในทางอุตสาหกรรม พาณิชยกรรม การบริการหรือกิจการอย่างอื่นเป็นการค้าในธุรกิจกีฬาฟุตบอล ที่บรรดาสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกดำเนินการย่อมต้องมีการติดต่อสัมพันธ์กับคู่ค้า (Partner) ซึ่งคู่ค้าก็ย่อมกลายมาเป็นคู่สัญญา (Party) เมื่อมีการทำสัญญาทางธุรกิจหรือข้อตกลงทางการค้าในธุรกิจกีฬาฟุตบอล ทำให้ทั้งฝ่ายสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกและคู่ค้ากลายเป็นเจ้าหนี้และลูกหนี้ร่วมกัน โดยอาจกลายมาเป็นคู่สัญญาระหว่างกันด้วยการแสดงเจตนาเสนอและสนองให้ต้องตรงกัน จนก่อให้เกิดสัญญาทางธุรกิจหรือข้อตกลงทางการค้าที่มีผลผูกพันในทางกฎหมายขึ้น สัญญาทางธุรกิจหรือข้อตกลงทางการค้าย่อมก่อให้เกิดหนี้ระหว่างสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกและคู่ค้า เกิดความผูกพันระหว่างกันในฐานะคู่ค้าหรือคู่สัญญา มูลค่าทรัพย์สินหรือราคาสินค้า (Value) ที่เกิดขึ้นย่อมเกิดจากการเจรจาตกลงระหว่างคู่ค้าหรือคู่สัญญาทุกฝ่าย โดยทั่วไปแล้ววิญญูชนมักคาดหมายว่าการเจรจาตกลงมูลค่าทรัพย์สินหรือราคาสินค้าระหว่างคู่ค้าหรือคู่สัญญามักเป็นมูลค่าหรือราคาที่ซื้อขายกันอยู่ทั่วไปในท้องที่ใดท้องที่หนึ่งและในเวลาใดเวลาหนึ่ง หากมีเหตุแทรกแซงที่ทำให้คู่ค้าหรือคู่สัญญาเจรจาตกลงมูลค่าหรือราคา ผิดแผกแตกต่างไปจากมูลค่าหรือราคาซื้อขายกันอยู่ทั่วไปในท้องที่ใดท้องที่หนึ่งและในเวลาใดเวลาหนึ่ง แล้วเหตุแทรกแซงนี้เป็นเหตุที่วิญญูชนคาดหมายไม่ได้และเป็นเรื่องที่ไม่คาดคิดแตกต่างไปจากการเจรจาตกลงทางการค้าที่เป็นปกติ อีกทั้งเหตุแทรกแซงที่เกิดขึ้นมาจากการใช้อำนาจทางเศรษฐกิจที่เหนือกว่าของคู่สัญญาหรือคู่ค้าอีกฝ่ายสร้างแรงกดดันให้คู่สัญญาหรือคู่ค้าอีกฝ่ายต้องยอมรับมูลค่าหรือราคาผิดแผกแตกต่างไปจากมูลค่าหรือราคาซื้อขายกันอยู่ทั่วไปในท้องที่ใดท้องที่หนึ่งและในเวลาใดเวลาหนึ่ง หากปล่อยให้เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นในการทำธุรกิจการค้าของสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีก ก็อาจก่อให้เกิดความไม่ถูกต้องชอบธรรมในธุรกิจกีฬาฟุตบอลหรือสร้างความสับสนวุ่นวายในวงการกีฬาฟุตบอลในประเทศอังกฤษ เพราะมูลค่าหรือราคาซื้อขายกันอยู่ดังปรากฏในสัญญาทางธุรกิจหรือข้อตกลงทางการค้าไม่ใช่มูลค่าตลาดที่ยุติธรรม (Fair Market Value หรือ FMV) ถ้าพรีเมียร์ลีกปล่อยให้สโมสรสมาชิกของตนสโมสรหนึ่งสโมสรใดสามารถใช้อำนาจทางธุรกิจสร้างแรงกดดันในการทำสัญญาหรือการใช้สิทธิพลทางธุรกิจเข้ามากดดันการทำข้อตกลง จนก่อให้เกิดการเจรจาตกลงมูลค่าหรือราคาที่ไม่เป็นธรรมไปจากมูลค่าหรือราคาที่ไม่ใช่มูลค่าตลาดที่ยุติธรรมแล้ว เช่นนี้อาจก่อให้เกิดสถานการณ์ที่เกิดความไม่เป็นธรรมในวงการกีฬาฟุตบอลอังกฤษ อันทำลายสมดุลการแข่งขัน (Competitive Balance) ซึ่งพรีเมียร์ลีกมุ่งหวังจะให้ทุกสโมสรสมาชิกแข่งขันกันอย่างบริสุทธิ์ยุติธรรม ไม่ใช่ช่องทางทางธุรกิจอย่างหนึ่งอย่างใดเอารัดเอาเปรียบกันอย่างไม่เป็นบริสุทธิ์ยุติธรรม ทำให้สโมสรสมาชิกที่มีฐานะทางเศรษฐกิจเหนือกว่าใช้ช่องทางในการทำธุรกิจเอาเปรียบสโมสรสมาชิกที่มีฐานะทางเศรษฐกิจด้อยกว่า เพื่อแก้ไขความไม่เป็นธรรมและดำรงรักษาสมดุลการแข่งขันในธุรกิจกีฬาฟุตบอลเอาไว้ เป็นการสมเหตุสมผลที่พรีเมียร์ลีกในฐานะองค์กรบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษจะกำหนดกฎระเบียบขึ้นมาเป็นพิเศษเพื่อแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นพร้อมกับวางแนวทางให้แก่องค์กรระดับข้อพิพาททางการบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลของตนมาใช้พิจารณาว่าเกิดสถานการณ์ที่หยาบคายขึ้นมาหรือไม่ พร้อมกับให้อำนาจองค์กรระดับข้อพิพาททางการบริหาร

ปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลของตนที่จะออกคำสั่งทางโทษทางวินัย (Decision) แก่บรรดาสโมสรสมาชิกที่ฝ่าฝืนกฎระเบียบดังกล่าว

เนื้อหา

กฎว่าด้วยธุรกรรมกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน (กฎ ATP)

ด้วยเหตุนี้พรีเมียร์ลีกในฐานะองค์กรบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาระบบลีกสูงสุดของประเทศอังกฤษได้บัญญัติกฎว่าด้วยธุรกรรมกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน (Associated Party Transaction) (หรือกฎ ATP) ขึ้นมา เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับวางมาตรฐานในการตรวจสอบการทำสัญญาทางธุรกิจหรือข้อตกลงทางการค้าระหว่างสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีก (ซึ่งมักดำเนินกิจการในรูปแบบของบริษัทตามกฎหมายเอกชน อังกฤษ Premier League (2024) เช่น บริษัทเอกชนจำกัด (Private limited Company) บริษัทผู้ถือหุ้น (Holding Company)) หรือธุรกิจลูกของสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกกับบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์หรือมีความเชื่อมโยงกับเกี่ยวข้องกับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีก การทำสัญญาทางธุรกิจหรือข้อตกลงทางการค้าอันปรากฏขึ้นเป็นรายการระหว่างสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกกับบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์หรือมีความเชื่อมโยงกับเกี่ยวข้องกับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกเช่นว่านี้ถือเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน (Associated Party Transaction หรือ ATP) ซึ่งหากบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์หรือมีความเชื่อมโยงกับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกใช้อำนาจทางเศรษฐกิจที่เหนือกว่าสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกซึ่งเป็นคู่สัญญาอีกฝ่ายหรือใช้อิทธิพลครอบงำที่เหนือกว่าสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกซึ่งเป็นคู่ค้าอีกฝ่าย สร้างแรงกดดันให้สโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกซึ่งเป็นคู่สัญญาอีกฝ่ายหรือคู่ค้าอีกฝ่ายต้องยอมรับมูลค่าหรือราคาผิดแผกแตกต่างไปจากมูลค่าหรือราคาที่ซื้อขายกันอยู่ทั่วไปในท้องที่ใดท้องที่หนึ่งและในเวลาใดเวลาหนึ่ง เช่นว่านี้อาจนำไปสู่ความไม่บริสุทธิ์ยุติธรรมในการทำธุรกิจและความไม่เป็นธรรมในการค้า กฎ ATP ย่อมมีสภาพบังคับเป็นเครื่องมือในการทำให้สโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกและบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์หรือมีความเชื่อมโยงกับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกต้องปฏิบัติตามกฎ ATP อย่างเคร่งครัด หากสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกกระทำการฝ่าฝืนกฎ ATP ก็ย่อมต้องเผชิญกับโทษทางวินัย (Sanctions) Premier League (2024) เช่น คำสั่งห้ามทำธุรกรรมระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (Ban on transactions between affiliated parties) เป็นต้น

การเข้าทำรายการของสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกในฐานะบริษัทจดทะเบียนตามกฎหมายเอกชนอังกฤษกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกันกับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกในทางหนึ่งทางใด อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ (Conflict of Interest) ตามมา เหตุนี้กฎ ATP จึงวางมาตรการสำหรับสร้างความโปร่งใสและเป็นธรรมต่อผู้ที่อาจจะเข้ามาเป็นคู่ค้าหรือผู้ที่เป็นคู่สัญญากับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกทุกรายโดยเท่าเทียมกัน สโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกและบรรดาผู้ที่ปฏิบัติงานภายใต้สโมสรจึงต้องทำธุรกรรมต่าง ๆ โดยยึดหลักการที่ว่า การทำข้อตกลงทางการค้าหรือทำสัญญาทางธุรกิจต้องผ่านการตรวจสอบความชอบด้วยกฎ ATP ผ่านการกระทำทางกายภาพในเชิงตรวจสอบทบทวนเอกสารธุรกรรมโดยองค์กรภายในสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีก เช่น ผู้บริหารหรือเจ้าหน้าที่สโมสรต้องทบทวนเอกสารธุรกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสโมสรด้วยระมัดระวัง รับผิดชอบและซื่อสัตย์สุจริต หรือต้องผ่านการตรวจสอบความชอบด้วยกฎ ATP ผ่านการกระทำเพื่อการบริหารปกครองกีฬาโดยพรีเมียร์ลีกในฐานะองค์กรภายนอกสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีก ที่มีอำนาจควบคุมบังคับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีก Premier League (2024) เช่น กรรมการบริหารพรีเมียร์ลีก (Premier League Board) ในอีกด้านหนึ่งกฎ ATP วางหลักเกณฑ์ว่าหากบรรดาผู้ปฏิบัติงานภายในสโมสรไม่ว่าจะเป็นนักกีฬาฟุตบอล (Players) ผู้จัดการทีม (Manager) หรือเจ้าหน้าที่บริหารระดับสูง (Senior Official) ทำธุรกรรมใด ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อตกลงทางการค้าหรือสัญญาทางธุรกิจที่อาจก่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจต่อตนเองหรือสโมสร ต้อง

ยินยอมเปิดเผย (Disclose) ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับธุรกรรมดังกล่าวอย่างชัดเจน แล้วการทำธุรกรรมใด ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อตกลงทางการค้าหรือสัญญาทางธุรกิจที่เกิดขึ้น คู่ตกลงหรือคู่สัญญาอีกฝ่ายจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสโมสร (Associated Parties) ซึ่งอาจเป็นนิติบุคคลหรือบุคคลธรรมดาที่มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นอย่างมีนัยสำคัญต่อสโมสร (Companies or people who have a significant interest in the relevant club) ตัวอย่างเช่น ผู้บริหารสโมสรทำสัญญาการสนับสนุนด้านกีฬา (Sponsorship Contracts) หรือนักกีฬาฟุตบอลทำข้อตกลงการโอนย้ายนักกีฬาข้ามสโมสร (Transfers Agreements) กับคู่สัญญาหรือคู่ตกลงอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเป็นบุคคลที่สาม (Third Parties) ซึ่งมาจากกลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมที่มีกรรมการบริหารสโมสร (Board Members) เป็นเจ้าของ หรือมาจากกลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมที่มีเจ้าของสโมสรเป็นเจ้าของคนเดียว (Common Ownership) หรือมาจากกลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมที่บุคคลที่สามมีอิทธิพลทางธุรกิจเหนือไปกว่าเจ้าของสโมสรหรือกรรมการบริหารสโมสร (Where the third party and the club are materially influenced by the same party) เป็นต้น

กฎ ATP วางหลักเกณฑ์เอาไว้ว่าพรีเมียร์ลีกสามารถให้คณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีก (Independent Panel) ใช้อำนาจตามคำสั่งลงโทษทางวินัยแก่สโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกที่ฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามกฎ ATP Premier League (2024) โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเกิดกรณีที่มีการทำธุรกรรมใด ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อตกลงทางการค้าหรือสัญญาทางธุรกิจที่เกิดขึ้น คู่ตกลงหรือคู่สัญญาอีกฝ่ายจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสโมสร แล้วข้อตกลงหรือสัญญาที่เกิดขึ้นมีเนื้อความหรือสาระสำคัญไปในทางที่บิดเบือนมูลค่าหรือราคาซื้อขายกันไม่ให้เป็นมูลค่าตลาดที่ยุติธรรม ซึ่งโทษทางวินัยที่สามารถลงแก่สมาชิกที่ปฏิบัติฝ่าฝืนกฎ ATP ประกอบไปด้วยการให้สโมสรหยุดลงทำการแข่งขันในพรีเมียร์ลีก (Suspension from playing in the Premier League) การตัดแต้มการแข่งขันพรีเมียร์ลีก (Points deduction) การขับสโมสรให้พ้นจากการแข่งขันพรีเมียร์ลีก (Expulsion from the Premier League) และการห้ามขึ้นทะเบียนผู้เล่นคนใหม่ (Ban on registering new players) ซึ่งหากสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกไม่พอใจในคำสั่งลงโทษทางวินัยแล้ว ก็สามารถขอให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ (Appeal Panel) ทบทวนคำสั่งลงโทษทางวินัยตามกฎ ATP หากพบว่าคำสั่งที่คณะกรรมการอิสระ ออกมานั้นไม่ชอบด้วยกฎ ATP คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ก็อาจเพิกถอนคำสั่งเช่นนี้ได้ เพื่อให้การใช้อำนาจการทำสัญญาทางธุรกิจหรือข้อตกลงทางการค้าไม่ให้ฝ่าฝืนกฎ ATP คณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกและคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์สามารถใช้ดุลพินิจกำหนดโทษทางวินัยหนักเบาเพียงใดก็ได้แล้วแต่ดุลพินิจของคณะกรรมการอย่างเป็นอิสระ กฎ ATP ไม่ได้ระบุให้ชัดเจนว่าการกระทำ ผิดวินัยอย่างไม่ร้ายแรงหรืออย่างร้ายแรง เท่ากับว่าคณะกรรมการของพรีเมียร์ลีกมีอำนาจสั่งลงโทษตามควรแก่กรณีให้เหมาะสมกับความผิด นั้นหมายความว่าถ้าคณะกรรมการของพรีเมียร์ลีกสั่งลงโทษโดยไม่ได้คำนึงถึงระดับโทษตามความเหมาะสมแล้ว ก็อาจเป็นการเพิ่มภาระหรือจำกัดสิทธิหรือเสรีภาพของสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกเกินสมควรแก่เหตุ ไม่กระทบชื่อเสียงเกียรติคุณหรือทางทำมาหาได้ทางเจริญของสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกในระยะยาว

จึงอาจกล่าวได้ว่าสาระสำคัญของกฎ ATP ฉบับนี้มุ่งเน้นการจำกัดเสรีภาพในการทำข้อตกลงหรือสัญญาระหว่างสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกและคู่ค้าหรือคู่สัญญา เพื่อคุ้มครองสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกที่อาจเสียเปรียบในการทำข้อตกลงหรือสัญญาให้ได้รับความเป็นธรรม ในอีกด้านก็คุ้มครองการนำเสนอรายละเอียดในข้อตกลงหรือสัญญาที่เป็นความเท็จ โดยมีเจตนาหลอกลวงด้วยการทำข้อตกลงหรือสัญญาที่แฝงเอาไว้ด้วยมูลค่าตลาดที่ไม่ยุติธรรม (Unfair Market Value) (มีความหมายตรงข้ามกับ FMR) ซึ่งข้อมูลนั้นอาจก่อให้เกิดข้อได้เปรียบที่ไม่เป็นธรรมกับคู่แข่งทางธุรกิจการค้ารายอื่น ๆ ไม่ว่าคู่แข่งนั้นจะเป็นสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกด้วยกันก็ดีหรือผู้ประกอบการรายอื่น ๆ ในประเทศอังกฤษก็ตาม การแฝงไว้ซึ่งมูลค่าตลาดที่ไม่ยุติธรรม

ในทำนองที่เสนอมูลค่าตลาดที่ไม่ตรงกับสถานการณ์ทางธุรกิจหรือไม่ได้สะท้อนกลไกตลาดที่เป็นจริงในขณะนั้น ซึ่งมีลักษณะต้องห้ามชัดเจนโดยกฎ ATP ทั้งยังอาจทำลายขีดต่อความสงบเรียบร้อยในวงการธุรกิจอุตสาหกรรมของพรีเมียร์ลีก ซึ่งกฎ ATP มุ่งเน้นให้พรีเมียร์ลีกใช้อำนาจเข้ามากำกับดูแลความสามารถในการทำกำไรของสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับภาพรวมทางธุรกิจของพรีเมียร์ลีกและไม่ผันผวนนักจนพรีเมียร์ลีกได้รับผลกระทบทางธุรกิจไปด้วย กล่าวอีกนัยหนึ่งพรีเมียร์ลีกมุ่งเน้นให้ธุรกิจการแข่งขันกับกีฬาฟุตบอลระบบลีกของตนและธุรกิจที่ดำเนินไปด้วยบรรดาสโมสรสมาชิกของตนมีเสถียรภาพทางการเงิน (Financial Stability) ในอีกด้านหนึ่งหากปล่อยให้บรรดาสโมสรสมาชิกสามารถทำข้อตกลงหรือสัญญาที่แฝงเอาไว้ด้วยมูลค่าตลาดที่ไม่ยุติธรรมอย่างเสรีแล้ว ก็อาจเป็นการสร้างความไม่เท่าเทียมกันในการกระจายความมั่งคั่งหรือก่อความเหลื่อมล้ำในความมั่งคั่งทางการเงิน รวมทั้งความเหลื่อมล้ำในโอกาสของบรรดาอยู่ร่วมวงการกีฬาฟุตบอลพรีเมียร์ลีกที่จะได้รับรู้รับทราบถึงมูลค่าตลาดที่ยุติธรรมหรือ FMV ซึ่งเป็นมูลค่าสินค้าหรือทรัพย์สินในข้อตกลงหรือสัญญาที่ตรงกับมูลค่าสินค้าหรือทรัพย์สินที่สามารถขายได้ในท้องตลาดทั่วไปในช่วงเวลานั้น ๆ หรือสถานการณ์นั้น ๆ โดยปราศจากการใช้อำนาจทางธุรกิจการบังคับหรือใช้อิทธิพลทางการค้าการกดดันในการทำธุรกรรม เพราะหากปล่อยให้คู่ตกลงในข้อตกลงหรือคู่สัญญาในสัญญาที่เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสโมสรใช้อำนาจหรืออิทธิพลเช่นนี้ได้ ย่อมเป็นการทำลายสมดุลแข่งขัน (Competitive Balance) ด้วยการคู่ตกลงในข้อตกลงหรือคู่สัญญาในสัญญาที่เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสโมสรให้อำนาจหรืออิทธิพลของตนทำข้อตกลงหรือซื้อสัญญา สโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกรายอื่นรับรู้ถึงมูลค่าตลาดที่ยุติธรรมอันไม่แท้จริงหรือมูลค่าตลาดที่ไม่ยุติธรรม จนอาจส่งผลร้ายทางธุรกิจต่อสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกรายอื่นก็เป็นได้

ข้อพิพาทระหว่างพรีเมียร์ลีกในฐานะผู้ใช้อำนาจบริหารปกครองพรีเมียร์ลีกอังกฤษกับสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้

กฎ ATP มีผลบังคับใช้ตั้งแต่ 2021 ถึงปัจจุบัน ซึ่งภายในระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา มีข้อพิพาทสำคัญและถูกกล่าวขวัญในวงกว้าง ได้แก่ ข้อพิพาทระหว่างพรีเมียร์ลีกในฐานะผู้ใช้อำนาจบริหารปกครองพรีเมียร์ลีกอังกฤษกับสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ (Manchester City F.C.) ในฐานะผู้อยู่ภายใต้อำนาจการบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีก ที่ได้รับความเดือดร้อนหรือเสียหายจากการใช้อำนาจบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีกตามกฎหมาย ATP เนื่องจากการออกคำสั่งลงโทษทางวินัย (Sanctions) ของพรีเมียร์ลีกโดยอาศัยอำนาจตามกฎหมาย ATP สร้างความเดือดร้อนหรือเสียหายโดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้แก่สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ ในฐานะที่เป็นผู้รับคำสั่งดังกล่าว Stone (2024) โดยเฉพาะอย่างยิ่งสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้เป็นผู้มีประโยชน์เกี่ยวข้องกับพรีเมียร์ลีกโดยตรงในฐานะผู้อยู่ภายใต้การบริหารปกครองและถูกกระทบกระเทือนสิทธิในชื่อเสียงเกียรติคุณหรือทางทำมาหาได้ทางเจริญโดยตรง Stone (2024)

กฎ ATP ให้อำนาจเตรียมการและดำเนินการแก่คณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีก (Independent Commission) เพื่อจัดให้มีคำสั่งลงโทษทางวินัยแก่สมาชิกพรีเมียร์ลีกรายหนึ่งรายใดที่กระทำการฝ่าฝืนกฎ ATP คณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกใช้อำนาจตามกฎหมาย ATP ในกระบวนการเพื่อการบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีก เปิดโอกาสให้สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ ในฐานะของสมาคมสมาชิกพรีเมียร์ลีกผู้ถูกกล่าวหามีโอกาสทราบข้อเท็จจริงอย่างเพียงพอและมีโอกาสโต้แย้งหรือมีช่องทางชี้แจงแก้ข้อกล่าวหาว่ากระทำผิดวินัยฝ่าฝืนกฎ ATP รวมทั้งอธิบายข้อมูลหลักฐานทางการเงินของสโมสรที่ผ่านมา เมื่อพบว่าสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ผิดวินัยทางการเงินตามกฎหมาย ATP คณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกสามารถใช้ดุลพินิจออกคำสั่งลงโทษทางวินัย อันสามารถสร้างผลกระทบต่อสถานภาพของสิทธิหรือหน้าที่ของสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ Premier League (2024)

สำหรับคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกมีสถานะเป็นองค์กรดำเนินกระบวนการทางวินัยและใช้ดุลพินิจของในการกำหนดโทษทางวินัยฐานฝ่าฝืนกฎ ATP ผ่านการออกคำสั่งลงโทษทางวินัย ซึ่งเริ่มตั้งแต่มีการตั้งข้อกล่าวหา สืบสวน สอบสวน พิจารณาความผิด กำหนดโทษ (หรือไม่กำหนดโทษ หากไม่มีกฎ ATP กำหนดความผิดทางวินัยเอาไว้หรือไม่ได้กระทำความผิดทางวินัย) และการออกคำสั่งลงโทษทางวินัย (หรือสั่งไม่ลงโทษทางวินัย หากไม่มีกฎ ATP กำหนดความผิดทางวินัยเอาไว้หรือไม่ได้กระทำความผิดทางวินัย) นั้นหมายความว่าถ้าสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ กระทำผิดวินัยทางการเงินตามกฎหมาย ATP คณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกย่อมสามารถใช้ดุลพินิจออกคำสั่งลงโทษทางวินัยได้ หากว่าคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกได้ออกคำสั่งลงโทษทางวินัยแก่สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ฐานฝ่าฝืนกฎ ATP คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีก (Appeals Panel) ซึ่งเป็นองค์กรที่มีอำนาจรับอุทธรณ์คำสั่งลงโทษทางวินัยฐานฝ่าฝืนกฎ ATP มีอำนาจพิจารณาวินิจฉัยคดีที่อุทธรณ์คำสั่งลงโทษทางวินัยฐานฝ่าฝืนกฎ ATP ของคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีก Premier League (2024)

อย่างไรก็ตาม พรีเมียร์ลีกได้วางหลักเกณฑ์ระงับข้อพิพาทเกี่ยวกับกฎ ATP เอาไว้ โดยให้มีการตรวจสอบทบทวนความชอบด้วยกฎ ATP ของการออกคำสั่งลงโทษทางวินัยของคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกด้วยคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกเท่านั้น หากคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกออกคำสั่งลงโทษทางวินัยมาโดยไม่ชอบด้วยกฎ ATP และสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกที่ได้รับคำสั่งดังกล่าวประสงค์จะบรรเทาเยียวยาความเสียหายความเดือดร้อนจากการออกคำสั่งลงโทษทางวินัย คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกมีอำนาจใช้ดุลพินิจพิจารณาวินิจฉัยกลับคำสั่งลงโทษทางวินัยของคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีก อย่างไรก็ตามกระบวนการพิจารณาวินิจฉัยตามกฎหมาย ATP ไม่อนุญาตให้สโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกนำข้อพิพาทไปให้ศาลอนุญาโตตุลาการการกีฬา (Court of Arbitration for Sport หรือศาล CAS) วินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาท โดยถือว่าการที่สโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกยอมตนเข้ามาอยู่ภายใต้กฎ ATP ตามลักษณะการบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีก Premier League (2024) เท่ากับว่าตกลงโดยปริยายว่าจะให้ระงับข้อพิพาทกันระหว่างสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกกับพรีเมียร์ลีก โดยใช้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกอันถือเป็นสถาบันภายในของพรีเมียร์ลีกเท่านั้น ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกดังกล่าวนี้ตั้งขึ้นโดยพรีเมียร์ลีก แต่เป็นอิสระจากพรีเมียร์ลีก นั้นหมายความว่าพรีเมียร์ลีกจะใช้อำนาจใด ๆ ที่ตนมี ไปแทรกแซงการปฏิบัติงานของคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกไม่ได้อย่างเด็ดขาด Roan & Stone (2024) หลักเกณฑ์ระงับข้อพิพาทเกี่ยวกับกฎ ATP ที่พรีเมียร์ลีกกำหนดหรือระบุเอาไว้อย่างชัดเจนสำหรับทบทวนความชอบด้วยกฎ ATP ของคำสั่งลงโทษทางวินัย ทบทวนการใช้อำนาจดุลพินิจของคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีก และลบล้างคำสั่งลงโทษทางวินัยที่ไม่ชอบด้วยกฎ ATP กระบวนการยุติธรรมของพรีเมียร์ลีกเช่นนี้เปิดโอกาสที่คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกในฐานะสถาบันภายในของพรีเมียร์ลีกได้ทบทวนและตรวจสอบการใช้อำนาจของพรีเมียร์ลีกในการออกคำสั่งลงโทษทางวินัย อย่างไรก็ตามพรีเมียร์ลีกไม่ได้วางกระบวนการยุติธรรมเพื่อการควบคุมความชอบด้วยกฎหมายของกฎ ATP โดยสถาบันภายในของตน เท่ากับว่าไม่มีสถาบันภายในของพรีเมียร์ลีกมาทำหน้าที่ควบคุมความชอบด้วยกฎหมาย (กฎหมายอังกฤษ) ของกฎ ATP เพราะคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกและคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกไม่มีอำนาจตรวจสอบว่ากฎ ATP ชอบด้วยกฎหมายบ้านเมืองที่มีผลบังคับใช้อยู่ในขณะนั้นหรือไม่ ทั้งคณะกรรมการเช่นนี้ก็ไม่สามารถใช้อำนาจที่ตนมีเพิกถอนกฎ ATP ได้ ถ้าเห็นว่ากฎ ATP ไม่ชอบด้วยกฎหมายบ้านเมือง นั้นเท่ากับว่าคำสั่งลงโทษทางวินัยฐานฝ่าฝืนกฎ ATP ยังคงผูกพันเฉพาะสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกคู่กรณีและกฎ ATP หากขัดหรือแย้งกับกฎหมายบ้านเมืองก็ยังมีผลบังคับใช้เหนือบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกอยู่ ด้วยเหตุนี้สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้เข้าสู่กระบวนการอนุญาโตตุลาการ

(Arbitration Panel) เพื่อระงับข้อพิพาทระหว่างสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้กับพรีเมียร์ลีก โดยไม่ได้ให้คณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกหรือคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของพรีเมียร์ลีกเป็นผู้ตัดสินข้อพิพาท แต่สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ก็กรณีเลือกใช้กระบวนการอนุญาโตตุลาการมาช่วยวินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาทและช่วยทบทวนตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายของกฎ ATP

ทั้งนี้มาตรา X ของกฎว่าด้วยการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก (Section X of the Premier League Rules) วางหลักเกณฑ์เรื่องการอนุญาโตตุลาการ (Arbitration) เอาไว้ว่าหากมีข้อพิพาทจากการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีกเกิดขึ้น พรีเมียร์ลีกกับสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกสามารถตกลงเลือกอนุญาโตตุลาการมาวินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาทอันเกิดจากการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก พร้อมกับวินิจฉัยว่ากฎว่าด้วยการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีกฉบับใดหรือส่วนใดที่มีถ้อยคำหรือเนื้อความขัดหรือแย้งกับกฎหมายอังกฤษหรือไม่ ตลอดจนอนุญาโตตุลาการก็สามารถวินิจฉัยชี้ขาดว่าการออกคำสั่งเพื่อการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก (เช่น คำสั่งลงโทษทางวินัย) หรือกระทำการอื่นใดโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย Premier League (2024) กรณีที่ทั้งพรีเมียร์ลีกกับสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกต้องเคารพและตกลงจะปฏิบัติตามคำวินิจฉัยชี้ขาด (Arbitral Award) อย่างเคร่งครัด Begley (2024) กล่าวอีกนัยหนึ่งอนุญาโตตุลาการมีอำนาจหน้าที่ในการระงับข้อพิพาทเกี่ยวกับการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก ที่พรีเมียร์ลีกหรือสถาบันของพรีเมียร์ลีกกระทำการโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย อังกฤษหรือกฎระเบียบของพรีเมียร์ลีกเอง ไม่ว่าจะเป็นการออกกฎระเบียบมาบริหารปกครองบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกหรือออกคำสั่งเพื่อการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก โดยไม่มีอำนาจ นอกเหนืออำนาจ ไม่ถูกต้องตามกฎระเบียบของพรีเมียร์ลีก ไม่ถูกต้องตามกฎหมายอังกฤษ รวมทั้งการใช้ดุลพินิจที่ไม่ชอบด้วยกฎระเบียบของพรีเมียร์ลีกหรือกฎหมายอังกฤษ

เหตุนี้เองสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้จึงใช้สิทธิมาตรา X ของกฎว่าด้วยการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก นำข้อพิพาทเข้าสู่กระบวนการอนุญาโตตุลาการ ให้อนุญาโตตุลาการเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาททางการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก โดยถือว่าเป็นการใช้ตามกฎว่าด้วยการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีกที่ทั้งพรีเมียร์ลีกและสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกต้องยอมรับคำวินิจฉัยชี้ขาดและผูกพันจะปฏิบัติตามคำวินิจฉัยชี้ขาดนี้

คำวินิจฉัยชี้ขาดคดี Premier League v. Manchester City FC

ผู้เขียนขอหยิบยกสาระสำคัญในคำวินิจฉัยชี้ขาด Premier League v. Manchester City FC ลงวันที่ 7 ตุลาคม 2024 มาวิเคราะห์ให้ทราบว่าอนุญาโตตุลาการได้วินิจฉัยชี้ขาดว่ากฎ ATP ขัดหรือแย้งกับกฎหมายอังกฤษหรือไม่ แล้วการควบคุมความชอบด้วยกฎ ATP โดยการใช้อำนาจออกคำสั่งลงโทษทางวินัยของคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกชอบด้วยกฎหมายหรือไม่ Premier League (2024) โดยผู้เขียนมีความเห็นดังต่อไปนี้

ประการแรก อนุญาโตตุลาการได้วินิจฉัยชี้ขาดว่ากฎ ATP ขัดหรือแย้งกับกฎหมายอังกฤษหรือไม่ โดยมีข้อโต้แย้งของสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ที่ว่าบทบัญญัติแห่งกฎ ATP ขัดหรือแย้งต่อกฎหมายอังกฤษในประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้ (ก) การที่กฎ ATP วางหลักเกณฑ์ห้ามไม่ให้บรรดาผู้ถือหุ้นของสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกไม่สามารถให้ความช่วยเหลือทางการเงินในรูปแบบของการให้เงินกู้ยืมในรูปแบบเงินกู้ยืมจากผู้ถือหุ้นในลักษณะที่ผู้ถือหุ้นให้กู้โดยไม่คิดดอกเบี้ย (Shareholders' Loan) ผ่านการทำข้อตกลงผู้ให้การสนับสนุนทางการเงิน (Sponsors Support Agreement) ถือเป็นกฎที่มีถ้อยคำหรือเนื้อความจำกัดขัดหรือแย้งกับการส่งเสริมเสรีภาพในการทำข้อตกลงเพื่อประโยชน์ในธุรกิจการค้า เพราะการจำกัดไม่ให้เกิดข้อตกลงระหว่างผู้ประกอบการธุรกิจกีฬาฟุตบอลกับคู่ค้ารายอื่น ๆ ย่อมขัดต่อการเปิดเสรีทางการค้าในธุรกิจกีฬาฟุตบอล ทั้งยังไม่ใช่ข้อตกลงที่นำไปสู่การรวบรวมธุรกิจระหว่างผู้ถือหุ้นในฐานะผู้ให้การสนับสนุนทางการเงินกับสโมสรสมาชิก

พรีเมียร์ลีกในฐานะผู้รับการสนับสนุนทางการเงิน แล้วก็ตกลงกันว่านี่ก็ไม่ได้สร้างอำนาจเหนือตลาดที่ทำให้ผู้ถือหุ้นกับสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกสามารถควบคุมธุรกิจของทั้งสองฝ่ายเข้าไว้ด้วยกัน อีกทั้งข้อตกลงเช่นว่านี้ก็ไม่ได้ทำให้เกิดอำนาจต่อรองเหนือตลาดที่สร้างความไม่เป็นธรรมเหนือสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกรายอื่น ๆ เช่นนี้ข้อตกลงผู้ให้การสนับสนุนทางการเงินจึงเป็นเรื่องที่ขบด้วยกฎหมายแข่งขันทางการค้าอังกฤษ (Competition Law) ข้อการทำให้ข้อตกลงในลักษณะนี้คู่ตกลงทั้งสองฝ่ายจะต้องผูกพันกันตามแนวปฏิบัติที่คู่ตกลงทั้งสองฝ่ายได้ร่วมสร้างขึ้นระหว่างกัน จนกลายเป็นประเพณีทางการค้าที่คู่ตกลงทั้งสองฝ่ายได้รู้เห็นและปฏิบัติตามอย่างคู่ตกลงทางการค้าอื่น ๆ ในประเทศอังกฤษ คู่ตกลงในบางวงการต่างฝ่ายต่างก็อาจได้ประโยชน์จากข้อตกลงผู้ให้การสนับสนุนทางการเงินที่ร่วมกันทำขึ้นมา เช่น วงการกีฬา (Sports) วงการบันเทิง (Entertainments) วงการวิจัย (Research) และวงการการกุศล (Charities) เป็นต้น

ประการถัดมา กฎ ATP ออกมาโดยอาศัยอำนาจการบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลของพรีเมียร์ลีก นั่นหมายความว่าพรีเมียร์ลีกมีสถานะเป็นองค์กรบริหารปกครองและผู้กำกับควบคุมการจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีก ในอีกด้านหนึ่งการใช้อำนาจของพรีเมียร์ลีกเช่นว่านี้เท่ากับสร้างโอกาสให้พรีเมียร์ลีกใช้อำนาจเหนือตลาดทำตนประหนึ่งผู้มีอำนาจเหนือตลาด (Market Dominance) สามารถใช้อำนาจบริหารปกครองของตนควบคุมธุรกิจกีฬาฟุตบอลที่ดำเนินโดยบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกได้อย่างเด็ดขาด เพราะพรีเมียร์ลีกเป็นเพียงนิติบุคคลตามกฎหมายเอกชนซึ่งสามารถใช้อำนาจเหนือตลาดอย่างมีนัยสำคัญ (Significant Market Power) ทำธุรกิจจัดการแข่งขันพรีเมียร์ลีกแบบเพียงรายหนึ่งรายเดียวในประเทศอังกฤษ ขั้ระบบการแข่งขันแบบพรีเมียร์ลีกเช่นว่านี้ได้รับการรับรองจากองค์กรบริหารปกครองกีฬาฟุตบอลที่เหนือกว่าให้สามารถดำเนินธุรกิจจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลให้รองรับการเลื่อนชั้นเข้าไปเล่นในลีกขององค์กรบริหารปกครองกีฬาฟุตบอลที่เหนือกว่าแต่เพียงรายหนึ่งรายเดียว เหตุนี้เองอนุญาโตตุลาการได้จึงวินิจฉัยชี้ขาดว่ากฎ ATP วางหลักเกณฑ์ให้สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้สามารถใช้สิทธิพลเหนือบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีก ให้ยอมรับกระบวนการที่ไม่เป็นธรรมซึ่งทำให้ฝ่ายพรีเมียร์ลีกได้เปรียบและสมาชิกฝ่ายผู้อยู่ภายใต้อำนาจการบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีกเสียเปรียบ ต้องยอมรับกระบวนการที่ไม่เป็นธรรม (Unfair Procedure) เพื่อบังคับใช้กฎ ATP ให้บรรลุดุประสงค์ของพรีเมียร์ลีกแต่เพียงฝ่ายเดียว อีกทั้งอนุญาโตตุลาการได้จึงวินิจฉัยชี้ขาดว่ากฎ ATP ขัดหรือแย้งกับกฎหมายอังกฤษในหลายประเด็นสำคัญ อาทิ (ก) การวางหลักเกณฑ์ในกฎ ATP ให้บรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกยินยอมเปิดเผยข้อมูลที่ทำธุรกรรมเอาไว้กับบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์หรือมีความเชื่อมโยงกับเกี่ยวข้องกับสโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีก แล้วต้องยินยอมให้พรีเมียร์ลีกเอาข้อมูลธุรกรรมดังกล่าวมานำเสนอในเชิงเปรียบเทียบ (Comparable Transaction Data) โดยที่กฎ ATP มีลักษณะบังคับไปในทางที่ปิดกั้นไม่ให้สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้สามารถแสดงความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับธุรกรรมที่ทำเอาไว้กับบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์หรือมีความเชื่อมโยงกับเกี่ยวข้องกับสโมสรของตน และ (ข) การออกคำสั่งลงโทษทางวินัยของคณะกรรมการอิสระของพรีเมียร์ลีกดังที่กล่าวมาในข้างต้น เป็นกระบวนการที่ไม่เปิดโอกาสให้สโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ได้นำเสนอการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบระหว่างข้อมูลทางการเงินสโมสรกับสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกอื่น ๆ ที่ดำเนินกิจการที่คล้ายคลึงกันหรือคู่แข่งทางธุรกิจอื่น ที่ดำเนินธุรกิจไปในลักษณะเดียวกัน (Benchmarking Analysis) เป็นต้น

โดยสรุปแล้ว ผู้เขียนเห็นว่าอนุญาโตตุลาการได้จึงวินิจฉัยชี้ขาดว่ากฎ ATP วางหลักเกณฑ์บางประการขัดต่อกฎหมายบ้านเมือง แล้วการวินิจฉัยเช่นนี้มีแนวทางที่เป็นคุณแก่บรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกกับสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ เพราะกระบวนการค้นหาความจริงว่าบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกกระทำความผิดวินัยทางการเงินจริงหรือไม่ ตลอดจนการพิสูจน์ว่าสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกกระทำความผิดวินัยทางการเงินจริงก็แฝงเอาไว้ซึ่งขั้นตอนในกระบวนการพิจารณาที่ไม่เปิดโอกาสให้คำให้การเพิ่มเติมเป็นข้อต่อสู้คดีเพื่อขอล้างจากการใช้

อำนาจบริหารปกครองของพรีเมียร์ลีก ในอีกด้านหนึ่งรูปแบบของกฎ ATP เป็นไปในทำนองที่กำหนดให้บรรดาสมาชิกพรีเมียร์ลีกมีทั้งรูปแบบและพฤติกรรมประกอบธุรกิจกีฬาฟุตบอลตามที่พรีเมียร์ลีกกำหนดเอาไว้ อย่างเคร่งครัด แต่ในอีกด้านไม่ได้เปิดช่องให้มีการแข่งขันในธุรกิจกีฬาฟุตบอลท่ามกลางบรรดาสมาชิกอย่างเสรี และเป็นธรรมต่อทุกฝ่าย ในอีกด้านหนึ่งบรรดาสมาชิกอาจต้องการความคล่องตัวและความยืดหยุ่นเพื่อให้ทันต่อการพัฒนารูปแบบให้ธุรกิจของสโมสรสามารถอยู่รอดปลอดภัยได้ แม้ว่าสถานการณ์ทางเศรษฐกิจในธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาฟุตบอลอังกฤษอาจเผชิญกับความผันผวนได้ตลอดเวลา นั้นหมายความว่ากฎ ATP อาจถูกใช้เป็นเครื่องมือตอบสนองประโยชน์ของพรีเมียร์ลีกในฐานะองค์กรบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกในประเทศอังกฤษ มากไปกว่าถูกใช้เป็นกฎที่ตอบสนองความต้องการอันแท้จริงของบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกส่วนใหญ่ในระบบการแข่งขันพรีเมียร์ลีก ในส่วนการบังคับใช้กฎ ATP ก็ควรมุ่งเน้นความยุติธรรมที่สร้างสมดุลระหว่างประโยชน์ของการจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกที่พรีเมียร์ลีกต้องรับผิดชอบกำกับดูแล เพื่อประโยชน์ของสมาชิกส่วนรวมอย่างหนึ่งกับสิทธิเสรีภาพในการประกอบธุรกิจการค้าของสมาชิกส่วนรวมอีกอย่างหนึ่ง

ด้วยผลของคำวินิจฉัยชี้ขาดคดี Premier League v. Manchester City FC ของอนุญาโตตุลาการ โดยใช้กระบวนการอนุญาโตตุลาการมาวินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาททางการบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลตามกฎ ATP คู่กรณีทั้งพรีเมียร์ลีกและสโมสรฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ซิตี้ต้องผูกพันตกลงที่จะปฏิบัติตามคำวินิจฉัยชี้ขาดข้อพิพาทนี้ นั้นหมายความว่าพรีเมียร์ลีกสมควรปรับปรุงกฎระเบียบ ATP ที่แฝงเอาไว้ด้วยหลักการที่ไม่เป็นธรรม มุ่งให้พรีเมียร์ลีกใช้อำนาจบังคับควบคุมการใช้จ่ายเงินหรือการดำเนินธุรกิจของสมาชิกอย่างไม่เป็นธรรม เสมือนว่าพรีเมียร์ลีกผู้ซึ่งถืออำนาจบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระบบลีกประเทศอังกฤษมีอำนาจและใช้อำนาจควบคุมทางการเงินและเศรษฐกิจเหนือกว่า อาศัยหลักการเช่นนี้เอาเปรียบสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีก ซึ่งมีอยู่ภายใต้อำนาจปกครองของพรีเมียร์ลีกอย่างเด็ดขาดและมีอำนาจต่อรองทางเศรษฐกิจที่ด้วยกว่าอย่างมาก จนทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมจากการบังคับใช้กฎ ATP เหตุนี้การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกฎ ATP ในอนาคตจึงควรกำหนดให้กฎ ATP มีผลบังคับใช้เท่าที่เป็นธรรมและพอสมควรแก่กรณีเท่านั้น

นอกจากนี้แม้กฎ ATP ถูกใช้เป็นเครื่องมือรักษาเสถียรภาพทางการเงินและรักษาสสมดุลการแข่งขันอย่างควบคู่กันไป แต่การใช้อำนาจบริหารปกครองการแข่งขันกีฬาฟุตบอลพรีเมียร์ลีก เข้าไปควบคุมเสรีภาพการทำข้อตกลงหรือแทรกแซงการทำข้อสัญญาในสัญญาที่คู่ตกลงหรือคู่สัญญาอีกฝ่ายเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสโมสร เท่ากับว่ากฎ ATP ก่อให้เกิดอุปสรรคทางการค้า ทำลายเสรีภาพทางการค้าและจำกัดทางเลือกการทำข้อตกลงหรือข้อสัญญาระหว่างคู่ตกลงหรือคู่สัญญาในตลาดธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬาฟุตบอล

สรุปองค์ความรู้

บทความนี้ได้ข้อค้นพบความรู้จากคำวินิจฉัยชี้ขาด Premier League v. Manchester City FC ที่สำคัญ คือ การกล่าวอ้างถึงการวางหลักเกณฑ์กำหนดให้บรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกมีความประพฤติตามที่พรีเมียร์ลีกได้กำหนดเอาไว้ เพื่อรักษาความเป็นธรรมและความถูกต้องชอบธรรมตามที่พรีเมียร์ลีกได้กำหนดเอาไว้ ความประพฤติอย่างหนึ่งที่พรีเมียร์ลีกประสงค์ให้บรรดาสมาชิกกระทำตามนั้นก็คือต้องยินยอมเปิดเผยข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับธุรกรรมดังกล่าวอย่างชัดเจน แล้วการทำธุรกรรมใด ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อตกลงทางการค้าหรือสัญญาทางธุรกิจที่เกิดขึ้น คู่ตกลงหรือคู่สัญญาอีกฝ่ายจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีก ซึ่งอาจเป็นนิติบุคคลหรือบุคคลธรรมดาที่มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นอย่างมีนัยสำคัญต่อสโมสรนั้นหมายความว่าบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกไม่ยอมประพฤติปฏิบัติตามแล้ว ก็ย่อมต้องเผชิญโทษทางวินัย

ที่พรีเมียร์ลีกกำหนดเอาไว้ ในอีกด้านกฎ ATP ยังได้วางหลักเกณฑ์เกี่ยวกับกระบวนการการออกคำสั่งลงโทษทางวินัยซึ่งเป็นคำสั่งเพื่อการบริหารปกครองบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกเป็นกระบวนการหนึ่งในการบังคับใช้ ATP ของพรีเมียร์ลีก เพื่อการควบคุมกำกับให้สโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกปฏิบัติตามการให้ถูกต้องตามกฎหมาย ATP โดยอาศัยอำนาจตามกฎหมาย ATP ในอีกด้านถ้ามีคดีที่เป็นข้อพิพาทระหว่างพรีเมียร์ลีกกับสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกและเป็นข้อพิพาทในเรื่องเกี่ยวกับการที่พรีเมียร์ลีกใช้อำนาจออกกฎหรือคำสั่งลงโทษทางวินัยโดยไม่ชอบด้วยกฎหมายหรือกฎว่าด้วยการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีกอื่น ๆ เช่น กรณีสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกเห็นว่าผู้บังคับบัญชาที่มีคำสั่งลงโทษทางวินัยโดยไม่เป็นธรรม สโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกย่อมอาศัยสิทธิในการนำข้อพิพาทขึ้นสู่ การระงับข้อพิพาทโดยให้อนุญาตตุลาการเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดตามมาตรา X ของกฎว่าด้วยการบริหารปกครองพรีเมียร์ลีก สำหรับกฎ ATP มีข้อดีในแง่ของการรักษาความเป็นธรรมและสมดุลการแข่งขันตามที่พรีเมียร์ลีกเห็นควรให้บรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด แต่ในอีกด้านกฎ ATP อาจไม่ได้ตอบสนองประโยชน์ตามความต้องการของ บรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกส่วนใหญ่ ทั้ง อนุญาตตุลาการเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดเอาไว้อย่างชัดเจนว่ากฎ ATP ขัดต่อกฎหมายแข่งขันทางการค้าอันเป็นกฎหมายของประเทศอังกฤษที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน ในอนาคตพรีเมียร์ลีกอาจต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกฎ ATP ไม่ให้ขัดต่อกฎหมายบ้านเมืองที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบันและติดตามตรวจสอบปรับปรุงความเห็นของบรรดาสโมสรสมาชิกพรีเมียร์ลีกในฐานะที่เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงกับกฎ ATP สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับวงการกีฬาฟุตบอลในหลายประเทศ โดยควรให้ความสำคัญกับการสกัดกั้นการสร้างแรงกดดันให้สโมสรสมาชิกของพรีเมียร์ลีกซึ่งเป็นคู่สัญญาอีกฝ่ายหรือคู่ค้าอีกฝ่ายต้องยอมรับมูลค่าหรือราคาผิดแผกแตกต่างไปจากมูลค่าหรือราคาที่ซื้อขายกันอยู่ทั่วไปในท้องที่ใดท้องที่หนึ่งและในเวลาใดเวลาหนึ่ง เพื่อดำรงรักษาความเป็นธรรมและความถูกต้องชอบธรรมในวงการกีฬา ซึ่งจะเป็ประโยชน์สำหรับการกำกับดูแลกิจกรรมพฤติกรรม การประกอบธุรกิจการค้าของบรรดาสมาชิกให้เป็นไปในครรลองคลองธรรมและยังช่วยให้เกิดการเสริมสร้างการบริหารจัดการที่ดีสำหรับพรีเมียร์ลีก แต่พรีเมียร์ลีกในฐานะที่เป็นองค์กรบริหารปกครองกีฬาฟุตบอลในประเทศอังกฤษอาจจะต้องคำนึงถึงหลักการมีส่วนร่วมด้วยการเปิดโอกาสให้บรรดาสมาชิกเข้ามามีส่วนร่วมและเสนอความเห็นในการตัดสินใจวางกฎระเบียบของพรีเมียร์ลีกในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านที่อาจสร้างผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจของบรรดาสมาชิกในอนาคต

References

- Alabi, M., & Urquhart, A. (2024). The financial impact of financial fair play regulation: Evidence from the English premier league. *International Review of Financial Analysis*, 92, 103088.
- Begley, E. (2024). *Man City v Premier League legal case verdict - what it all means*. Retrieved January 14, 2025, from <https://www.bbc.com/sport/football/articles/cq5eyvl7nggo>
- Bose, M. (2012). *Game changer: how the English Premier League came to dominate the world*. Singapore: Marshall Cavendish Business.
- Malagila, J. K., Zalata, A. M., Ntim, C. G., & Elamer, A. A. (2021). Corporate governance and performance in sports organisations: The case of UK premier leagues. *International Journal of Finance and Economics*, 26(2), 2517–2537.
- Michie, J., & Oughton, C. (2005). The Corporate Governance of Professional Football Clubs in England. *Corporate Governance: An International Review*, 13(4), 517–531.

Premier League. (2024). *Handbook Season 2024/25*. London: Premier League.

Premier League. (2024). *Manchester City v The Premier League (Partial Final Awards)*.

Retrieved January 12, 2025, from

<https://resources.premierleague.com/premierleague/document/2024/10/07/898efab9-9f51-449b-a393-1a0c05b48824/Manchester-City-and-Premier-League-Partial-Final-Award-071024.pdf>

Premier League. (2024). *Premier League Statement*. Retrieved January 12, 2025, from

<https://www.premierleague.com/news/4172030>

Premier League. (2024). *Summary of Associated Party Transaction and Fair Market Value Rules*. Retrieved January 12, 2025, from

<https://www.premierleague.com/news/414482>

Roan, D. & Stone, S. (2024). *What was - and wasn't - discussed at Premier League meeting*.

Retrieved January 12, 2025, from

<https://www.bbc.com/sport/football/articles/cdd42r65y9yo>

Stone, S. (2024). *Man City launch legal action over financial rules*. Retrieved January 12, 2025, from <https://www.bbc.com/sport/football/articles/crggez4w209o>

Stone, S. (2024). *Premier League facing threat of legal action from club over rules around commercial deals*. Retrieved January 12, 2025, from

<https://www.bbc.com/sport/football/68253004>

แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

DIGITAL TECHNOLOGY APPLICATION GUIDELINES FOR ENGLISH LANGUAGE LEARNING
IN BUDDHIST PROPAGATION

พระนพดล ปันมะ¹, พระครูปลัดณัฐกร ไชยบุตร² และพระครูวินัยธรสัญชัย ทิพย์โอสถ³

Phra Noppadon Panma¹, Phrakhrupalad Nathakorn Chaibutra²,

and Phrakru Vinaidhorn sanchai Thip-osot³

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

Mahamakut Buddhist University; Lanna Campus

E-mail: Noppadon_papatsaravangso@hotmail.com



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีการศึกษาเชิงสังเคราะห์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ผลการศึกษาพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับพระภิกษุสงฆ์และบุคลากรทางพระพุทธศาสนา ผ่านการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์หรือแอปพลิเคชัน และสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในระดับนานาชาติ อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยียังเผชิญกับข้อจำกัด เช่น การขาดแคลนทรัพยากร ความพร้อมของผู้ใช้ และความเหมาะสมของเนื้อหา การศึกษาเสนอแนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในบริบทของพระพุทธศาสนา ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการเผยแผ่พระพุทธศาสนาอย่างยั่งยืนในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: เทคโนโลยีดิจิทัล, การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ, การเผยแผ่พระพุทธศาสนา, การศึกษาเชิงสังเคราะห์

Abstract

This academic article aims to investigate the application of digital technology in English language learning for Buddhist propagation through a synthetic research methodology by analyzing relevant domestic and international documents and research articles. The findings reveal that digital technology plays an important role in developing English proficiency for Buddhist monks and religious personnel through various online platforms, applications and

digital media which enhance the efficiency of international Buddhist propagation. However, the application of technology faces limitations such as resource constraints, user readiness and content appropriateness. The study proposes guidelines for the development of digital technology for English language learning in the Buddhist context which will promote sustainable Buddhist propagation in the digital era.

Keywords: Digital technology, English language learning, Buddhist propagation, Synthetic study

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อรูปแบบการเผยแผ่พระพุทธศาสนา ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกมิติของสังคม การเผยแผ่พระธรรมคำสอนแบบเดิมอาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการของพุทธศาสนิกชนในยุคดิจิทัลได้ พระสงฆ์ในฐานะผู้เผยแผ่หลักพระธรรมคำสอนจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยการศึกษาและใช้ประโยชน์จากสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย อาทิ การเผยแผ่ผ่าน YouTube, Zoom, Website, Facebook และ Line เป็นต้น ทั้งนี้ Phrakruwinaidhorn Wuttikrai Abhirakkho et al., (2024) กล่าวว่า การเผยแผ่ธรรมะในยุคดิจิทัลควรคำนึงถึงข้อจำกัด และภาพลักษณ์ที่ดีของพระสงฆ์ รวมถึงหลักพระธรรมวินัย เพื่อป้องกันความเสื่อมศรัทธาของพุทธศาสนิกชน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและการเผยแผ่ธรรมะในรูปแบบใหม่ เช่น การเทศน์ออนไลน์ การผลิตสื่อธรรมะดิจิทัล และการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยให้ผู้คนสามารถเข้าถึงธรรมะอย่างไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงสร้างเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับพุทธศาสนิกชนจากทั่วโลก แต่ยังเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยสืบทอดพระพุทธศาสนาในสังคมยุคดิจิทัลให้ดำรงอยู่อย่างยั่งยืน

การเผยแผ่พระพุทธศาสนาในประเทศไทยกำลังเผชิญกับความท้าทายสำคัญในยุคโลกาภิวัตน์ โดยเฉพาะในด้านการสื่อสารกับชาวต่างชาติ การศึกษาของ Phramaha Thongkeb Yanapalo and Kittamas Sirichai (2023) ชี้ให้เห็นว่า การเผยแผ่พระพุทธศาสนาในต่างประเทศต้องการการพัฒนาทักษะที่สำคัญสามด้าน ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และพัฒนา ทักษะชีวิต และทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความริเริ่มสร้างสรรค์ และการจัดการข้อมูลสารสนเทศ อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญที่พบ คือ ข้อจำกัดด้านภาษา และการขาดแคลนสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับพระสงฆ์ไทย จากการศึกษาพบว่าสื่อการเรียนรู้ส่วนใหญ่ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน มักใช้สื่อของต่างประเทศซึ่งไม่สอดคล้องกับการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในบริบทของพระสงฆ์ไทย นอกจากนี้ การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมยังขาดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับพระสงฆ์ในโลกดิจิทัลยังไม่เป็นไปตามความต้องการ ดังนั้น การศึกษาแนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับพระสงฆ์จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริม เพื่อให้พระสงฆ์สามารถเผยแผ่พระพุทธศาสนาได้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคปัจจุบัน

การศึกษานี้มุ่งศึกษาและวิเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการเผยแผ่พระพุทธศาสนา โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายทั้งในและ

ต่างประเทศ เพื่อค้นหาแนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการยกระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษของพระสงฆ์และบุคลากรทางพระพุทธศาสนา การสังเคราะห์องค์ความรู้ครอบคลุมประเด็นสำคัญทั้งด้านรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล การออกแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบททางศาสนา และการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ ในการเผยแพร่ธรรมะสู่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นชาวต่างชาติ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ และข้อจำกัดจากกรณีศึกษาทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวทางปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม

เนื้อหา

แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษา

เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษา (Digital Technology for Language Learning) เป็นเครื่องมือและนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ภาษาให้มีประสิทธิภาพ โดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ภาษาในยุคปัจจุบัน การศึกษาของ Kavita Gupta and Shivani Goel (2024) ระบุว่า การออกแบบการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสนับสนุน เช่น สื่อสังคม แพลตฟอร์มออนไลน์ และชุมชนเสมือนจริง ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาทั้งในและนอกชั้นเรียน ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์กับสถานการณ์จริง ทั้งนี้ การเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid Learning) ซึ่งผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไซต์ (Onside) และออนไลน์ (Online) ยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาความสามารถทางภาษาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Leila Mona Ganiem et al., (2024) กล่าวถึง ความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษา อาจพิจารณาได้ในหลายมิติ ประการแรก เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยสร้างความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ ซึ่งตรงตามแนวคิดของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัลที่ส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว รวมถึงสร้างโอกาสให้กับองค์กรในหลากหลายมิติ ประการที่สอง เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive Learning) ซึ่งสามารถกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น การเรียนรู้รูปแบบนี้สะท้อนถึงคุณสมบัติสำคัญของการเชื่อมโยงข้อมูลและการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งช่วยเสริมสร้างระบบการทำงานให้มีความคล่องตัว ประการที่สาม เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการติดตามและประเมินผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ โดยใช้เทคโนโลยีในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างดังกล่าวยังเป็นวิธีสำคัญในการพัฒนาความน่าเชื่อถือและความปลอดภัยของระบบข้อมูล ประการสุดท้าย เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเชื่อมโยงผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนคนอื่นๆ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาทักษะทางภาษาร่วมกัน คุณลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวทางการบริหารจัดการในยุคดิจิทัลที่เน้นการสร้างการเชื่อมโยงและการบูรณาการข้อมูลอย่างต่อเนื่อง เพื่อสนับสนุนการทำงานร่วมกันของทุกภาคส่วน Pimvalee Athonvarangkul et al., (2021) ชี้ถึงประเภทของเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษา สามารถจำแนกออกเป็นหมวดหมู่หลัก ๆ ดังนี้

- 1) **แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Platforms)** เช่น ระบบจัดการเรียนรู้ (LMS) แอปพลิเคชันสอนภาษา และเว็บไซต์เรียนรู้ภาษาแบบโต้ตอบ ซึ่งได้รับการออกแบบให้มีเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ การใช้แพลตฟอร์มเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะภาษาได้ทั้งในและนอกชั้นเรียน

- 2) **เครื่องมือสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ (Communication and Interaction Tools)** เช่น ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) การประชุมทางวิดีโอ (Video Conferencing) แชทบอท และเครื่องมือการสนทนาออนไลน์ ที่ช่วยส่งเสริมการฝึกฝนทักษะการสื่อสารในสถานการณ์จริง
- 3) **สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (Digital Learning Media)** เช่น วิดีโอบทเรียน พอดแคสต์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ ที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน
- 4) **เครื่องมือประเมินและติดตามผล (Assessment and Monitoring Tools)** เช่น แบบทดสอบออนไลน์ ระบบวิเคราะห์การเรียนรู้ และเครื่องมือติดตามความก้าวหน้า ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนและครูสามารถประเมินทักษะและพัฒนาความสามารถทางภาษาได้อย่างต่อเนื่อง
- 5) **เทคโนโลยีเสริม (Supplementary Technologies)** เช่น พจนานุกรมออนไลน์ โปรแกรมตรวจสอบไวยากรณ์ และเครื่องมือแปลภาษา ที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้และการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ

การเผยแผ่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล

บริบทและความท้าทายของการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ Manoch Boonmanit et al., (2024) ชี้ให้เห็นว่า การเผยแผ่พระพุทธศาสนาในปัจจุบันต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้รูปแบบการเผยแผ่แบบดั้งเดิมอาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการของพุทธศาสนิกชนรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความท้าทายที่สำคัญในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลประกอบด้วยหลายประการ ประการแรก การเผยแผ่พระพุทธศาสนาต้องเผชิญกับการแข่งขันด้านเนื้อหาในโลกออนไลน์ที่มีข้อมูลจำนวนมากมหาศาล การนำเสนอหลักธรรมจำเป็นต้องน่าสนใจและเข้าถึงง่าย เช่น การใช้โซเชียลมีเดียและวิดีโอสั้นเพื่อดึงดูดความสนใจ ประการที่สอง การรักษาความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ ท่ามกลางการแพร่กระจายของข้อมูลที่ผิดเพี้ยนและบิดเบือน พระพุทธศาสนาจำเป็นต้องพัฒนากลไกการตรวจสอบเนื้อหาและรักษาคุณภาพในการเผยแผ่ธรรมะบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ประการที่สาม การปรับตัวของพระสงฆ์และองค์กรพระพุทธศาสนา พระสงฆ์และองค์กรที่เกี่ยวข้องต้องพัฒนาทักษะดิจิทัลเพื่อใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

Phrakruwinaidhorn Wuttikrai Abhirakkho et al., (2024) กล่าวว่า บทบาทของภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างประเทศและในโลกดิจิทัล การใช้ภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนามีความสำคัญในหลายมิติ ดังนี้

- 1) **การขยายขอบเขตการเผยแผ่:** ภาษาอังกฤษช่วยเพิ่มการเข้าถึงธรรมะในระดับสากล โดยเฉพาะในแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ วิดีโอ และโซเชียลมีเดีย ซึ่งสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจากหลากหลายประเทศได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านภาษา การใช้ภาษาอังกฤษในสื่อเหล่านี้ช่วยสร้างความเข้าใจ และเพิ่มความสนใจในพระพุทธศาสนาในบริบทนานาชาติ
- 2) **การสร้างความรู้เข้าใจที่ถูกต้อง:** ภาษาอังกฤษที่ถูกต้องและเหมาะสมช่วยลดความคลาดเคลื่อนในการตีความหลักธรรมคำสอน เช่น คำว่า "นิพพาน" (Nirvana) หรือ "อริยสัจสี่" (Four Noble Truths) ซึ่งต้องการความละเอียดอ่อนในการแปล เพื่อให้สาระสำคัญของธรรมะยังคงถูกต้องและชัดเจน
- 3) **การสร้างเครือข่ายพุทธศาสนิกชนสากล:** การใช้ภาษาอังกฤษช่วยเชื่อมโยงชุมชนชาวพุทธทั่วโลก โดยเฉพาะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น การจัดประชุมทางไกล การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ในฟอรัม และการสร้างกลุ่มเครือข่ายพุทธศาสนิกชนระดับนานาชาติที่สนใจการปฏิบัติธรรมและการเผยแผ่ธรรมะร่วมกัน

- 4) **การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเผยแผ่:** ภาษาอังกฤษช่วยส่งเสริมการผลิตสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอสอนธรรมะ พอดแคสต์ สื่อสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชันธรรมะ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเผยแผ่คำสอนของพระพุทธเจ้าให้ผู้คนทั่วโลกเข้าถึงได้ง่ายและสะดวก
- 5) **การยกระดับมาตรฐานการศึกษาพระพุทธศาสนา:** การใช้ภาษาอังกฤษในงานวิจัยและการศึกษาในระดับนานาชาติช่วยเพิ่มโอกาสในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างนักวิชาการและผู้สนใจศึกษาพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะในงานสัมมนาวิชาการและการตีพิมพ์บทความในวารสารระดับนานาชาติ

รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับการเผยแผ่พระพุทธศาสนามีหลากหลายรูปแบบ Apichat Lagdee (2018) โดยแต่ละรูปแบบมีคุณลักษณะและประโยชน์ที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถดำเนินการได้ดังนี้:

- 1) **แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์** แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น Moodle และ Google Classroom เป็นระบบการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถรองรับผู้เรียนจำนวนมากพร้อมกัน มีฟังก์ชันในการจัดการเนื้อหา การติดตามความก้าวหน้า และการประเมินผลอย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนา แพลตฟอร์มเหล่านี้สามารถจัดเก็บสื่อการสอน เอกสารประกอบ และแบบทดสอบได้อย่างเป็นระบบ เพิ่มความสะดวกและประสิทธิภาพในกระบวนการเรียนรู้
- 2) **แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้** แอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต มีความสะดวกในการใช้งานและสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะแอปพลิเคชันที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ อาจประกอบด้วยคำศัพท์เฉพาะทางพระพุทธศาสนา บทสนทนาสำหรับการเผยแผ่ธรรม และแบบฝึกหัดที่เน้นการใช้ภาษาในบริบทเฉพาะ เช่น การสนทนาธรรมและการอธิบายหลักธรรมแก่ผู้สนใจ
- 3) **สื่อดิจิทัลรูปแบบต่างๆ** สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอการสอน พอดแคสต์ อินโฟกราฟิก และสื่อมัลติมีเดียแบบโต้ตอบ สามารถช่วยเสริมสร้างทักษะทางภาษาและความเข้าใจในเนื้อหาธรรมะ การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่น่าสนใจและดึงดูดผู้เรียนยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี สื่อเหล่านี้ยังสามารถใช้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อแบ่งปันความรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้เรียน

การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมควรพิจารณาจากวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย และทรัพยากรที่มีอยู่ การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลหลายรูปแบบจะช่วยให้การเรียนรู้และการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และสามารถสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ที่ยั่งยืนร่วมกันระหว่างผู้เรียนและชุมชน

แนวทางการพัฒนาและข้อเสนอแนะ

แนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาให้มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบสำคัญหลายประการ Manoch Boonmanit et al., (2024) ประการที่หนึ่ง การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม การเลือกใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เช่น แอปพลิเคชันเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีฟีเจอร์การโต้ตอบ หรือแพลตฟอร์ม

โซเซียลมีเดียที่เข้าถึงผู้ใช้งานได้อย่างกว้างขวาง ประการที่สอง การพัฒนาเนื้อหาภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับหลักสูตร เนื้อหาควรออกแบบให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ เช่น การใช้สื่ออินโฟกราฟิกหรือวิดีโอสั้นเกี่ยวกับคำสอนพระพุทธศาสนาเป็นภาษาอังกฤษ โดยเน้นความถูกต้องและเชื่อมโยงกับบริบทวัฒนธรรมของผู้เรียน ประการสุดท้าย การฝึกอบรมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีของพระสงฆ์ พระสงฆ์และและศาสนิกชนควรได้รับการฝึกอบรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนภาษาอังกฤษ การเสริมสร้างความรู้และทักษะในด้านนี้จะช่วยให้การเผยแผ่พระพุทธศาสนามีประสิทธิภาพมากขึ้น

การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ เป็นการเชื่อมโยงผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ควรมีการจัดตั้งชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Community) ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกได้แบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดี และร่วมกันพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา วัด และองค์กรพุทธศาสนาต่างๆ ในการพัฒนาและแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัล Phrakruwinaidhorn Wuttikrai Abhirakkho et al., (2567) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับการพัฒนาในอนาคต ได้แก่ การสนับสนุนด้านงบประมาณและทรัพยากรในการพัฒนาสื่อดิจิทัลคุณภาพสูง การวิจัยและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของการเผยแผ่พระพุทธศาสนา และการพัฒนาระบบการประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาตามแนวทางดังกล่าวจะช่วยยกระดับคุณภาพของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนา และสร้างโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสำหรับผู้สนใจทั่วโลก

บทวิเคราะห์และอภิปราย

1) โอกาสและความท้าทาย

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเปิดโอกาสและนำมาซึ่งความท้าทายหลายประการที่ควรพิจารณาอย่างรอบด้าน ในด้านโอกาส เทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างมิติใหม่ในการเข้าถึงและเผยแผ่พระพุทธศาสนาผ่านสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้สนใจสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา Phramaha Rachan Cittapalo (Moolla) (2018) สิ่งนี้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนในยุคดิจิทัลที่มุ่งเน้นความสะดวกสบายและการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยียังช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการเชื่อมโยงกับเนื้อหาทางพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการพัฒนาทักษะภาษาและการเผยแผ่ธรรมะ

อย่างไรก็ตาม Phramaha Bunsuk Chanacha et al., (2022) กล่าวว่า ความท้าทายสำคัญในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาผ่านสื่อดิจิทัล คือการรักษาความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาทางพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะการแปลหลักธรรมเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดความคลาดเคลื่อนจากความหมายดั้งเดิม การแปลควรยึดหลักการที่เน้นความถูกต้องของเนื้อหาและความเหมาะสมทางวัฒนธรรม รวมถึงการคัดกรองข้อมูลที่ต้องตรงตามหลักพระพุทธศาสนา เพื่อให้เนื้อหามีความน่าเชื่อถือในวงวิชาการ และผู้ที่สนใจ นอกจากนี้ ยังมีความท้าทายในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้ที่หลากหลาย ทั้งในแง่อายุ พื้นฐานความรู้ และวัฒนธรรม โดยควรคำนึงถึงความต้องการและบริบทของผู้เรียน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ อีกประการหนึ่งคือการรักษาสมดุลระหว่างการใช้นวัตกรรมกับการปฏิบัติธรรมแบบดั้งเดิม เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลอาจทำให้ขาดมิติของการปฏิบัติจริงและการมีปฏิสัมพันธ์กับครูบาอาจารย์โดยตรง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการศึกษาและ

ปฏิบัติธรรม ดังนั้น การพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลกับการปฏิบัติจริงจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ท้ายที่สุด การจัดการกับข้อจำกัดด้านทรัพยากรและความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลหรือประเทศกำลังพัฒนา ถือเป็นความท้าทายสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไข เพื่อให้การเผยแผ่พระพุทธศาสนาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถเกิดประโยชน์สูงสุดและเข้าถึงผู้คนได้อย่างทั่วถึง

2) ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา มีองค์ประกอบสำคัญหลายประการที่ต้องดำเนินการอย่างบูรณาการ เพื่อให้การเผยแผ่ธรรมะในยุคดิจิทัลมีประสิทธิภาพ ตอบสนองความต้องการของสังคม และส่งเสริมบทบาทของพระพุทธศาสนาในระดับนานาชาติ Phrakruwinaidhorn Wuttikrai Abhirakkho et al., (2024) โดยปัจจัยประการแรก คือ การพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของพระสงฆ์จำเป็นต้องพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี เช่น การสร้างและเผยแพร่เนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์อย่าง YouTube, Facebook, และ Zoom รวมถึงการใช้งานเว็บไซต์และโซเชียลมีเดียในการเผยแผ่ธรรมะและการสื่อสารกับพุทธศาสนิกชนทั่วโลก ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความหลากหลายในรูปแบบการเผยแผ่ธรรมะ

ปัจจัยประการที่สอง คือ การสร้างเนื้อหาที่ถูกต้องและน่าสนใจ เนื้อหาที่เผยแพร่ควรสอดคล้องกับหลักธรรมคำสอน มีการใช้ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง เข้าใจง่าย และเหมาะสม โดยเฉพาะคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา เช่น "อริยสัจสี่" หรือ "นิพพาน" ซึ่งต้องการความละเอียดในการแปลและอธิบายเพื่อหลีกเลี่ยงความคลาดเคลื่อนในการตีความ Wanida Chulikawit et al., (2023) ปัจจัยประการที่สาม คือ การส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับพระสงฆ์ ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารระดับสากล การพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษช่วยให้พระสงฆ์สามารถสื่อสารและเผยแผ่หลักธรรมกับชาวต่างชาติได้อย่างมั่นใจ โดยเฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาและคำสอนของพระพุทธเจ้า Phra Paisal Visalo (2019) ปัจจัยที่สี่ คือ การสนับสนุนจากองค์กรทางพระพุทธศาสนา องค์กรพระพุทธศาสนา เช่น วัดและมหาวิทยาลัยสงฆ์ ควรมีบทบาทในการจัดอบรมและสนับสนุนทรัพยากรด้านเทคโนโลยีและภาษาอังกฤษให้แก่พระสงฆ์ รวมถึงการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเผยแผ่ธรรมะ เช่น การประชุมออนไลน์และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ Phramongkoltheeragun (2018) ปัจจัยที่ห้า คือ การสร้างเครือข่ายและการบูรณาการระหว่างประเทศ การเชื่อมโยงเครือข่ายพุทธศาสนิกชนทั่วโลกผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและความร่วมมือ เช่น การจัดสัมมนาวิชาการ การเผยแผ่ธรรมะในรูปแบบพหุภาษาผ่านเว็บไซต์ และการสนับสนุนการปฏิบัติธรรมร่วมกัน Phramaha Phanuwat Patibhanamedhi and Sasiveemon Rangsing (2019) ปัจจัยสุดท้าย คือ การปรับปรุงและพัฒนากระบวนการอย่างต่อเนื่อง การติดตามผลและปรับปรุงกระบวนการเผยแผ่ธรรมะช่วยให้สามารถพัฒนาเนื้อหาและวิธีการเผยแผ่ให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม Phramaha Thongkeb Yanapalo and Kittamas Sirichai (2023) ด้วยการบูรณาการองค์ประกอบเหล่านี้ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาจะสามารถขยายขอบเขตของพระพุทธศาสนาในระดับโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

3) แนวโน้มในอนาคต

ในอนาคต คาดว่าจะมีการนำเทคโนโลยีขั้นสูงมาประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ซึ่งจะช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนานี้สอดคล้องกับบทบาท

ของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานและการสื่อสารในยุคดิจิทัล นอกจากนี้ การนำ AI มาวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้และพฤติกรรมของผู้เรียนยังสามารถปรับเนื้อหาและวิธีการนำเสนอให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างแม่นยำ ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้ดียิ่งขึ้น Ganiem et al., (2024) การบูรณาการเทคโนโลยีขั้นสูงเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวยังเป็นแนวทางสำคัญที่ส่งเสริมการสร้างระบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) และความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) มีศักยภาพสูงในการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และการเผยแพร่พระพุทธศาสนา โดยสามารถนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ Manoch Boonmanit et al., (2024) ดังนี้: 1) การจำลองสถานที่สำคัญทางพระพุทธศาสนา VR และ AR สามารถนำมาใช้สร้างแบบจำลองสถานที่สำคัญทางพระพุทธศาสนา เช่น วัดหรือโบราณสถาน เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ที่สมจริงจากระยะไกล โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่สามารถเดินทางไปยังสถานที่จริงได้ 2) การฝึกสนทนาภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง การใช้ VR และ AR ช่วยให้ผู้เรียนภาษาอังกฤษสามารถฝึกสนทนาในสถานการณ์จำลอง เช่น การต้อนรับนักท่องเที่ยวในวัด การอธิบายประวัติศาสตร์ของพระพุทธศาสนา หรือการแนะนำวัตถุโบราณเป็นภาษาอังกฤษ สิ่งนี้ช่วยเพิ่มความมั่นใจและพัฒนาทักษะภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) การนำเสนอหลักธรรมผ่านภาพเสมือน เทคโนโลยี AR สามารถใช้สร้างภาพเสมือนที่น่าสนใจเพื่ออธิบายหลักธรรม เช่น การแสดงผลแบบสามมิติของธรรมจักร หรือการเล่าเรื่องราวในพุทธประวัติที่มีการโต้ตอบได้ สิ่งนี้ช่วยเพิ่มความเข้าใจและดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนรุ่นใหม่

การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไร้รอยต่อ (Seamless Learning Platform) แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบไร้รอยต่อได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อรองรับการใช้งานข้ามอุปกรณ์และระบบปฏิบัติการต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งการพัฒนาาระบบดังกล่าวช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้เรียน Pimvalee Athonvarangkul et al., (2021) นอกจากนี้ ระบบการประเมินผลอัตโนมัติและการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันที (Real-time Feedback) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาทักษะของผู้เรียน โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับในทันทีทำให้ผู้เรียนสามารถทราบถึงความก้าวหน้าของตนเอง และปรับปรุงแนวทางการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระดับโลก (Global Learning Network) ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลถือเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถสนับสนุนการเผยแพร่พระพุทธศาสนาในระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยของ Phramaha Thongkeb Yanapalo and Kittamas Sirichai (2023) ชี้ให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถเชื่อมโยงชุมชนพุทธศาสนิกชนทั่วโลก และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมได้อย่างกว้างขวาง การพัฒนาฐานข้อมูลกลางที่รวบรวมสื่อการเรียนรู้และแหล่งข้อมูลทางพระพุทธศาสนาที่มีคุณภาพจะช่วยสร้างความเข้าใจในหลักธรรมที่ถูกต้องร่วมกัน รวมถึงสนับสนุนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเผยแพร่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล ทั้งนี้ การเชื่อมโยงข้อมูลและทรัพยากรในลักษณะนี้ยังช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงข้อมูลระหว่างชุมชนต่างๆ และเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างองค์กรพุทธศาสนาทั่วโลก นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ยังช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างพระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนในระดับนานาชาติ ซึ่งเป็นโอกาสในการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเผยแพร่ธรรมะให้เหมาะสมกับบริบทของผู้ฟังในแต่ละพื้นที่ ดังนั้น การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระดับโลกผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นแนวทางสำคัญที่ไม่เพียงแต่ช่วยเผยแพร่พระพุทธศาสนา แต่ยังสร้างความเชื่อมโยงและความเข้าใจร่วมกันในระดับโลก

แนวโน้มการพัฒนาระบบการรับรองคุณภาพและมาตรฐานของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล หนึ่งในแนวโน้มสำคัญของการพัฒนาการเรียนรู้ดิจิทัลคือการสร้างระบบการรับรองคุณภาพและมาตรฐานของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความมั่นใจแก่ผู้เรียน ตามที่ Pimvalee Athonvarangkul, et al., (2021) ชี้ว่า การพัฒนาระบบดังกล่าวจะต้องครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา เทคโนโลยี และกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนอย่างมีประสิทธิภาพ การเผยแพร่พระพุทธรูปผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาระบบการประกันคุณภาพอย่างครอบคลุมถือเป็นหัวใจสำคัญในการส่งเสริมความยั่งยืน ทั้งในแง่ของการเข้าถึง การสื่อสารเนื้อหาที่ถูกต้อง และการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้เนื้อหาพระพุทธรูปเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปองค์ความรู้

บทความวิชาการนี้นำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาศักยภาพด้านภาษาอังกฤษในการเผยแพร่พระพุทธรูป โดยผลการศึกษาพบว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อาทิ แพลตฟอร์มออนไลน์ แอปพลิเคชัน และสื่อดิจิทัลรูปแบบต่างๆ สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของพระภิกษุสงฆ์และบุคลากรทางพระพุทธศาสนา ซึ่งส่งผลต่อการยกระดับการเผยแพร่พระพุทธรูปในบริบทนานาชาติ ผลการศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเฉพาะทางสำหรับพระสงฆ์ การดำเนินงานด้านการเผยแพร่พระพุทธรูปในต่างประเทศ ตลอดจนการสร้างและขยายเครือข่ายพุทธศาสนิกชนในระดับนานาชาติ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่สำคัญประกอบด้วย การพัฒนาเนื้อหาภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับหลักพุทธธรรม การคัดเลือกแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีความเหมาะสมและเข้าถึงได้ง่าย รวมถึงการจัดการฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านเทคโนโลยีและภาษาอังกฤษแก่พระภิกษุสงฆ์ องค์ความรู้จากการศึกษานี้เป็นประโยชน์ต่อพระภิกษุสงฆ์และบุคลากรทางพระพุทธศาสนา นักศึกษาด้านพระพุทธศาสนา นักแปล ตลอดจนผู้สนใจในการเรียนรู้พระธรรมคำสอนผ่านสื่อดิจิทัลในระดับสากล

การศึกษานี้เสนอแนวทางการถ่ายทอดและการประยุกต์ใช้ประโยชน์ในหลากหลายมิติ โดยในด้านวิชาการ สามารถนำไปพัฒนาเนื้อหาภาษาอังกฤษสำหรับการเผยแพร่พระพุทธรูป และใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการวิจัยด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาทางศาสนา ในส่วนของชุมชนและสังคม สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเผยแพร่พระพุทธรูปผ่านช่องทางออนไลน์ต่างๆ เช่น YouTube และ Facebook ทางด้านเศรษฐกิจ มีศักยภาพในการพัฒนาแอปพลิเคชันและสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับพระสงฆ์และผู้สนใจทั่วไป นอกจากนี้ ในเชิงนโยบายควรส่งเสริมการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับหลักสูตรการศึกษาของมหาวิทยาลัยสงฆ์และสถาบันพระพุทธศาสนา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่ธรรมะให้สอดคล้องกับบริบทของยุคดิจิทัล

References

- Apichart, L. (2018). A model of digital technology application to promote the integration of teaching and learning into community academic services. *Veridian E-Journal*, Silpakorn University, 11(3), 2613-2629. Retrieved from <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/161296/116297>

- Ganiem, L. M., Setiawati, R., Suardi, S., Nurhayai, N., & Ramdhani, R. (2024). Society in the Digital Era: Adaptation, Change, and Response to Communication Technology. *Journal International Dakwah and Communication*, 4(1), 123–135. <https://doi.org/10.55849/jidc.v4i1.639>
- Gupta, K., & Goel, S. (2024). Integration of technology into education and its effects on student learning. *International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*, 6(2), 1–6. Retrieved from <https://www.ijfmr.com/>
- Malaikhwan, P., Phra Phanthali, N., Phrakru Namwongsa, B. D., & Grommanoi, A. (2024). Adaptation and dissemination of Buddhism by monks in the digital age. *Mekong Region Buddhist Academic Journal*, 7(1), 33–45. Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/bmrj/article/view/274039>
- Manoch, B., Phrakhu Thammathorn, P., & Phrakhu Samutwachiranuwat, T. (2024). Strategic management in disseminating Buddhism in the digital age. *Journal of Humanities and Social Sciences, Dhonburi Rajabhat University*, 7(3), 18–26. Retrieved from https://so02.tci-thaijo.org/index.php/human_dru/article/view/274357/183294
- Phramaha Boonsuk, C., Boonmee P., Weerapong, P., & Phra Maha Santat, P. (2022). Development of English usage for disseminating Buddhism in the globalization era. *Journal of Juristic Person Administration and Local Innovation*, 8(12), 186–205. Retrieved from <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/view/257432/178296>
- Phramaha Phanuwat, P. & Sasiwimon, R. (2019). The role and significance of Wat Ming Mueang Mun: In the context of contemporary society. *Journal of Graduate Studies Review, Nakhon Sawan Buddhist College*, 7(3), 151–164. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jgsnsbc-journal/article/view/238772/163161>
- Phramaha Rachan, C. M. (2018) Ways to Develop Thai Buddhist Monks' English Language for Dissemination of Buddhism. *Journal of Graduate Studies Review*, 14(3). Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JGSR/article/view/185046>
- Phra Mongkoltheerakhun. (2018). The living of Thai monks in the digital age. *Journal of Academic Development for Monk Trainers Institute*, 1(1), 1–12. Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tmd/article/view/250092/169256>
- Phra Paisal Visalo. (2019). Reformation and Revival of Buddhism in the Era of Globalization. Retrieved on January 13, 2025, from <http://www.buddhadasa.org>.
- Pimwaree A. Jarunee T., & Charin M. (2021). Hybrid task-based digital language instruction for 21st-century digital learners. *Journal of Social Sciences Academic and Research*,

17(2), 13-30. Retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JSSRA/article/view/253949>

Wanida, C., Monthian, M., Phra Maha Wutthichai, T., Phra Nirot, C., & Phra Maha Phiphat, P. (2023). Dynamics of Buddhist dissemination in the 21st century. *Dhamma for Life Journal*, 29(2), 59-72. Retrieved from <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/dhammalife>

Yanapalo, P. T., & Sirichai, K. (2023). Desired Skills for Dhammaduta to Overseas Buddhism Propagation for the Develop Workforce in the Digital Citizen. *Journal of MCU Buddhist Review*, 7(3). Retrieved from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmb/article/view/267616>



JOURNAL OF SOCIAL STUDIES PERSPECTIVES

โดย สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์ (Social Studies Association)



Phone

087-2038898 ผศ.ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์

085-6519087 อ.วราภรณ์ คลังสีดา วรรณรากุล

: บรรณาธิการวารสาร

: ผู้ช่วยบรรณาธิการวารสาร/ประสานงาน



Email

journal.ssa.review@gmail.com



Address

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์ เลขที่ 209/18 หมู่ 8 ต.ท่าโพธิ์
อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000