



# JOURNAL OF Social Studies Perspectives

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 พฤศจิกายน - ธันวาคม 2567

ISSN 3057-076X (Online)



**วารสาร**  
สังคมศึกษาปริทรรศน์



**Vol.1 No.1**

November - December 2024

[https://so11.tci-thaijo.org/index.php/J\\_SSR](https://so11.tci-thaijo.org/index.php/J_SSR)

สมาคมสังคมนศึกษาสัมพันธ์  
Social Studies Association



# วารสาร JOURNAL OF Social Studies Perspectives

## สังคมศึกษาปริทรรศน์ Social Studies Association

ISSN 3057-076X (Online)

ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 พฤศจิกายน - ธันวาคม 2567  
Vol.1 NO.1 November - December 2024

### เจ้าของวารสาร

สมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์ (Social Studies Association)

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

### บรรณาธิการ

ผศ.ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ นายกสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์,ประเทศไทย

### ที่ปรึกษาภาคตีพิมพ์

พระมหาบุญเลิศ อินทปญโญ, ศ.ดร.,

พระมหาประกาศิต สิริเมโธ, ผศ.ดร.

ศ.ดร.สุมิตร สุวรรณ

รศ.ดร. สุรพล สุขะพรหม

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย,ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย,ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,ประเทศไทย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย,ประเทศไทย

### ผู้ประสานงานประจำวารสาร

อ.วรานนท์ คลั่งสีดา วรนากุล

เลขานุการสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์,ประเทศไทย

### หัวหน้ากองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ

อุปนายกสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์,ประเทศไทย

### กองบรรณาธิการ

พระมหาธีรวีร์ พันธุ์ศรี

ประธานเขตการศึกษาพระปริยัติธรรม

แผนกสามัญศึกษา เขต4 ,ประเทศไทย

รศ.ดร.วศิน ปัญญาวุฒตระกูล

มหาวิทยาลัยนเรศวร,ประเทศไทย

รศ.ดร.วัลลภ สุขสวัสดิ์

มหาวิทยาลัยนเรศวร,ประเทศไทย

ผศ.ดร.รังสรรค์ เกตุอ้อ

มหาวิทยาลัยนเรศวร,ประเทศไทย

ผศ.ดร.อรรรุชณม์ สัจจะพัฒนกุล

ผศ.ดร.อนุชา กอนพ่วง

ผศ.ดร.ดวงกมล บางขวด

ผศ.ดร.ประจวบ ทองศรี

ผศ.ดร.สุเมษย์ หนกหลัง

ผศ.ดร.สุวิมล เจียรธรวานิช

ดร.ปริญญา 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.กมลธรร 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.อัจฉรา ศรีพันธ์ อ.อรานนท์ คลังสีดา วสุราภา  
087-2038898 085-6519087  
บรรณาธิการวารสาร ผู้ช่วยบรรณาธิการ/ประสานงานการตีพิมพ์

 journal.ssa.review@gmail.com

 [https://so11.tci-thaijo.org/index.php/J\\_SSR/](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 วิจารณ์ 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 1 ปีที่ 1 ซึ่งเป็นฉบับปฐมบทแห่งวารสารนี้เป็นวารสารของสมาคมสังคมศึกษาสัมพันธ์ ซึ่งได้ประกาศเจตจำนงอย่างชัดเจนว่า “จะดำรงสถานะเป็นสมาคมวิชาการทางสังคมศึกษา ที่เป็นสื่อกลางในการขับเคลื่อนการสร้างพลเมืองโลกที่เข้มแข็งในยุคสลับซับซ้อนเช่นในปัจจุบัน โดยไม่แสวงหาผลกำไรใดๆ” ด้วยเหตุนี้ สมาคมฯ จึงก่อตั้งวารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์ขึ้นในเดือนพฤศจิกายน 2567 ที่ผ่านมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไปได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ และผลงานวิจัยทางสังคมศึกษาและแขนงวิชาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ปรัชญา ศาสนา รัฐศาสตร์ สังคมศึกษา รัฐประศาสนศาสตร์ ภูมิศาสตร์ นิติศาสตร์ การจัดการ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ พัฒนศึกษา พัฒนาสังคม บริหารการศึกษา และสหวิทยาการ เป็นต้น ตลอดจนบทวิเคราะห์ที่เสนอทางออกของปัญหาให้แก่สังคม เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ด้วยเจตจำนงในการเป็นองค์กรทางวิชาการในโลกปัจจุบัน ที่มีความสลับซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อันนำไปสู่โลกยุค BANI ซึ่งประกอบด้วยความเปราะบาง ไม่ยั่งยืน (Brittle) ความวิตกกังวล (Anxious) ความสัมพันธ์ของต่างๆ ไม่เป็นเส้นตรง เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้นแบบไม่คาดคิด ขาดตรรกะ และไม่เป็นเหตุเป็นผล (Nonlinear) และโลกที่ซับซ้อนและเข้าใจยาก ในภาวะที่ทุกอย่างไม่ได้มีความเชื่อมโยงเป็นเหตุเป็นผล ข้อมูลข่าวสารไม่ว่าจะจริงหรือเท็จล้วนมีปริมาณมากและซับซ้อน (Incomprehensible) ที่มาจากปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อันส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของพลเมืองโลก

หน้าที่สำคัญของศาสตร์ต่างๆในโลกนี้ คือ การสร้างความเป็นพลเมืองเข้มแข็งท่ามกลางโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ตามแนวทางในศาสตร์ของตนให้แก่โลกนี้ โดยคุณลักษณะในการเป็นพลเมืองเข้มแข็งดังกล่าว คือ พลเมืองผู้มีความพร้อมในการปรับตัวเพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง และก้าวข้ามพรมแดนแห่งความรู้ เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม วิถีชีวิตไปสู่การเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมที่สงบสุข เคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้คนทั่วโลกอย่างแท้จริง

ปฏิบัติกรอย่างเป็นรูปธรรมของเจตจำนงดังกล่าว คือ การเผยแพร่งานวิชาการที่นำเสนอความรู้ในศาสตร์ต่างๆที่สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงบริบทของโลกสมัยใหม่ใน “วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์” ทั้งนี้ กองบรรณาธิการวารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้เขียนและผู้อ่านทุกท่าน และขอขอบคุณที่ท่านผู้เขียนและผู้อ่านได้ให้ความสนใจติดตามวารสารเปิดใหม่ฉบับนี้ พบกันใหม่ฉบับหน้า

อัจฉรา ศรีพันธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์

บรรณาธิการวารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์

# สารบัญ

## Content

เรื่อง	หน้า
บทบรรณาธิการ	(5)
สารบัญ	(6)
ผลงานที่เผยแพร่	
1 การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลในเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลาง ในการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” สำหรับศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร โดย อัฐณิญา สัจจะพัฒนกุล และ อรรภูษณณ์ สัจจะพัฒนกุล	1-15
2 Smart Disabled People สร้างสุขให้ผู้พิการด้วยโลกเสมือนจริง โดย ธนวิษณุ กิจเดช , จุฑามาศ รัตนา , พระรัตนมณี (ปุณณมี วิสารโท)	16-26
3 การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานการ ทำกาแฟด้วย โมก้าพอท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎี การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดย พีรเดช บุญรอด	27-39
4 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริม ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยทักษิณ ฝายมัธยม โดย ณัฏฐมน์ หลีหนูด	40-52
5 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้บูรณาการสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการคิด แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดย สรายุธ รัตมี	53-65
6 การมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้านป่าคู้ล่าง จังหวัดกาญจนบุรี โดย สิริภัทสร ศรีดีเยี่ยม ,ธิดารัตน์ แก้วเมฆ, นวพันธ์ นุ่มน้อย, ภู มิพัฒน์ ตีระวัฒนานนท์, และณัฐพัชร์ ชะอุ่ม	66-77
7 ทฤษฎี PERMA: กุญแจสู่องค์กรแห่งความสุข โดย รุณภัสร์ อัทธวิทัตธนา	78-88

- 8 การออกแบบอินโฟกราฟิกตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศ 89-98  
โดย วิลาวรรณ ผิวพรรณ และบุญรัตน์ แผลงศรี
- 9 ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ความท้าทายและการปรับตัวสู่ความเท่าเทียม 99-114  
โดย ฉัฐวัฒน์ ชัชวราภรณ์
- 10 บทบาทของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัย 115-126  
ของชาติให้ยั่งยืน  
โดย ปิณณ์ณัช พิชญพิมลมาศ และ มัทนา วังถนอมศักดิ์



การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลในเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในการใช้  
ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” สำหรับศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร  
PROMOTING YOUNG CHILDREN DIGITAL INTELLIGENCE BY ROLE OF PARENTAL MEDIATION  
IN CHILD DEVELOPMENT CENTER IN KAMPHANG PHET PROVINCE

อัฐณีญา สัจจะพัฒนกุล<sup>1</sup>, อรรณุชฌม สัจจะพัฒนกุล<sup>2</sup>

Atthaneeya Sajjaphatthanakul<sup>1</sup>, Attachon Sajjaphatthanakul<sup>2</sup>

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร<sup>1</sup>, มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม<sup>2</sup>

Kamphaeng Phet Rajabhat University, Thailand<sup>1</sup> Pibulsongkram Rajabhat University, Thailand<sup>2</sup>

Email: apaichon.s@psru.ac.th

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของผู้ปกครองในการส่งเสริมความฉลาดรู้ทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” ใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุตรหลาน 2) ด้านการจัดนิเวศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาความฉลาดรู้ทางดิจิทัลให้กับบุตร และ 3) ด้านการสนับสนุนการเล่นเพื่อส่งเสริมการคิด กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้ปกครองของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 และ 3 จำนวน 30 คน ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนบ้านพรานกระต่าย อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่า ผู้ปกครองสามารถนำชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” ไปใช้ส่งเสริมความฉลาดรู้ทางดิจิทัลให้กับบุตรหลานได้ โดยชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” ประกอบไปด้วย 6 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมวงล้ออารมณ์, กิจกรรมสิทธิของหนู, กิจกรรมศิลปะจุ่ม, กิจกรรมเขาวงกต, กิจกรรมบ้านจำลอง และกิจกรรม Food for Pet กิจกรรมทั้งหมดเป็นเครื่องมือในการช่วยส่งเสริมให้ผู้ปกครอง มีแนวทางในการส่งเสริมความฉลาดรู้ทางดิจิทัลผ่านการเล่นอย่างสร้างสรรค์ ใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ภายในบ้าน และสร้างเวลาคุณภาพระหว่างบุตรหลานกับผู้ปกครองในครอบครัว

**คำสำคัญ:** ผู้ปกครอง, เด็กปฐมวัย, ความฉลาดทางดิจิทัล

## Abstract

The purposes of this research were to study the role of parents in promoting digital literacy of early childhood children using activity packs. “Playing with children to practice thinking” in three aspects: 1) interacting with children, 2) organizing a learning ecosystem that facilitates the development of digital literacy for children, and 3) supporting play to promote thinking. The population used in this research was 30 parents of young children’ aged between 5 to 6 years old at Ban Phran Kratai Preschool Child Development Center, Kamphaeng Phet Province. The results showed that parents can bring a set of the activities to promote digital literacy for children. The set of activities consists of 6 activities: Wheel of Emotions, Our Rights, Dip Art, Amazing Maze , Model House, and Food for Pet. All activities are tools to help encourage parents to have a way to foster digital literacy through creative play. Caring for the environment, home learning and create quality time between children and parents in the family.

**Keywords:** Parent’s Role, Preschoolers, Digital Intelligence Quotient

## บทนำ

ความฉลาดทางดิจิทัลถูกกล่าวถึงอย่างต่อเนื่องท่ามกลางกระแสการปฏิวัติการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (Industry4.0) ที่นำเอาโลกของการผลิต มาเชื่อมต่อกับเครือข่ายในรูปแบบ IoT (Internet of Things) ทำให้กระบวนการผลิตสินค้าเชื่อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล การนำสินค้าไปเชื่อมโยงกับเทคโนโลยี รวมไปถึงการทำงานของแรงงานที่ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เข้ามาช่วยทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต การปฏิวัติเข้าสู่อุตสาหกรรม 4.0 จึงเป็นการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเปลี่ยนจากการใช้แรงงานในอุตสาหกรรม ไปสู่การใช้นวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ในสังคม จากข้อมูลของ Child Media (2020) ทำให้เห็นว่าแนวโน้มดังกล่าวส่งผลให้ DQ institute ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ เวลด์อีโคโนมิกฟอรัม (World Economic Forum) นำเสนอแนวคิด “ความฉลาดทางดิจิทัล” (DQ: Digital Intelligence Quotient) นอกจากนี้ทาง DQ Institute (2018) ยังได้ร่วมกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ทำการสำรวจระดับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทย โดยศึกษาเด็กอายุ 8-12 ปี ทั่วประเทศ 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกันกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน ผลการศึกษาพบว่าเด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึง 60% ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการศึกษารั้งนี้อยู่ที่ 56% (จาก 29 ประเทศทั่วโลก) ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์, ถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์, ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกม, ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร, ดาวยุทธภาพหรือวิดีโอที่ยั่วยุอารมณ์เพศและพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ซึ่งนั่นย่อมสะท้อนได้เป็นอย่างดีว่าความฉลาดทางดิจิทัลเป็นวาระที่สำคัญเร่งด่วนในระดับโลก สอดคล้องกับความเคลื่อนไหวของหน่วยงานความร่วมมือระหว่างประเทศอย่าง UNESCO (2018) ที่ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้มาอย่างยาวนานโดยเริ่มตั้งแต่การผลักดันเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) มาจนถึงการเรียนรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ (Media and Information Literacy) สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT

Competency) สมรรถนะและทักษะทางดิจิทัล (Digital Competencies and Skills) ซึ่งเป็นความสามารถที่สำคัญมากต่อการมีส่วนร่วมกับสังคมโลกศตวรรษที่ 21

ในขณะที่ประเทศไทยเองมีการขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skill) และนำไปสู่ความพยายามที่จะจัดการศึกษาในยุค 4.0 สร้างเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่มีอยู่รอบตัวมาบูรณาการเพื่อสร้างองค์ความรู้หรือนวัตกรรมใหม่ขึ้นมา การพัฒนาความฉลาดรู้ทางดิจิทัลจึงกลายเป็นการเสริมสร้างความสามารถที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม Jaroensa, T. and Sengsri, S.(2020) ในระดับปฐมวัยเองการขับเคลื่อนเรื่องของความฉลาดรู้ทางดิจิทัลได้กลายมาเป็นประเด็นที่กำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก มีงานวิจัยหลายชิ้นที่สะท้อนถึงสถานการณ์และปัญหา ในบทความของกุลชาติ พันธวรกุล และ เมษา นวลศรี ได้อ้างถึงงานวิจัยของ อภิรพี เศรษฐวิวัฒน์ตันเจริญวงศ์, ศรีรัฐ ภัคศิรณชิต, และ ญาณวุฒิ เสวตติติกุล ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้หน้าจอของเด็กไทยวัยแรกเกิด - 3 ปี พบว่า พฤติกรรมการใช้หน้าจอผ่านโทรทัศน์คิดเป็นร้อยละ 60.8 และแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 63.4 มีพ่อแม่ผู้ปกครองเริ่มให้ลูกดูโทรทัศน์ตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งเร็วกว่าอายุเฉลี่ยของเด็กในสหรัฐอเมริกาที่เริ่มดูโทรทัศน์ตอนอายุ 7 เดือน ผลการวิจัยนี้ไม่สอดคล้องกับหลักการของกุมารแพทย์ที่แนะนำให้ผู้ปกครองงดใช้หน้าจอทุกประเภทกับเด็กแรกเกิดถึง 2 ปี ซึ่งสะท้อนถึงสภาวะความเสี่ยงที่เด็กปฐมวัยในประเทศไทยที่ต้องเผชิญกับผลกระทบโดยตรงต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ที่ผิดปกติ อันเนื่องจากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในวัยที่ยังไม่เหมาะสมและในปริมาณที่มากเกินไป Pantuworakul, K. and Nuansri, M.(2019)

จากการลงพื้นที่สำรวจสภาพและปัญหาเกี่ยวกับประเด็นความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัย (Digital intelligence: DQ) ในพื้นที่ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร กับคุณครูและผู้ปกครองโดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม (Focus group) พบว่าเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชรมีการใช้สื่อผ่านจอเฉลี่ยมากกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน โดยปราศจากการควบคุมเนื้อหาสาระจากผู้ปกครอง ส่งผลให้เด็กได้รับสื่อในปริมาณมากและเนื้อหาส่วนใหญ่ก็ยังไม่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กๆ รวมถึงเนื้อหาบางประการที่อาจจะไม่เหมาะสมและนำไปสู่พฤติกรรมการเลียนแบบที่ไม่พึงประสงค์ อาทิ การใช้ความรุนแรง การใช้คำพูดที่รุนแรงไม่สุภาพ รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ยังไม่นับรวมถึงผลกระทบที่อาจจะส่งผลต่อพัฒนาการทางปัญญา บุคลิกภาพ และสุขภาวะทางกาย ซึ่งบุคคลที่สำคัญที่จะสร้างทักษะความฉลาดทางดิจิทัลและเป็นแบบอย่างในการใช้สื่อที่ดีคือผู้ปกครองของเด็กปฐมวัย ผู้ปกครองจำเป็นต้องดูแลเอาใจใส่ต่อการบริโภคสื่อของเด็กอยู่เสมอ และจำเป็นต้องสร้างทักษะให้เด็กปฐมวัยจำแนกสื่อที่มีคุณค่าและสื่อที่มีความเสี่ยงโดยใช้กระบวนการปลูกฝังของผู้ปกครอง และครูปฐมวัยอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ทั้งในรูปแบบที่ปฏิบัติผ่านการจัดประสบการณ์ในกิจกรรมต่าง ๆ การเป็นแบบอย่างที่ดี ผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมให้ผู้ปกครองเกิดความตระหนักรู้และมีเทคนิคในการชวนบุตรหลานในระดับปฐมวัยได้เล่นและเกิดรากฐานของสมรรถนะหรือความสามารถที่จะนำไปสู่การสร้างความฉลาดรู้ทางดิจิทัล

### วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลในเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางสำหรับศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร

## ทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่

### 1) ความฉลาดรู้ทางดิจิทัลสำหรับเด็กในระดับปฐมวัย

พบว่าข้อเสนอแนะและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการสร้างทักษะพื้นฐานที่จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความฉลาดรู้ทางดิจิทัลในอนาคตของผู้เรียน ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (Digital Literacy) ไม่ใช่แค่เรื่องของการใช้งานเทคโนโลยี แต่เป็นการปูพื้นฐานทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเด็กในยุคปัจจุบัน เพื่อให้พวกเขาเติบโตมาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ในงานวิจัยของ Sajjaphattanakul, A., & Sajjaphattanakul, A. (2019) ได้นำเสนอและเชื่อมโยงให้เห็นว่าการสร้างความฉลาดรู้ทางดิจิทัลสำหรับเด็กในระดับปฐมวัยไม่ได้เริ่มจากการกระโจนพาลูกไปเล่นสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลแต่เริ่มจากการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับบุตรหลาน พัฒนาสิ่งที่เรียกว่าทักษะชีวิต (Life Skills) ซึ่งเป็นความสามารถพื้นฐานที่ช่วยให้เด็ก ๆ รับมือกับสถานการณ์และความท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านส่วนตัว สังคม อารมณ์ และการจัดการชีวิต อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาตนเองและการใช้ชีวิตในสังคม สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาเด็กปฐมวัยผ่านการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมองส่วนหน้า (Executive Functions: EF) หรือ "กระบวนการทำงานของสมองส่วนหน้า" ซึ่งเป็นชุดของทักษะที่ช่วยให้เด็ก ๆ สามารถจัดการกับเป้าหมาย การควบคุมตนเอง และการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย EF มีความสำคัญมากต่อการพัฒนาของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในอนาคต

### 2) บทบาทของผู้ปกครองกับการสร้างความฉลาดรู้ทางดิจิทัล

พบว่าผู้ปกครองนั้นมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับการสร้างความฉลาดรู้ทางดิจิทัลให้กับเด็กในระดับปฐมวัย เริ่มตั้งแต่การเป็นตัวอย่างที่ดี การช่วยคัดเลือกเนื้อหาและกำหนดเวลาที่เหมาะสม ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน และสอนให้เด็กรู้เท่าทันเทคโนโลยี การดูแลอย่างสมดุลเพื่อที่จะช่วยให้เด็กใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะทางดิจิทัลพื้นฐานที่จำเป็นในอนาคต ในข้อเสนอของ UNESCO Institute for Statistics (2018) ได้นำเสนอถึงกรอบในการพัฒนา ได้แก่ 1) เป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้เทคโนโลยี เช่น การใช้เวลาใช้หน้าจอ การไม่หมกมุ่นกับโทรศัพท์มือถือ หรือการเลือกใช้แอปพลิเคชันที่มีประโยชน์ สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านการเลียนแบบจากผู้ปกครอง 2) จำกัดเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล ควรจัดสรรเวลาให้เด็กใช้เทคโนโลยีในปริมาณที่เหมาะสม เช่น ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี ตามคำแนะนำขององค์การอนามัยโลก (WHO) พร้อมกำหนดเวลาให้เด็กทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านร่างกายและสังคม 3) คัดสรรเนื้อหาและเครื่องมือที่เหมาะสม ผู้ปกครองควรเลือกสื่อและแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น เกมเสริมพัฒนาการ นิทานดิจิทัล หรือวิดีโอการศึกษา และหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่รุนแรงหรือไม่เหมาะสม สร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบดิจิทัล 4) การจัดมุมเรียนรู้ดิจิทัลที่เป็นระเบียบและปลอดภัย เช่น การตั้งค่าการควบคุมโดยผู้ปกครอง (Parental Control) และการใช้อินเทอร์เน็ตในพื้นที่ที่สามารถดูแลได้ เช่น ห้องนั่งเล่น ห้องหนังสือ ห้องทำการบ้าน เป็นต้น 5) การสื่อสารและพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับเทคโนโลยี พูดคุยและอธิบายให้เด็กเข้าใจถึงประโยชน์และความเสี่ยงของการใช้เทคโนโลยี รวมถึงการสอนเรื่องความปลอดภัย เช่น การไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การป้องกันการตกเป็นเหยื่อของการล่อลวงในโลกออนไลน์ 6) ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาสนับสนุนให้เด็กใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้และแก้ปัญหา เช่น การค้นหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ การใช้โปรแกรมพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และ 7) มีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์กับเด็กเล่นเกมหรือเรียนรู้กับเด็กผ่าน

เทคโนโลยี เช่น เล่นเกมการศึกษา อ่านนิทานดิจิทัล หรือใช้แอปพลิเคชันสร้างสรรค์ร่วมกัน ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว

### ระเบียบวิธีวิจัย/วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research – PAR) โดยมีกลุ่มผู้เข้าร่วมสำคัญ ได้แก่ อาจารย์สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จำนวน 5 คน, นักศึกษาสาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จำนวน 30 คน, กลุ่มผู้ปกครองที่มีบุตรหลานศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน อำเภอพรานกระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 30 คน โดยงานวิจัยมีการดำเนินงานใน 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 สร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม, ระยะที่ 2 ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรม และระยะที่ 3 การกำกับติดตามและประเมินผลการใช้ชุดการจัดกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

#### ตารางที่ 1 ขั้นตอนและผลลัพธ์ในการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 : สร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลาง ในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชร	
วัตถุประสงค์	เพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครอง” ในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร
กิจกรรม	1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2. การลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม 3. พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัย
ผลลัพธ์	ได้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด”
↓ ↓ ↓	
ระยะที่ 2 : ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชร	
วัตถุประสงค์	เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางโดยใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” ในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร
กิจกรรม	1. ให้นักศึกษาคูแต่ละกลุ่มลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับผู้ปกครอง 2. ศึกษาผลการใช้ชุดการจัดกิจกรรมโดยการสังเกตพัฒนาการการเรียนรู้ของผู้ปกครองที่เข้าร่วมการฝึกอบรม 3. สรุปผลการจัดกิจกรรมโดยการสนทนากลุ่มกับกลุ่มนักศึกษาคู
ผลลัพธ์	ผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยสำหรับผู้ปกครอง” ในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชร
↓ ↓ ↓	

<b>ระยะที่ 3 : การกำกับติดตามและประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชร</b>	
<b>วัตถุประสงค์</b>	เพื่อศึกษาความรู้ ความเข้าใจ ของผู้ปกครองและคุณครูปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร ผ่านการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลาง โดยใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด”
<b>กิจกรรม</b>	1.การกำกับติดตามโดยประยุกต์ใช้กระบวนการ Coaching and Mentoring 2.การสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการอบรมไปใช้
<b>ผลลัพธ์</b>	ความรู้ ความเข้าใจเชิงคุณภาพในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยผู้ปกครองและคุณครูปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร

### ผลการวิจัย

**ระยะที่ 1 : สร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลาง ในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร**

การดำเนินการศึกษาและรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลาง ในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

#### 1.1 ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ร่วมกับข้อเสนอเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) ของ DQ institute (2019) เพื่อวิเคราะห์ขอบเขตเนื้อหาที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัย โดยผลจากการศึกษามีดังนี้

**1.1.1 ขอบเขตและเนื้อหาที่ปรากฏในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี** พบว่าในภาพรวมหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรม เลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัย และความสามารถของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตามในหลักสูตรนี้ยังไม่ปรากฏคำว่า “ความฉลาดทางดิจิทัล” หรือจุดเน้นในเรื่องของการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล อย่างไรก็ตามแม้ว่าหลักสูตรจะยังไม่ได้เขียนถึงความฉลาดทางดิจิทัลโดยตรงแต่พบว่าในหลักสูตรปรากฏมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์อันจะเป็นเป้าหมายการเรียนรู้และแนวทางซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลได้ โดยในระดับปฐมวัยช่วงอายุ 3-6 ปี นี้มีมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 มาตรฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกมาตรฐานที่สัมพันธ์สอดคล้องกับสมรรถนะความฉลาดทางดิจิทัล ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 2 การวิเคราะห์มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้และสภาพที่พึงประสงค์**

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์	ตัวบ่งชี้	ความสอดคล้องกับความฉลาดทางอารมณ์
มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม	5.1 ซื่อสัตย์สุจริต 5.3 มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น 5.4 มีความรับผิดชอบ	1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม
มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย	8.1 ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล 8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น 8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 3. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyber bullying Management)
มาตรฐานที่ 9 ไซภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย	9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ 9.2 อ่าน เขียนภาพ และสัญลักษณ์ได้	1. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 2. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cyber security Management)
มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้	10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด 10.2 มีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล 10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ	1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)
มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	11.1 ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ 11.2 แสดงท่าทางเคลื่อนไหว/ตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์	1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)
มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย	12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้	1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

1.2 ลงพื้นที่ภาคสนามเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการทำสนทนากลุ่มกับผู้ปกครองของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 2 และชั้นอนุบาล 3 ของศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนบ้านพรานกระต่าย อำเภอพราน

กระต่าย จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 30 ท่าน ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มนำไปสู่การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น

### ตารางที่ 3.2 ผลการวิเคราะห์สภาพความต้องการจำเป็น

ประเด็นคำถาม	ข้อค้นพบที่นำไปสู่การวิเคราะห์สภาพความต้องการจำเป็น
1. แนวคิดและวิธีการเลี้ยงดูบุตรหลานในภาพรวมอย่างไร	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ภาพรวมผู้ปกครองในพื้นที่ภาคสนามมีความหลากหลาย ส่วนมากบุตรหลานจะอยู่กับปู่ย่าตายายมากกว่าพ่อแม่จริงๆ ที่ต้องจากบ้านไปทำงานในพื้นที่อื่น</li> <li>2) การเลี้ยงดูบุตรหลานจึงเป็นการเลี้ยงดูตามวิถีชาวบ้านที่มีการใช้เครือข่ายเครือญาติช่วยสอดส่องดูแล ไปพร้อมๆกับวัฒนธรรมการเลี้ยงลูกแบบไทยๆ ที่มีลักษณะในการใช้อำนาจนำในการสั่งสอน ตักเตือน การลงโทษเมื่อผิด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้ปกครองต่างพูดตรงกันว่าทำไปเพราะความหวังดี และเป็นวิถีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา</li> <li>3) การเสริมสร้างการเรียนรู้ผู้ปกครองมีความคาดหวังต่อโรงเรียนว่าจะเป็นสถานที่ในการอบรมสั่งสอนให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพ</li> <li>4) ทำดีที่สุดเท่าที่แต่ละครอบครัวจะทำได้ภายใต้ข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจ</li> </ol>
2. ปัจจัยที่ก่อให้เกิดอุปสรรค ปัญหา หรือความท้าทายในการเลี้ยงดูบุตรหลานของท่าน	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) การไม่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย</li> <li>2) ไม่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเด็กภายใต้บริบทปัจจุบัน สังเกตได้จากวาทกรรมที่กล่าวถึง “เด็กสมัยนี้”</li> <li>3) เกิดช่องว่างระหว่างวัยกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ol>
3. ทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน ไอแพด และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ด้านการสื่อสารต่างๆ สำคัญต่อบุตรหลานของท่านอย่างไร และท่านมีอุปกรณ์อะไรให้กับบุตรหลาน หรือไม่ อย่างไร	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ทุกคนกล่าวตรงกันว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญที่เด็กๆจะต้องได้รับการพัฒนา เพราะจำเป็นต่อการเรียนรู้ในปัจจุบันและอนาคต</li> <li>2) ทุกครอบครัวมีการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟนในการเลี้ยงลูก ตั้งแต่การเปิดเพลง เปิดคลิป และบางครอบครัวให้เด็กเล่นเกมตั้งแต่ก่อนอายุ 2 ขวบ</li> <li>3) ทุกครอบครัวมีอุปกรณ์ดิจิทัล อย่างน้อยต้องมีโทรศัพท์มือถือ</li> <li>4) ทักษะสำคัญคือการใช้อย่างมีประโยชน์ ปลอดภัย มีความสมดุล ไม่เล่นมากไป ไม่ใช่ไปในทางที่ผิด</li> </ol>
4. วิธีการหรือแนวทางในการให้บุตรหลานใช้เทคโนโลยีอย่างไร และท่านมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ส่วนใหญ่ไม่มีการจำกัดเวลาการใช้ที่แน่ชัด แต่ยอมรับตรงกันว่าปล่อยให้บุตรหลานใช้มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และเพิ่มมากขึ้นถ้าเป็นวันหยุด</li> <li>2) ทุกครอบครัวไม่สามารถจัดการกับการจำกัดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ เพราะมีช่องว่างระหว่างวัยกับเทคโนโลยี</li> <li>3) การสื่อสารที่ไม่ตรงกันระหว่างคนในครอบครัว บางครอบครัวผู้ปกครองเล่นไปกับเด็ก พ่อแม่ที่อายุน้อยติดเกม ติดโทรศัพท์มือถือ ในขณะที่ผู้ปกครองสูงอายุจะปล่อยให้เด็กๆเล่นตามความพอใจ</li> </ol>



ประเด็นคำถาม	ข้อค้นพบที่นำไปสู่การวิเคราะห์สภาพความต้องการจำเป็น
5. ท่านคิดว่าชุดกิจกรรมแบบไหนที่ท่านอยากได้เพื่อมาเป็นแนวทางในการเลี้ยงดูบุตรหลานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ทางดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) กิจกรรมที่ทำให้ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ไม่ซับซ้อน และมีจุดเน้นสำคัญชัดเจน</li> <li>2) กิจกรรมที่ทำให้ผู้ปกครองได้แนวทางในการส่งเสริมบุตรหลานให้มีความฉลาดรู้ทางดิจิทัลผ่านการเล่นและสร้างสัมพันธ์ภาพในครอบครัว</li> <li>3) กิจกรรมที่สร้างการเรียนรู้ร่วมกับลูกหลาน</li> </ol>

1.3 การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เพื่อพัฒนาชุดการจัดกิจกรรม“เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ทางดิจิทัล โดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลาง โดยในการพัฒนานั้นผู้วิจัยได้ใช้นักศึกษาเอกปฐมวัย ปีที่ 3 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยกำแพงเพชร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา การมีส่วนร่วมของครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย สถานศึกษาและชุมชนระดับการศึกษาปฐมวัย ปีการศึกษาที่ 2/2564 จำนวน 28 คน ในการอบรมเชิงปฏิบัติการได้แบ่งนักศึกษา ออกเป็น 6 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มวิเคราะห์สภาพความต้องการจำเป็นข้างต้นและพัฒนาชุดการจัดกิจกรรม ได้ 6 กิจกรรม ดังนี้

**ตารางที่ 3** รายชื่อกิจกรรมและจุดเน้นเชิงเนื้อหาที่เกี่ยวกับความฉลาดรู้ทางดิจิทัล

กลุ่มที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา/จุดเน้น
1	วงล้ออารมณ์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)</li> <li>2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)</li> </ol>
2	สิทธิของหนู	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)</li> <li>2. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)</li> <li>3. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyber bullying Management)</li> </ol>
3	ศิลปะจุ่ม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)</li> <li>2. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)</li> </ol>
4	เขาวงกต	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)</li> <li>2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)</li> </ol>
5	บ้านจำลอง	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)</li> <li>2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ) Screen Time Management)</li> </ol>
6	Food For Pet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามบนโลกออนไลน์เบื้องต้น</li> <li>2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ</li> </ol>

## ระยะที่ 2 : ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชร

ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลาง ไปทดลองใช้เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น โดยมีผลการศึกษาที่น่าสนใจ ดังนี้

2.1 ผลการนำชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” ไปอบรมกับผู้ปกครองที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 30 คน พบว่า ผู้ปกครองทั้งหมดสามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาหลักจากทั้ง 6 กิจกรรม ได้เป็นอย่างดี ทั้งการทดสอบก่อนอบรมและหลังจากอบรม และผลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group) ดังนี้

2.2.1 ผลจากการทำแบบทดสอบความเข้าใจก่อน - หลัง อบรม พบว่า คะแนนหลังจากอบรม เพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ย 12.47 คะแนนเป็น 23.42 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.81 ทำให้เห็นว่าโดยภาพรวมของผู้ปกครองที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้น

2.2.2 ผลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group) พบว่า กิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจถึงมโนทัศน์หลักของความฉลาดรู้ทางดิจิทัลทั้ง 8 ด้าน โดยผู้ปกครองที่เข้าร่วมต่างสะท้อนให้เห็นถึงความตระหนักต่อปัญหาและความสำคัญของความฉลาดรู้ทางดิจิทัล และกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้ปกครองมีเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถกับโลกแห่งชีวิตดิจิทัล ได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล การใช้งานอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ความฉลาดทางอารมณ์และการรู้เท่าทันความขัดแย้งในโลกดิจิทัล การอ่านออกเขียนได้และการสื่อสารอย่างมีคุณค่า รวมไปถึงการคำนึงและปกป้องสิทธิของตนเองและผู้อื่น โดยกิจกรรมทั้งหมดผู้ปกครองต่างบอกว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถนำเอากลับไปใช้กับบุตรหลานได้ เพราะตัวกิจกรรมไม่ซับซ้อน ชัดเจน และตั้งอยู่บนแนวคิดของการชวนเด็ก ๆ เล่นสนุก ทำให้ผู้ปกครองสามารถนำไปใช้เพื่อสร้างเวลาคุณภาพกับบุตรหลานได้

## ระยะที่ 3 : การกำกับติดตามและประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชร

ผู้วิจัยนำเสนอการกำกับติดตามและประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชรที่พัฒนาขึ้น โดยจัดการสนทนากลุ่มโดยแบ่งเป็นกลุ่มผู้ปกครองและกลุ่มเด็กนักเรียนในระดับปฐมวัยที่ผ่านการใช้ชุดกิจกรรมที่บ้านมาเป็นระยะเวลา 1 เดือน ตั้งแต่วันที่ 5 มกราคม 2566 - 5 กุมภาพันธ์ 2566 ผลจากการสนทนากลุ่ม พบข้อมูลที่น่าสนใจ ดังนี้

3.1 ผลการสนทนากลุ่มกับผู้ปกครอง จำนวน 10 ท่าน พบว่า ชุดการจัดกิจกรรมทั้ง 6 สามารถ

3.1 นำไปประยุกต์ใช้เล่นกับบุตรหลานได้เป็นอย่างดี โดยปฏิบัติควบคู่ไปพร้อมกับการสร้างเวลาคุณภาพภายในครอบครัวที่ผู้ปกครองได้ทำกิจกรรมร่วมกับบุตรหลาน ใช้การสื่อสารเชิงบวกเพื่อสร้างความรักความเข้าใจระหว่างกัน สร้างข้อตกลงในการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเป็นเวลาและเลือกรับสื่อสร้างสรรค์ที่ผู้ปกครองรับชมร่วมกับบุตรหลานไปด้วย ในส่วนของข้อจำกัดนั้นผู้ปกครองต่างให้ข้อมูลตรงกันว่าเป็นเรื่องของ “เวลา” ที่ผู้ปกครองนั้นต้องใช้ในการทำงาน โดยเฉพาะกลุ่มผู้ปกครองที่ต้องทำงานประจำ งานรับจ้าง และเกษตรกร ความเหนื่อยล้าจากการทำงาน ภาระงานที่ถ้าไม่ทำงานก็ไม่มีรายได้มาจุนเจือครอบครัว เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้ปกครองไม่มีเวลาคุณภาพร่วมกับบุตรหลาน

3.2 ผลการสนทนากลุ่มกับนักเรียนปฐมวัย จำนวน 10 คน โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลร่วมกับผู้ปกครอง โดยใช้คำถามง่าย ๆ และบางคำถามให้ผู้ปกครองช่วยสื่อสาร แล้ววิเคราะห์ออกมาเป็นประเด็นสำคัญ ได้ดังนี้

1) เด็กรู้สึกดีใจและมีความสุขที่ผู้ปกครองมีกิจกรรมทำร่วมกับพวกเขา กิจกรรมสนุกสนาน ทำให้เด็ก ๆ ไว้วางใจต่อผู้ปกครองมากขึ้น เป็นการสร้างสายสัมพันธ์แห่งรักที่มีต่อกัน

2) เด็ก ๆ เรียนรู้ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (จาก 6 ชุดกิจกรรม) ผ่านความเข้าใจง่าย ๆ ได้แก่ การรักตัวเอง การไม่ทำร้ายตัวเอง ไม่ทำร้ายคนอื่น รู้จักสิ่งที่ชอบ ไม่ชอบ และพยายามบอกให้คนอื่นรับรู้ได้ว่าอะไรชอบ ไม่ชอบ อะไรคือความต้องการของตนเอง รู้ว่าสิ่งไหนดี ไม่ดี สิ่งไหนที่จะเป็นอันตรายกับตัวเอง ทักษะการเข้าใจตนเองและผู้อื่นเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการวางรากฐานของความฉลาดรู้ทางดิจิทัลในระดับปฐมวัย

3) เด็ก ๆ รับรู้ว่าการใช้โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์นั้นต้องใช้อย่างระมัดระวัง กล่าวคือ ต้องจำกัดเวลา ไม่เล่นนาน และรับรู้ถึงโทษของการเล่นสื่อดิจิทัลที่นานเกินไปว่าจะส่งผลเสียอย่างไรบ้าง และทุกครั้งที่ใช้เครื่องมือเหล่านี้ต้องขออนุญาตผู้ปกครองและให้ผู้ปกครองร่วมรับชมด้วย

งานวิจัย เรื่อง “การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลในเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” สำหรับศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร” ได้ข้อสรุปในแต่ละประเด็น ดังนี้

1) สภาพความต้องการจำเป็นของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ปล่อยปละละเลยในเรื่องของการใช้สื่อดิจิทัลกับบุตรหลาน โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต ไม่มีการจำกัดเวลาในการใช้ และผู้ปกครองมักพึ่งพอบุตรหลานในการใช้เครื่องมือเหล่านั้นเพื่อให้เด็กอยู่นิ่งๆ ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีฐานะเป็นชนชั้นกลางระดับล่าง หรือครอบครัวที่พ่อแม่ทำงานในต่างจังหวัด ทิ้งบุตรหลานให้อยู่กับปู่ย่าตายาย จึงทำให้ขาดเวลาคุณภาพในการอยู่ร่วมกัน พ่อแม่ทำหน้าที่เพียงหาเงินส่งให้ปู่ย่าตายายเลี้ยง ด้านหนึ่งคือเด็ก ๆ เข้าถึงการใช้สื่อดิจิทัล แต่ด้านที่นำกังวลคือการจำกัดเวลาในการใช้ และปฏิบัติการเชิงรุกของผู้ปกครองที่มีต่อประเด็นเรื่องการใช้สื่อดิจิทัล

2) ผลการพัฒนาชุดกิจกรรม ได้ชุดการจัดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” สำหรับศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 6 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมวงล้ออารมณ์, กิจกรรมสิทธิของหนู, กิจกรรมศิลปะจุ่มจุ่ม, กิจกรรมเขาวงกต, กิจกรรมบ้านจำลอง และกิจกรรม Food For Pet โดยกิจกรรมทั้งหมดนี้สร้างขึ้นตามโจทย์ปัญหาและสภาพความต้องการจำเป็นของกลุ่มตัวอย่าง และทุกกิจกรรมเชื่อมโยงกับความฉลาดรู้ทางดิจิทัลทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ทักษะการรักชาติลักษณะที่ดีของตนเอง, ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์, ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว, ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ, ทักษะการจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์, ทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม โดยทุกกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างการเรียนรู้กับผู้ปกครองและส่งเสริมให้ผู้ปกครองสามารถนำไปใช้ต่อบุตรหลานของตนเองได้ตามบริบทและความเหมาะสม

3) ผลการกำกับติดตามและประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กปฐมวัยโดยมีผู้ปกครองเป็นสื่อกลางในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนจังหวัดกำแพงเพชร พบว่าชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ชุดกิจกรรม สามารถเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ของผู้ปกครองในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับบุตรหลานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีจุดเด่นอยู่ที่กิจกรรมมีความชัดเจนทั้งในส่วนของเป้าหมายที่กำหนดไว้และขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อน จุดอ่อนที่ผู้ปกครองต้องพัฒนาคือเทคนิคการตั้งคำถามที่จะช่วยขยายขอบฟ้าความรู้ และกระตุ้นให้บุตรหลานเกิดการคิดเชิงวิพากษ์ต่อสื่อดิจิทัลและวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับโลกดิจิทัล ซึ่งใน 2 ประเด็นที่ค้นพบจากการสนทนากลุ่มนี้นำไปสู่การแนะนำ ให้คำปรึกษาและลองให้ผู้ปกครองไปฝึกทำกับบุตรหลาน ขณะเดียวกันก็เชื่อมต่อกับคุณครูในโรงเรียนให้เน้นการตั้งคำถาม

และฝึกให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการสร้างสำนึกเชิงวิพากษ์ในอนาคตเมื่อโตขึ้น เติบโตขึ้น

## อภิปรายผลการวิจัย

จากข้อค้นพบนำไปสู่ประเด็นของการอภิปรายผลการวิจัยตามระยะการดำเนินวิจัย ได้ดังนี้

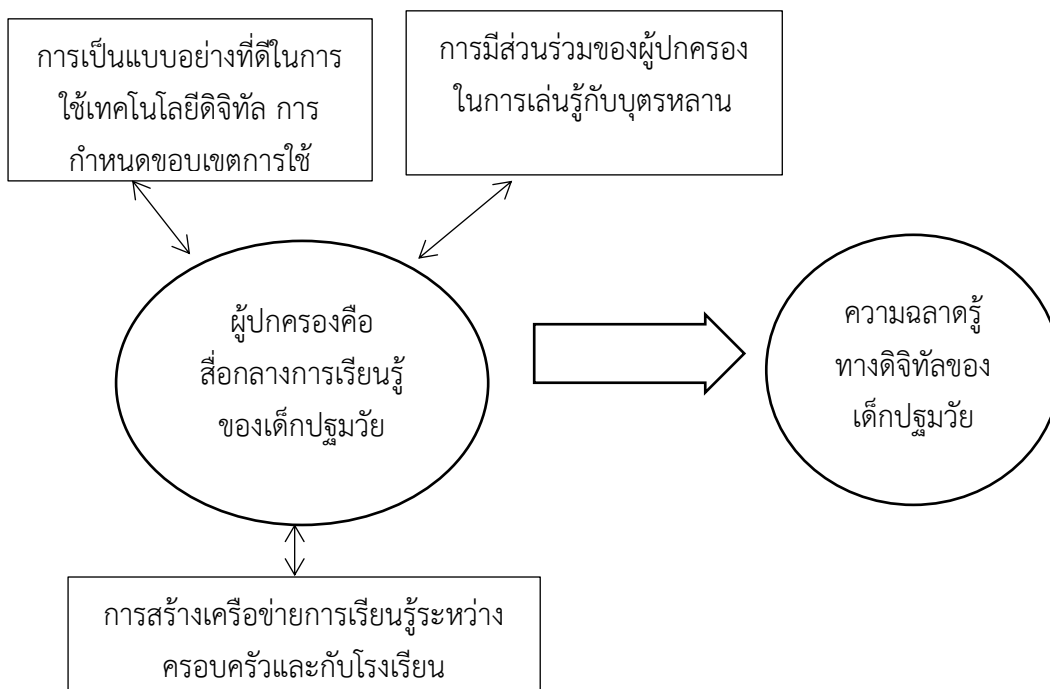
1) สภาพความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความฉลาดรู้ทางดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย ความฉลาดรู้ทางดิจิทัลนั้นก็เช่นเดียวกับความสามารถอื่น ๆ ที่สังคม ระบบการศึกษา หรือผู้ปกครอง คาดหวังว่าเด็ก ๆ ที่จะเติบโตขึ้นไปในอนาคตนั้นก็จะมีความสามารถนั้น ๆ และใช้ความสามารถนั้น ๆ ในการเผชิญหน้ากับสถานการณ์หรือปัญหาในอนาคตได้ เฉพาะในส่วนของความฉลาดรู้ทางดิจิทัลซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในงานวิจัยชิ้นนี้สะท้อนได้ชัดเจนว่าการที่เด็กไทยมีปัญหาไม่ฉลาดรู้ทางดิจิทัลนั้นเป็นปัญหาที่เริ่มตั้งแต่ระดับปฐมวัย และเป็นปัญหาที่เริ่มมาตั้งแต่ที่บ้าน ที่ชัดเจนที่สุดคือการใช้โทรศัพท์มือถือและใช้โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตในการเล่น ทำให้ลูกนิ่งและไม่รบกวนผู้ปกครอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ วราลี เดชพุทธรวิจน์ และคณะ Dejputtawat, W. and others (2020) ที่ระบุว่าพ่อแม่ที่มีลูกในช่วงปฐมวัยหรือระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่ จะจัดหาสมาร์ตโฟนให้เด็ก ๆ ไว้ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารกับพ่อแม่ผู้ดูแล หรือใช้เป็นของเล่นเพียงเบนความสนใจของเด็ก ไม่ให้มารบกวนผู้ปกครอง ทำให้เด็กเล็ก ๆ มีชีวิตอยู่กับหน้าจอสมาร์ตโฟนทั้งการดูการ์ตูน การเล่นเกม หรือสิ่งเร้าอื่น ๆ เป็นเวลานาน โดยไม่คำนึงถึงผลเสียที่จะตามมาทำให้เด็กขาดโอกาสในการเรียนรู้ และมีผลต่อพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และทักษะทางสังคมได้ ซึ่งปัญหาดังกล่าวมานี้เป็นปัญหาที่หลายครอบครัวในสังคมไทยกำลังเผชิญและผู้ปกครองเองก็ต้องการคำแนะนำ รวมถึงทางออกที่ถูกต้องเหมาะสม

2) ผลการพัฒนาชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” สำหรับศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 6 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมวงล้ออารมณ์, กิจกรรมสิทธิของหนู, กิจกรรมศิลปะจี้มจุ่ม, กิจกรรมเขาวงกต, กิจกรรมบ้านจำลอง และกิจกรรม Food For Pet โดยกิจกรรมทั้งหมดที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อโจทย์ปัญหาและสภาพความต้องการจำเป็นของกลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดี เนื่องด้วยปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย 2 ประการ ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านพัฒนาการ กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นนี้ให้ความสำคัญต่อพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็กในระดับปฐมวัย กล่าวคือเด็กในวัยนี้เรียนรู้ผ่านการประสาทสัมผัสแห่งการรับรู้ และพยายามเข้าไปมีประสบการณ์ตรงต่อสิ่งต่าง ๆ รอบกาย เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ตลอดจนมิติสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ โดยสื่อการสอนที่สำคัญที่สุดก็คือ “ผู้ปกครอง” ที่จะเป็สื่อกลางในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่น การเล่านิทาน การสื่อสารเชิงบวก และการแสดงความรัก สอดคล้องกับข้อเสนอของสถาบันราชานุกูล Rajanukul Institute (2021, 2016) ที่เน้นย้ำถึงการพัฒนาเด็กในระดับปฐมวัยว่าหัวใจสำคัญคือการสร้างสิ่งที่เรียกว่า “ความผูกพัน” ให้เกิดขึ้นระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก โดยความผูกพันนี้เป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ เมื่อเด็กไว้วางใจการจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการ “กิน กอด เล่น เล่า” จะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งชุดการจัดกิจกรรมในงานวิจัยก็พัฒนาขึ้นตามหลักการเช่นนี้ 2) ปัจจัยที่เกี่ยวกับบริบทครอบครัว ชุดการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นให้ความสำคัญกับบริบทที่แตกต่างกันของผู้ปกครองที่มาจากหลากหลายบริบท บางครอบครัวเด็กอยู่กับพ่อแม่ บางครอบครัวเด็กอยู่กับแม่หรือพ่อ บางครอบครัวเด็กอยู่กับญาติ บางครอบครัวเด็กอยู่กับปู่ย่าตายาย ดังนั้นกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจึงต้องง่าย ไม่ซับซ้อน มีเป้าหมายและขั้นตอนที่ชัดเจน และใช้สื่อมือเพื่อฝึกฝนความฉลาดรู้ทางดิจิทัล เพราะพื้นฐานของความฉลาดรู้ทางดิจิทัล คือ ทักษะชีวิต (Life Skills) การส่งเสริมความฉลาดรู้ทางดิจิทัลในเด็กปฐมวัยจึงเป็นเป็นการพัฒนาทักษะที่ส่งผลต่อการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับตนเองและสิ่ง

รอบตัว รวมถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เผชิญ (Soft Skills) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ผู้ปกครองเป็นสื่อกลางนี้จึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาวิณี ฮิปสและอุดมลักษณ์ กุลพิจิต Hibbs, P. and Kulapichitr, U. (2016) ที่แสดงให้เห็นว่าบทบาทของผู้ปกครองในการเป็นสื่อกลางนั้นในการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญของความฉลาดรู้ทางดิจิทัล ควรให้ความสำคัญใน 3 บทบาท ได้แก่ บทบาทด้านการใช้สื่อร่วมกับเด็ก บทบาทด้านการควบคุมการใช้สื่อ และบทบาทด้านการส่งเสริมความรู้

3) ผลการกำกับติดตามและประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกฝึกการคิด” ผู้วิจัยใช้กระบวนการชี้แนะและระบบพี่เลี้ยง (Coaching and Mentoring) เข้ามาใช้ในการกำกับติดตามและประเมินผลเพื่อพัฒนาศักยภาพ ทำให้ผู้ปกครองรู้สึกได้รับความใส่ใจ ตลอดจนช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับโรงเรียนดีขึ้น เนื่องจากในงานวิจัยนี้คุณครูจะได้รับบทบาทเป็นพี่เลี้ยงในการชี้แนะการใช้ชุดกิจกรรมร่วมกับนักศึกษาที่เข้าร่วมกระบวนการวิจัย ทำให้ครูกับผู้ปกครองได้สื่อสารกันมากขึ้น นำมาซึ่งการพัฒนาศักยภาพของครูและผู้ปกครองผ่านการสื่อสารเชิงบวกโดยมีเด็ก ๆ เป็นตัวตั้ง ประเด็นนี้สอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับกระบวนการชี้แนะและระบบพี่เลี้ยง (Coaching and Mentoring) หลาย ๆ ชิ้น ที่ระบุถึงข้อดีของกระบวนการนี้ว่าสามารถยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาและสมรรถนะในด้านความรู้และด้านการปฏิบัติงานของครูที่เข้าร่วมโครงการได้ การเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดคือการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้วิจัย นำไปสู่การสร้างบรรยากาศที่ดีในการปฏิบัติงาน เกิดความตระหนักต่อเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียน ลดช่องว่างระหว่างกัน ช่วยให้ครูได้ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของแต่ละคนได้อย่างต่อเนื่องเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ Lertkhongkathip, R. and Others. (2022) ดังนั้นในการพัฒนาศักยภาพผู้ปกครองในฐานะที่เป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ การเลือกใช้กระบวนการชี้แนะและระบบพี่เลี้ยงเข้ามาเป็นกระบวนการกำกับติดตามจึงไม่ใช่การประเมินผลเพื่อตัดสินแต่เป็นการประเมินผล แต่เป็นไปเพื่อพัฒนาศักยภาพและเสริมเติมการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการการผสานสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับทุกคน

**สรุปองค์ความรู้**



### ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า บทบาทของผู้ปกครอง มีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กในวัยนี้มีการพัฒนาที่ใกล้ชิดกับสภาพแวดล้อมในครอบครัวเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะวิธีการเลี้ยงดูและการเลือกใช้สื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตาม สถานการณ์จริงในสังคมไทยยังเผชิญกับ ความท้าทาย หลายประการ โดยเฉพาะใน พื้นที่ชนบท ที่เด็กมักขาดโอกาสในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เนื่องจากปัจจัยทาง สังคมและเศรษฐกิจ ที่แตกต่างกัน การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่เรียบง่ายแต่ทรงพลังในการ พัฒนาทักษะสำคัญต่างๆ ของเด็ก รวมถึง ทักษะการคิดวิเคราะห์ และ การแก้ปัญหา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ดังนั้น การส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเล่นกับบุตรหลาน จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจในการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล เพื่อให้การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กเป็นไป อย่างทั่วถึง จำเป็นต้องมีการ บูรณาการ ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็น ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และภาครัฐ โดยเฉพาะการสร้าง เครื่องมือและสื่อการเรียนรู้ ที่เข้าถึงง่ายและเหมาะสมกับบริบทของแต่ละพื้นที่ เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับทิศทางการวิจัยในอนาคต ควรให้ความสำคัญกับการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับ ปัจจัย ที่ส่งผลต่อ การพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของเด็กในแต่ละกลุ่ม รวมถึงการพัฒนา นวัตกรรม ต่างๆ เพื่อสนับสนุนการ เรียนรู้ของเด็กอย่างต่อเนื่อง และสร้าง เครือข่าย ความร่วมมือระหว่างผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ และผู้ปฏิบัติงาน เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ

### References

- Child Media. (2020). *DQ Digital Intelligence*. [Online]. Retrieved July 7, 2023, from [http://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2020/04/dq\\_FINAL.pdf](http://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2020/04/dq_FINAL.pdf)
- Dejputtawat, W. and Others. (2020). *Relationship between the Age Onset and Characteristics of Electronic Media Using and Developmental Delay in Children Age 6 Months – 5 Years Old*. Journal of Nakhonping Hospital, 11(2), 1-19.
- DQ Institute (2018). *DQ Impact Report*. Retrieved from: <https://www.dqinstitute.org/wpcontent/uploads/2018/08/2018-DQ-Impact-Report.pdf>.
- Hibbs, P. and Kulapichitr, U., (2016). *Roles of Parental Mediation for Promoting Media Literacy of Preschoolers in Child Development Centers in The Bangkok Metropolis*. An Online Journal of Education. Vol. 11 No. 1 (2016), pp.18-29
- Jaroensa, T., & Sengsri, S. (2020). *Digital Intelligence Quotient and Creativity and Innovation Skills in 21<sup>st</sup> Century*. Journal for Research and Innovation, Institute of Vocational Education Bangkok, 3(2). Retrieved July 7, 2023, from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/ivebjournal/article/view/245251>
- Lertkhongkathip, R., Kerdto, K., Youjamnong, P., Chansoong, T., & Saythong, U., (2022). *The Study of Using the Process for Enhancing the Quality of Education by Coaching and Mentoring System for Small Schools under the Office of Primary Education, District 2, Uttaradit Province*. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 2 (6), pp. 59-76

- Pantuworakul, K. and Nuansri, M., (2019). Young Children as Digital Citizens: Opportunity or Risk. *Journal of Education Studies*. Vol. 47 No. SUPPL. 2 (2019), pp. 1 - 23
- Rajanukul Institute. (2016). *A Manual for Organizing Activities to Strengthen Emotional Bonds for Parents or Caregivers of Children Ages 5 and Up through The Process of "Eat, Hug, Play, Tell"*. (2<sup>nd</sup> Printing). Bangkok: Agricultural Cooperatives Association of Thailand Printing Company Limited.
- Rajanukul Institute. (2021). *Let's strengthen children's IQ and EQ through eating, hugging, playing, and telling stories from your baby's first steps*. Retrieved July 10, 2023, from <https://th.rajanukul.go.th/academic/leaflet-data/leaflet/leaflet2/110>
- Sajjaphattanakul, A., & Sajjaphattanakul, A. (2019). Participatory action research to develop a learning network: "Media, information, and digital literacy citizenship school" in the lower northern region of Thailand: A needs analysis of schools from early childhood to lower secondary education levels. *Proceedings of the 11th National Research Conference: Connecting Local Research to International Perspectives*, Nakhon Ratchasima Rajabhat University, 1028–1038.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Retrieved July 10, 2023, from <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>

Smart Disabled People สร้างสุขให้ผู้พิการด้วยโลกเสมือนจริง  
SMART DISABLED PEOPLE CREATE HAPPINESS FOR PEOPLE WITH  
DISABILITIES WITH THE VIRTUAL WORLD

ธนวิชัย กิจเดช<sup>1</sup>, จุฑามาศ รัตนา<sup>2</sup>, พระรัตนมณี (ปณณมี วิสาร์โท)<sup>3</sup>  
Thanawit Kitdet<sup>1</sup>, Jutamas Rattana<sup>2</sup>, Rattanamuni, (Phuname visarato)<sup>3</sup>

วิทยาลัยสงฆ์เชียงราย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Email: Thanawitkitdet@gmail.com



### บทคัดย่อ

คนพิการในสังคมไทยมีจำนวนที่มากขึ้นแต่กลับไม่มีการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนา ระบบบริการ จึงก่อให้เกิดปัญหาซึ่งมีขอบเขตและผลกระทบ ดังนี้ 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการเนื่องจากปัญหา ที่เกิดจากความพิการจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คนดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถ จนส่งผลกระทบต่อ ร่างกายและจิตใจ เพราะการดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระ การดูแลคนพิการที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแล คนพิการ เพิ่มมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อพัฒนาประเทศแบบองค์รวม

จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการพัฒนาคนพิการด้วยเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ ให้สามารถเข้าถึงความ พร้อมในการมีระบบและอุปกรณ์รองรับ มีห้อง Metaverse E-Learning Room ให้คนพิการได้มี ประสบการณ์สามารถพูดคุยกับผู้อื่นได้โดยไม่ต้องเดินทางในห้องดำเนินกิจกรรม ดังนี้ 1) ไร้พรมแดนกับเจ้าหน้าที่ หรือคุณหมอ (คุณหมอเข้ามาตรวจผ่านระบบทุกเดือน) 2) สามารถเปิดกล้องเพื่อพูดคุยและเห็นหน้ากันได้ 3) สามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ขยับร่างกาย และกิจกรรมบำบัดที่สร้างสุขภาพจิตที่ดี 4) ไร้สำหรับให้ผู้มาเยี่ยมได้ พูดคุยกับคนพิการ (เช่นระบบการเยี่ยมให้กำลังใจจากเด็กนักเรียนผ่านแว่น VR) 5) สร้างบรรยากาศของ สถานที่ให้เหมือนจริงได้ตามความต้องการ 6) ข้ามข้อจำกัดเรื่องขาดแคลนบุคลากร 7) สามารถใช้ได้กับอุปกรณ์ แว่น VR และคอมพิวเตอร์ 8) เป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร

คำสำคัญ : เมตาเวิร์ส, คนพิการ, การมีส่วนร่วม, เมตาทัวร์, เมตาแคร์, เมตาชอปปิง



## Abstract

The number of disabled people in Thai society is increasing, but there is no development of innovations that use technology to develop service systems. This has led to problems with the following scope and impacts: 1) Impact on the disabled because problems caused by disability will affect their daily lives, both physical and mental health. 2) Impact on caregivers who have to take on the burden of caring for disabled people beyond their capabilities, affecting both their bodies and minds, because caring for one disabled person requires people, money, and time. 3) Communities and society will have to bear the burden of caring for abandoned disabled people more. 4) The country will lose more budget and manpower to care for disabled people, affecting the country's holistic development. Therefore, the development model for disabled people has been adjusted with technology so that disabled people can access the readiness of the system and equipment to support it. There is a Metaverse E-Learning Room for disabled people to have experience and be able to talk to others without having to travel to the activity room as follows: 1) To meet with officers or doctors (doctors come to check through the system every month) 2) To be able to turn on the camera to talk and see each other's faces. 3) Organize activities to move the body and therapeutic activities that create good mental health. 4) To be able to allow visitors to talk to disabled people. (such as a system for encouraging students through VR glasses) 5) Create a realistic atmosphere of the place as desired 6) Overcome the limitations of personnel shortages 7) Can be used with VR glasses and computers 8) It is a way to create an image for the organization.

**Keyword :** Metaverse, People with Disabilities, Participation, Meta Tour, Meta Care, Meta Shopping

## บทนำ

สถานการณ์คนพิการในประเทศไทยจากสถิติของกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ได้สำรวจคนพิการในวันที่ 5 กันยายน 2567 มีจำนวน 2,209,099 คน คิดเป็นร้อยละ 3.34 ของประชากรทั้งประเทศ (สถานการณ์คนพิการในประเทศไทย กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ) มีแนวโน้มสูงขึ้นทุกปี มีสาเหตุจากการพิการตั้งแต่กำเนิด การพิการโดยอุบัติเหตุ และการพิการจากโรค ส่วนใหญ่มีปัญหาการใช้ชีวิต การพัฒนาคุณภาพชีวิตและปัญหาด้านสุขภาพจิตของคนพิการและญาติ ทำให้เกิดการทอดทิ้งคนพิการเพิ่มสูงขึ้น สถิติของคนพิการที่ขอเข้าสถานคุ้มครองต่างๆต่อปีมากกว่า 1,000 คน โดยมองถึงสภาพและปัญหาที่เกิดขึ้นและเห็นถึงประโยชน์และความสำคัญของเทคโนโลยีที่จะเข้ามาแก้ไขปัญหาโดยการพัฒนานวัตกรรมบริการด้วยเทคโนโลยี Metaverse โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้คนพิการเข้าถึงบริการวิชาชีพเฉพาะทางที่ประหยัดและคล่องตัวให้กับคนพิการและเจ้าหน้าที่ได้

หากคนพิการของสังคมไทย ไม่มีการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบบริการจะก่อให้เกิดปัญหาซึ่งมีขอบเขตและผลกระทบดังนี้ Juthamat Rattana (2023) 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการ เนื่องจากปัญหาที่เกิดจากความพิการจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งทางสุขภาพกาย

และสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คนดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถจนส่งกระทบทั้งต่อร่างกายและจิตใจ เพราะการดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระการดูแลคนพิการที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแลคนพิการเพิ่มมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศแบบองค์รวม

กระบวนการเดิม เน้นการดูแลด้านปัจจัย 4 ให้คนพิการมีอาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรคและเครื่องนุ่งห่ม มีการส่งเสริมพัฒนาและฟื้นฟูโดยสหวิชาชีพ

กระบวนการใหม่ นวัตกรรม Metaverse คือ การสร้างสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน Metaverse สามารถจำลองให้เราอยู่ในสถานที่ต่างๆแม้จะนั่งอยู่ที่เดิมก็ตาม โดยอาศัยการเชื่อมต่อผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ โดยได้นำ Metaverse มาพัฒนาร่วมกับรูปแบบการบำบัดด้วยเครื่องมือบำบัดต่างๆ เช่นระบบบำบัดด้วยแสง สี เสียงและกลิ่นจนสร้างเป็นห้อง Metaverse E-Learning Roomดังนี้ Juthamat Rattana (2023) ซึ่งประกอบด้วย

ระบบ Meta Tour การสร้างประสบการณ์ให้คนพิการได้ท่องเที่ยวสถานที่ที่เกี่ยวเนื่องโดยไม่ต้องไปสถานที่จริงเพื่อลดขั้นตอนการเดินทาง และงบประมาณ ไปสถานที่ต่างๆได้ ในมุมมอง 360 องศา เสมือนได้เดินอยู่ที่นั่นจริงๆ เป็นการเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ให้คนพิการได้ผ่อนคลายสภาพจิตใจ ได้รับการสนับสนุนจากภาคประชาชนในประเทศและต่างประเทศ

ระบบ Meta Shopping การให้คนพิการเยี่ยมชมและซื้อสินค้าออนไลน์ที่เลือกดู สำรอง และได้พัฒนาสินค้าของตนเองเข้าไปขายในระบบออนไลน์

ระบบ Meta Care การให้คนพิการสามารถเข้าพบแพทย์และสหวิชาชีพด้วยตนเองผ่านระบบ Meta Care โดยไม่ต้องไปโรงพยาบาล ลดความเสี่ยงในการเดินทาง ลดการรับเชื้อเพิ่ม โดยการใช้ ระบบ Telemedicine การพบจิตแพทย์ แพทย์โรคผิวหนัง สหวิชาชีพทางไกล และระบบการบำบัดสุขภาพจิตแบบกลุ่มผ่านแว่น VR

ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมบริการด้วยเทคโนโลยี Metaverse จึงเป็นกระบวนการหนึ่งของการพัฒนาสังคมของกลุ่มเปราะบาง ซึ่งเห็นได้ว่า กลุ่มคนในสังคมที่มองเห็นถึง ได้มีการพัฒนาสังคมในรูปแบบต่างๆมากมาย เพื่อให้คนพิการสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและกลับคืนสู่สังคมได้

### ชนิดและประเภทของความพิการ

ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 มาตรา 4 หมายความว่า บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคมเนื่องจากมีความบกพร่องของบุคคลประกอบด้วยมีอุปสรรคด้านต่างๆ จำเป็นพิเศษ Office of Social Development and Human Security, Singburi Province (2024) ดังนี้

ประเภทความพิการที่ได้รับการดูแล มี 8 กลุ่ม

- ประเภทที่ 1 พิกัดทางการมองเห็น
- ประเภทที่ 2 พิกัดทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย
- ประเภทที่ 3 พิกัดทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย
- ประเภทที่ 4 พิกัดทางด้านจิตใจหรือพฤติกรรม
- ประเภทที่ 5 พิกัดทางด้านสติปัญญา

- ประเภทที่ 6 พิกัดทางการเรียนรู้
- ประเภทที่ 7 พิกัดทางอภิสติค
- ประเภทที่ 8 ความพิการซ้ำซ้อน

#### คำจำกัดความประเภทของความพิการ

**คนพิการ** หมายความว่า คนที่มีความผิดปกติหรือบกพร่องทางร่างกาย ทางสติปัญญาหรือทางจิตใจ ทำให้มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการมีส่วนร่วมทางสังคมโดยความพิการแต่ละประเภทมีความหมายตามพ.ร.บ. ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการปี 2550 ดังนี้ Thee the glass & Light Rays (2020)

**ความพิการทางการเห็น** ได้แก่ ตาบอด (เมื่อใช้แว่นสายตาดูธรรมดาดูอยู่ในระดับต่ำกว่า 3 ส่วน 60 เมตร หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ลงมาจนกระทั่งมองไม่เห็นแม้แต่แสงสว่างหรือมีลานสายตาแคบกว่า 10 องศา), ตาเห็นเลือนราง (เมื่อใช้แว่นสายตาดูธรรมดาดูอยู่ในระดับตั้งแต่ 3 ส่วน 60 เมตร หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ไปจนถึงต่ำกว่า 6 ส่วน 18 เมตร หรือ 20 ส่วน 70 ฟุต หรือมีลานสายตาแคบกว่า 30 องศา) ทั้งนี้ไม่รวมถึงมีตาพิการหรือตาบอดเพียง 1ข้าง และตาบอดสี

**ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย** ได้แก่ หูหนวก คือผู้ที่สูญเสียการได้ยินในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าที่ความดังของเสียง 90 เดซิเบลขึ้นไป, หูตึง คือผู้ที่สูญเสียการได้ยินในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าที่ความดังของเสียงน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาถึง 40 เดซิเบล, ในการสื่อความหมายคือ พูดไม่ได้ พูดไม่ชัด หรือพูดแล้วผู้อื่นไม่เข้าใจ

**ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางกาย** ได้แก่ การบกพร่องในการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับ เท้า แขน ขา ซึ่งอาจมาจากสาเหตุอัมพาต แขน ขา อ่อนแรง แขน ขาขาด หรือเจ็บป่วย เรื้อรังจนกระทบต่อการทำงานของมือ เท้า แขน ขา, ทางกายมีความบกพร่องหรือผิดปกติของศีรษะใบหน้า ลำตัว และภาพลักษณ์ภายนอกของร่างกายที่เห็นได้อย่างชัดเจน

**ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม** ได้แก่ บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากความบกพร่องหรือความผิดปกติทางจิตใจหรือสมองส่วนในของการรับรู้อารมณ์หรือความคิด

**ความพิการทางสติปัญญา** คือ มีพัฒนาการช้ากว่าปกติหรือมีระดับเขาว์ปัญญาต่ำกว่าบุคคลทั่วไป ซึ่งแสดงออกก่อนอายุ 18 ปี

**ความพิการทางการเรียนรู้**คือ มีความบกพร่องทางสมองทำให้เกิดความบกพร่องด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ หรือการเรียนรู้พื้นฐานอื่นโดยทำได้ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานตามช่วงอายุและระดับสติปัญญา

**ความพิการทางอภิสติค** ได้แก่ บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากความบกพร่องทางการพัฒนาการด้านสังคม ภาษา และการสื่อความหมาย พฤติกรรมและอารมณ์ โดยมีสาเหตุมาจากความผิดปกติของสมองและความผิดปกติที่แสดงก่อนอายุสองปีครึ่ง โดยให้รวมถึงการวินิจฉัยแยกกลุ่มอภิสติคสเปกตรัมอื่น ๆ เช่น แอสเพอเกอร์

**บุคคลพิการซ้อน** ได้แก่ บุคคลที่มีสภาพความบกพร่องหรือความพิการมากกว่าหนึ่งประเภทในบุคคลเดียวกัน

Barthel Activity of Daily Living Index หรือ ADL Index คือ การวัดความสามารถในการดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นแบบประเมินกิจวัตรประจำวัน ดัชนีบาร์เธลเอดีแอล (Barthel Activities of Daily Living : ADL) Ministry of Public Health, Department of Health, Health Center No. 9 (2024)

- กลุ่ม A ช่วยเหลือตนเองได้ และช่วยเหลือผู้อื่นได้ เป็นอย่างดี

- กลุ่ม B ช่วยเหลือตนเองได้
- กลุ่ม C ช่วยเหลือตนเองไม่ได้ ต้องมีผู้อื่นคอยช่วยเหลือ
- กลุ่ม D สภาวะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ (ติดเตียง)

โดยปฏิบัติตามภารกิจของหน่วยงาน คือ ดำเนินการและให้การสนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ เยียวยา บำบัด ฟื้นฟู พัฒนาศักยภาพคุณภาพชีวิต และจัดสวัสดิการ แก่คนพิการตามหลักการสังคมสงเคราะห์ให้ สอดคล้องกับความต้องการของคนพิการ เป็นศูนย์การเรียนรู้การคุ้มครอง สวัสดิภาพ การเสริมสร้างทักษะการ ดำรงชีวิต ฟื้นฟูสมรรถภาพ และพัฒนาคุณภาพให้ปรับตัวเข้ากับครอบครัวและชุมชนได้ จัดบริการสวัสดิการ การให้คำแนะนำ การแก้ไขปัญหา การพัฒนาคุณภาพชีวิต การสงเคราะห์และเสริมทักษะครอบครัวรวมทั้ง ประสานส่งต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดทำมาตรฐานการดำเนินการ การติดตามประเมินผล และรายงานผลการ ปฏิบัติงาน การทำงานเชิงป้องกันการคุ้มครอง ฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการและครอบครัว สสำรวจ ศึกษาวิเคราะห์ รวบรวมและจัดทำข้อมูลการวิจัยสถานการณ์ รูปแบบการบริการ สวัสดิการ การดำเนินงานเชิงป้องกันของคน พิการ บูรณาการความร่วมมือกับองค์กรภาคเอกชน ชุมชน และท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการป้องกันและ แก้ไข ปัญหาคนพิการด้านการจัดสวัสดิการในชุมชน การคุ้มครองให้คนพิการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับครอบครัว และ กลับคืนสู่สังคม Ministry of Social Development and Older Persons Security, Department of Older Persons Affairs (2024)

### Metaverse กับการพัฒนาลังคม ของกลุ่มเปราะบาง

หากคนพิการ ไม่มีการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบบริการจะก่อให้เกิดปัญหาซึ่ง มีขอบเขตและผลกระทบดังนี้ 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการเนื่องจากปัญหาที่เกิดจากความพิการจะส่งผล กระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งทางสุขภาพกายและสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คน ดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถ จนส่งกระทบทั้งต่อร่างกายและจิตใจ เพราะ การดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระการดูแลคนพิการที่ถูก ทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแลคนพิการเพิ่มมากขึ้นจนส่งผล กระทบต่อการพัฒนาประเทศแบบองค์รวมเกิดรูปแบบการพัฒนาคนพิการด้วยเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ มีห้อง Metaverse E-Learning Room ให้คนพิการได้มีประสบการณ์สามารถพูดคุยกับผู้อื่นได้โดยไม่ต้องเดินทาง ห้องดำเนินกิจกรรมดังนี้ Juthamat Rattana (2023) 1) ไว้พบปะกับเจ้าหน้าที่หรือคุณหมอ (คุณหมอเข้ามา ตรวจสอบผ่านระบบทุกเดือน) 2) สามารถเปิดกล้องเพื่อพูดคุยและเห็นหน้ากันได้ 3) สามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ ขยับร่างกาย และกิจกรรมบำบัดที่สร้างสุขภาพจิตที่ดี 4) ไว้สำหรับให้ผู้มาเยี่ยมได้พูดคุยกับคนพิการ (เช่นระบบ การเยี่ยมให้กำลังใจจากเด็กนักเรียนผ่านแว่น VR) 5) สร้างบรรยายกาศของสถานที่ให้เหมือนจริงได้ตามความ ต้องการ 6) ชำมข้อจำกัดเรื่องขาดแคลนบุคลากร 7) สามารถใช้ได้กับอุปกรณ์แว่น VR และคอมพิวเตอร์ 8) เป็น การสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร

#### 1) การยึดประชาชนหรือผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง

กระบวนการเดิม เน้นการดูแลด้านปัจจัย 4 ให้คนพิการมีอาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรคและ เครื่องนุ่งห่ม มีการสงเคราะห์พัฒนาและฟื้นฟูโดยสหวิชาชีพ แต่บ้านบางปะกงไม่มี นักกายภาพบำบัดและ นักจิตวิทยา

กระบวนการใหม่ นำนวัตกรรม Metaverse คือ การสร้างสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและ เทคโนโลยีเข้าด้วยกัน Metaverse สามารถจำลองให้เราอยู่ในสถานที่ต่างๆแม้จะนั่งอยู่ที่เดิมก็ตาม โดยอาศัย การเชื่อมต่อผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ ได้นำ Metaverse

มาพัฒนาร่วมกับรูปแบบการบำบัดด้วยเครื่องมือบำบัดต่างๆ เช่นระบบบำบัดด้วย แสง สี เสียงและกลิ่นจนสร้างเป็นห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งประกอบด้วย

ระบบ Meta Tour การสร้างประสบการณ์ให้คนพิการได้ท่องเที่ยวสถานที่เที่ยวโดยไม่ต้องไปสถานที่จริงเพื่อลดขั้นตอนการเดินทาง และงบประมาณ ไปสถานที่ต่างๆได้ ในมุมมอง 360 องศา เสมือนได้เดินอยู่ที่นั่นจริงๆ เป็นการเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ให้คนพิการได้ผ่อนคลายสภาพจิตใจ ได้รับการสนับสนุนจากภาคประชาชนในประเทศและต่างประเทศ

ระบบ Meta Shopping การให้คนพิการเยี่ยมชมและซื้อสินค้าออนไลน์ที่เลือกดู สํารวจ และได้พัฒนาสินค้าของตนเองเข้าไปขายในระบบออนไลน์

ระบบ Meta Care การให้คนพิการสามารถเข้าพบแพทย์และส่ววิชาชีฟด้วยตนเองผ่านระบบ Meta Care โดยไม่ต้องไปโรงพยาบาล ลดความเสี่ยงในการเดินทาง ลดการรับเชื้อเพิ่ม โดยการใช้ ระบบ Telemedicine การพบจิตแพทย์ แพทย์โรคผิวหนัง ส่ววิชาชีฟทางไกล และระบบการบำบัดสุขภาพจิตแบบกลุ่มผ่านแว่น VR

โดยทุกขั้นตอนมีการศึกษาความต้องการของคนพิการและให้คนพิการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ทุกขั้นตอน ตั้งแต่การร่วมรับรู้แนวทางการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการตอบสนองความต้องการ ให้คนพิการทดลองใช้อุปกรณ์ในห้องและให้คนพิการประเมินผลการใช้งานแต่ละอุปกรณ์ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เครื่องมือใช้งานได้ดีเพื่อให้คนพิการเกิดความพึงพอใจ Center for the Protection and Development of Persons with Disabilities (2023)

## 2) การเปลี่ยนแปลงที่ดี

คนพิการและเจ้าหน้าที่เข้าร่วมโครงการให้ข้อมูลด้านผลลัพธ์ดังนี้ 1)เป็นการพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ ความบันเทิง คนพิการได้เข้าถึงบริการต่างๆ คนพิการเกิดการเรียนรู้ มีการพัฒนาการดีขึ้น 2) เป็นการสื่อสารแบบ 2 คนขึ้นไปได้โดยไม่ต้องเดินทาง จำลองให้คนพิการไปอยู่ในสถานที่ต่างๆที่เปิดโอกาสให้คนพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย สามารถใช้ระบบ Metaverse มาทดแทนข้อจำกัดในการเดินทาง 3) ระบบ Metaverse ตอบโจทย์การพัฒนาหน่วยงานราชการ4.0 4) สร้างประสบการณ์บนช่องทางออนไลน์ให้คนพิการได้รับประสบการณ์ใหม่ๆข่าวสารต่างๆ ได้ทันเหตุการณ์และทันสมัย 5) กิจกรรมทำให้คนพิการได้ขยับร่างกายและคลายเครียดได้ ทำให้เกิดผลกระทบเชิงบวก/เกิดประโยชน์ต่อสังคม ประเทศในด้านต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจ คนพิการได้พัฒนาตนเองจนได้รับการจ้างงานและผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจ สังคมได้มีส่วนร่วมในการดูแลคนพิการผ่านระบบเทคโนโลยีออนไลน์ สาธารณสุขสามารถลดขั้นตอนในการบริการมีช่วงทางการให้บริการคนพิการที่ตรงกับความต้องการ สิ่งแวดล้อมและความมั่นคงคนพิการได้รับการดูแลที่รวดเร็วปลอดภัยจากการลดขั้นตอนทั้งด้านการไม่ต้องเดินทางเพื่อไม่ให้เกิดความเสี่ยงต่างๆที่ตามมา

การจัดทำห้อง Metaverse E-Learning Room ร่วมกับภาคีเครือข่ายจากทุกภาคส่วน มีการถอดบทเรียน ประชุมปรึกษาหารือการดำเนินงานผ่านกลุ่มไลน์อย่างต่อเนื่อง เช่นการพัฒนา ระบบ Meta Tour มีสมาคม Metaverse แห่งประเทศไทยเป็น ที่ปรึกษาหลักมีการเชิญเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆผ่านแว่น VR ระบบ Meta Care มีโรงพยาบาลทั้งฝ่ายกายและฝ่ายจิตเป็นที่ปรึกษาในการจัดหาอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในห้อง ระบบ Meta Shopping มีภาคเอกชนและภาคประชาชนสนับสนุน

ทุกระบบใช้กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้งานแต่ละภาคส่วน ชี้แจงแผนงานที่จะทำเช่นแผนการพัฒนาคนพิการให้ประกอบอาชีพด้าน Metaverse เพื่อยกระดับให้คนพิการเป็นแกนนำด้านนี้ โดยสมาคม Metaverse จะจัดอบรมให้คนพิการแกนนำในเดือน เมษายน และเปิดห้องเป็นแหล่งศึกษาดูงาน มีการไป

แลกเปลี่ยนกับหน่วยงานทั้งในระดับกรมและ กระทรวงให้รับรู้การดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง การถ่ายทอดบทเรียนปัจจัยความสำเร็จได้ 3 ประเด็นคือ 1) ความร่วมมือของทุกภาคส่วน ทั้งภาคประชาชน ภาครัฐและภาคเอกชน 2) ผู้นำให้ความสำคัญในการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาคนพิการ 3) เจ้าหน้าที่ที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการดูแลคนพิการ

### 3) มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals) หรือที่รู้จักกันดีภายใต้ชื่อย่อ “SDGs” ประกอบไปด้วย 17 เป้าหมาย ซึ่งทุกเป้าหมายมีเกี่ยวข้องกับเราทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ทั้งที่เป็นคนปกติที่มีภาวะครบทั้ง 32 ประการ ตลอดจนผู้พิการ และผู้ทุพพลภาพทุกประเภท และเมื่อทำความเข้าใจกับ SDGs เป็นอย่างดีแล้ว จะเห็นว่าเป้าหมายที่สำคัญที่สุดก็คือการที่เราต้อง “ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง” ทั้งนี้เนื่องจาก สังคมที่อยู่กันอย่างเสมอภาค และเท่าเทียม คือ สังคมที่มีความผาสุก เช่นนี้เราทุกคนจึงล้วนมีส่วนร่วม และมีสิทธิที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการนำมาซึ่งการพัฒนาที่ยั่งยืนให้แก่สังคม เศรษฐกิจ และ สิ่งแวดล้อม Nattawikam Phantuwongphakdee, Nipatra Naksingh (2020)

มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDGs

- เป้าหมายที่ 3 : (สร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดี และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย) การนำเทคโนโลยี Metaverse มาใช้ส่งผลต่อการส่งเสริมสุขภาพกายจิต สังคม อารมณ์ เพิ่มโอกาสการเข้าถึงบริการด้านต่างๆให้กับคนพิการได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว สามารถลดขั้นตอนการบริการด้านต่างๆให้กับคนพิการได้ ไม่ต้องเคลื่อนย้ายคนพิการไปรับบริการทำให้ลดเวลา ลดขั้นตอน ลดความเครียดจากการรอคอยและภาวะยากลำบากที่คนพิการต้องพบเจอเมื่อรับบริการในรูปแบบเดิมหรือรูปแบบที่ไม่มีระบบเทคโนโลยีมาใช้ในการบริการ

- เป้าหมายที่ 17 : (เสริมความเข้มแข็งให้แก่โลกการดำเนินงานและฟื้นฟูสภาพหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน) ผลงานได้รับความร่วมมือจากสมาคม Metaverse แห่งประเทศไทยที่ได้ประสานความร่วมมือกับองค์กร Metaverse ประเทศญี่ปุ่นและมาเลเซียเพื่อมาร่วมดูแลคนพิการและมีกระบวนการที่นำไปสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน โดยการสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room เพื่อให้บริการคนพิการ เจ้าหน้าที่ และประชาชนที่สนใจมาดูงานเรียนรู้การบำบัดผ่อนคลายความเครียดและการใช้ระบบ Metaverse

### 4) Metaverse: แนวคิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมดังนี้

1.ร่วมรับรู้ ปี2565 โรคโควิดรุนแรงคนพิการไม่สามารถออกไปไหนได้ เกิดความเครียด มีการสำรวจความต้องการพบคนพิการต้องการมีกิจกรรมที่สามารถทำให้ออกไปที่อื่นๆ

2.ร่วมคิด ผู้บริหารนำ Metaverse ให้คนพิการทดลองใช้แว่น VR เพื่อให้คนพิการช่วยคิดว่าตรงกับความต้องการคือการไปเที่ยวได้เสมือนจริง

3.ร่วมพิจารณาตัดสินใจ หลังจากคนพิการได้ทดลองใช้แล้ว ได้ให้คนพิการร่วมตัดสินใจในการพัฒนาห้อง Metaverse E-Learning Room

4.ร่วมดำเนินการ ให้คนพิการและเจ้าหน้าที่มีส่วนร่วมในการจัดทำห้องตั้งแต่ทดสอบการใช้อุปกรณ์และเป็นผู้ให้บริการ

5.ร่วมติดตามประเมินผล คนพิการและเจ้าหน้าที่ ร่วมประเมินผลทุกขั้นตอนให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตั้งแต่ระยะทดสอบเครื่องมือ ระยะใช้งานและระยะหลังการใช้งาน

การออกแบบห้อง Metaverse E-Learning Room เน้นการพัฒนาคนพิการให้สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาตนเองและกิจกรรมในห้องสามารถคล้ายคลึงกับคนพิการและเจ้าหน้าที่ได้ พบโอกาสการพัฒนา ได้แก่ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของคนพิการ ระบบการนัดหมายและการเข้าถึงบริการ การบริหารงบประมาณ และเกิดรูปแบบการดูแลคนพิการที่ใช้เทคโนโลยี

### การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและฟื้นฟู

การสร้างสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน Metaverse สามารถจำลองให้เราอยู่ในสถานที่ต่างๆแม้จะนั่งอยู่ที่เดิมก็ตาม โดยอาศัยการเชื่อมต่อผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ โดยบ้านบางปะกงได้นำ Metaverse มาพัฒนาร่วมกับรูปแบบการบำบัดด้วยเครื่องมือบำบัดต่างๆ เช่นระบบบำบัดด้วย แสง สี เสียงและกลิ่นจนสร้างเป็นห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งประกอบด้วย

ระบบ Meta Tour การสร้างประสบการณ์ให้คนพิการได้ท่องเที่ยวสถานที่ที่เกี่ยวโดยไม่ต้องไปสถานที่จริงเพื่อลดขั้นตอนการเดินทาง และงบประมาณ ไปสถานที่ต่างๆได้ ในมุมมอง 360 องศา เสมือนได้เดินอยู่ที่นั่นจริงๆ เป็นการเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ให้คนพิการได้ผ่อนคลายสภาพจิตใจ ได้รับการสนับสนุนจากภาคประชาชนในประเทศและต่างประเทศ เนื่องจากคนพิการนั้นเป็นผู้ที่อยู่แต่ในสถานสงเคราะห์ ที่ได้รับการดูแลจากหน่วยงาน จะมีความรู้สึกเหมือนเขาถูกบั่นทอนความรู้สึกของสภาวะอารมณ์ที่คนพิการบางคนอาจจะไม่เคยได้รับรู้เลย เพราะเป็นคนพิการตั้งแต่กำเนิด แต่อีกจำพวกคือคนพิการที่ได้รับผลกระทบจากโรค หรือสาเหตุอื่นๆ ทำให้อยู่ในสภาพของความพิการที่ไม่สามารถที่จะดำเนินชีวิตแบบคนปกติได้ จากที่เคยได้ออกไปเที่ยวหรือพบปะผู้คน ก็ไม่สามารถทำได้ หรือการมีเพื่อนใหม่ จึงได้นำหลักการของ ระบบ Meta Tour ซึ่งเป็น1ใน ส่วนของ Metaverse ที่ จะพาคนพิการไปในที่ตนอยากไป และได้พบปะกับเพื่อนใหม่ และให้คนพิการได้รับรู้ถึงความรู้สึกว่าตนนั้นได้ไปอยู่ในที่ตนอยากไป และยังส่งเสริมให้คนพิการได้พัฒนาสภาวะทางอารมณ์ เป็นการสร้างความสุข ปัจจุบันคนพิการบ้านบางปะกงได้ไปเที่ยวและศึกษาวัฒนธรรมของต่างประเทศด้วย

ระบบ Meta Shopping การให้คนพิการเยี่ยมชมและซื้อสินค้าออนไลน์ที่เลือกดู สำรอง และได้พัฒนาสินค้าของตนเองเข้าไปขายในระบบออนไลน์ เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการดำรงชีวิตเพื่อการปรับตัวในการใช้ชีวิตในสังคม ที่หารายได้ ได้ด้วยตนเอง สร้างเสริมสุขให้คนพิการให้ตระหนักรู้ และไม่ให้เป็นภาระของผู้อื่นๆ ด้วยการส่งเสริมและสอนการเรียนรู้ระบบขายของออนไลน์ ด้วยความชื่นชอบของคนพิการที่มีความสามารถในการใช้โทรศัพท์มือถือในการสั่งของออนไลน์ และการสร้างรายได้จากสิ่งประดิษฐ์ของคนพิการ เช่น ไม้กวาดทางมะพร้าว พวงกุญแจ ตุ๊กตาดนตรี ดอกไม้ และโปสเตอร์โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย ของแพลตฟอร์ม Facebook, Tiktok และนำไปขายในโลกเสมือนจริงผ่าน ระบบ Meta Shopping

ระบบ Meta Care การให้คนพิการสามารถเข้าพบแพทย์และสหวิชาชีพด้วยตนเองผ่านระบบ Meta Care โดยไม่ต้องไปโรงพยาบาล ลดความเสี่ยงในการเดินทาง ลดการรับเชื้อเพิ่ม โดยการใช้ ระบบ Telemedicine การพบจิตแพทย์ แพทย์โรคผิวหนัง สหวิชาชีพทางไกล และระบบการบำบัดสุขภาพจิตแบบกลุ่มผ่านแว่น VR

ประการสำคัญ การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมก็เป็นความสำคัญและจำเป็นอย่างหนึ่งในการส่งเสริมให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมขึ้นในสถานสงเคราะห์ ของห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งขั้นตอนการมีส่วนร่วมปรากฏอยู่ 4 อย่าง (นางสาวจุฑามาศ รัตนา นักสังคมสงเคราะห์ชำนาญการ สถานคุ้มครองและพัฒนาคนพิการบางปะกง) ดังต่อไปนี้

### 1) การมีส่วนร่วมในการวางแผน

การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในด้านการวางแผนนั้นมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยเฉพาะกลุ่มคนเปราะบางที่จะต้องเข้ามาเป็นผู้ที่เริ่มให้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการคิด คือ การคิดหาปัญหาและความต้องการของคนเปราะบาง โดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในการศึกษาและค้นหาสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในสถานคุ้มครองและพัฒนาคนพิการ แล้วจึงสะท้อนให้กับผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งก็คือองค์กรพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จากนั้นจึงเป็นการร่วมใจ หรือร่วมศรัทธา อันเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากที่สุดในกระบวนการการมีส่วนร่วม เพราะความศรัทธาจะเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้การมีส่วนร่วมเกิดขึ้นและนำไปสู่ผลสำเร็จในที่สุด จากนั้นจึงเป็นการร่วมแรง โดยเจ้าหน้าที่ทุกคนจะเป็นส่วนสำคัญในเรื่องของการสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room เน้นการพัฒนาคนพิการให้สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและกิจกรรมในห้องสามารถคล้ายคลึงได้ให้กับคนพิการและเจ้าหน้าที่ได้ เพราะโครงการ Metaverse E-Learning Room นี้จะอาศัยกำลังแรงงานหลักจากเจ้าหน้าที่ จะเห็นได้ว่า กระบวนการต่างๆ เหล่านี้มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด และเป็นการขับเคลื่อนโดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การร่วมคิด ร่วมใจ(ร่วมศรัทธา) ร่วมแรง ร่วมทุน ร่วมรับผลประโยชน์ และร่วมดูแลรักษา สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการช่วยกันพัฒนาสังคม กลุ่มคนพิการให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

### 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ

กระบวนการในการมีส่วนร่วมในขั้นตอนนี้จะเป็นการมีส่วนร่วมในเรื่องของการใช้แรงงานจากคนในองค์กร คือเจ้าหน้าที่ของสถานคุ้มครองและพัฒนาคนพิการบางปะคง ส่วนทางภาคเอกชนจะเป็นในส่วนของวัสดุอุปกรณ์ ที่ได้รับการสนับสนุนบริจาคเพื่อคนพิการในการสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งวัตถุประสงค์สำคัญของโครงการนี้คือ Metaverse เป็นการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของเจ้าหน้าที่ ภาคีเครือข่าย และ คนพิการ ซึ่งนับได้ว่าเป็นโครงการที่ช่วยเสริมสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมได้เป็นอย่างดี สังเกตได้จากการดำเนินโครงการทุกโครงการจะมีเจ้าหน้าที่ และคนพิการ เข้ามามีส่วนร่วมอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะการดำเนินโครงการโดยเฉพาะ เช่น การสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room จำเป็นที่จะต้องใช้งบประมาณจากคนในองค์กรให้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการต่างๆ ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะสร้างความเป็นเจ้าของร่วมกันของคนในองค์กรและช่วยกันดูแลรักษาต่อไป และยังเป็นการสร้างจิตสำนึกสาธารณะหรือจิตอาสาให้เกิดขึ้นในองค์กรด้วย เพราะคนในองค์กรนั่นเองจะต้องเป็นผู้ลงมือ ลงแรงในการทำงาน การร่วมด้วยช่วยกันในขั้นตอนนี้จึงจะสามารถเกิดขึ้นและสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้

### 3) การมีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล

การมีส่วนร่วมของชาวบ้านในการติดตามประเมินผลนั้นจะเป็นไปในช่วงระหว่างการดำเนินการ โครงการมากกว่าที่จะเป็นการติดตามประเมินผลในระยะสุดท้ายหรือหลังจากที่โครงการดำเนินการไปแล้ว ทั้งนี้เพราะคนในองค์กร(เจ้าหน้าที่)ส่วนใหญ่มองว่าการตรวจสอบหลังจากดำเนินการแล้วนั้น แต่อย่างไรก็ตามงานโครงการ Metaverse E-Learning Room มุ่งเน้นให้คนในองค์กร(เจ้าหน้าที่) ภาคีเครือข่าย และคนพิการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการมากกว่า ทั้งนี้เพราะในการติดตามตรวจสอบหรือการประเมินผลนั้นจะเป็นหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ ในการติดตามกระบวนการที่เป็นขั้นตอนต่อไป

### 4) การมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์หรือรับผลประโยชน์

ในขั้นตอนนี้ เจ้าหน้าที่และคนพิการ ได้มีส่วนร่วมในการใช้ผลประโยชน์ต่างๆ ร่วมกัน โดยที่ทุกคนถือได้ว่าได้ช่วยกันในการดำเนินการต่างๆ ทั้งวางแผน ดำเนินการ ติดตามตรวจสอบ และใช้ประโยชน์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสร้างจิตสำนึกร่วมกันของคนในองค์กรในการช่วยกันดูแลรักษาเสมือนหนึ่งว่าเป็นของตนเอง ไม่ได้มีใครเป็นเจ้าของ แต่ทุกคนในองค์กรเป็นเจ้าของร่วมกัน การสร้างจิตสำนึกในการเป็นเจ้าของร่วมกันนั้นถือได้ว่าเป็น



สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการที่จะให้คนในองค์กรได้มีส่วนร่วมในการดูแลรักษาและใช้ประโยชน์ร่วมกัน เพราะสิ่งสาธารณประโยชน์ต่างๆ ถูกสร้างขึ้นจากการมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย เกิดจากการประสานงานของทุกฝ่าย จึงก่อให้เกิดสิ่งสาธารณประโยชน์อันเป็นเครื่องมือของคนในองค์กร และคนพิการ กระบวนการในการสร้างจิตสำนึกการเป็นเจ้าของร่วมจึงนับได้ว่าเป็นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในการใช้ผลประโยชน์หรือรับผลประโยชน์ และการที่จะทำให้คนในองค์กร และคนพิการมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์ และร่วมกันดูแลรักษานั้นจะต้องสร้าง “สำนึกความเป็นเจ้าของ (Sense of Belonging)” ซึ่งหมายถึง ความสำนึกในการคำนึงถึงว่าสิ่งสาธารณะประโยชน์ที่เราาร่วมกันสร้างขึ้นมานั้นเป็นเสมือนเป็นของเราด้วย การใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านั้นก็ถือว่าเราต้องดูแลเอาใจใส่ รักษาผลประโยชน์ ไม่นิ่งดูตาย และที่สำคัญต้องคิดเสมอว่าอะไรเป็นความสูญเสียก็ต้องหลีกเลี่ยง แต่ถ้าเป็นผลประโยชน์ต้องปกป้องและดูแลรักษา โดยเฉพาะสิ่งสาธารณะประโยชน์ต่างๆ ที่เรามีส่วนร่วมมาตั้งแต่ต้น ก็จำเป็นที่จะต้องใช้ประโยชน์ร่วมกัน เป็นเจ้าของร่วมกัน และดูแลรักษาาร่วมกัน

### สรุปองค์ความรู้

บทความนี้ได้ข้อค้นพบ คือ คนพิการของสังคมไทยยังไม่มีการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบบริการจะก่อให้เกิดปัญหาซึ่งมีขอบเขตและผลกระทบดังนี้ 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการเนื่องจากปัญหาที่เกิดจากความพิการจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งทางสุขภาพกายและสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คนดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถ จนส่งกระทบทั้งต่อร่างกายและจิตใจ เพราะการดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระการดูแลคนพิการที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแลคนพิการเพิ่มมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อพัฒนาประเทศแบบองค์รวม จึงมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดรูปแบบการพัฒนาคนพิการด้วยเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ มีห้อง Metaverse E-Learning Room ให้คนพิการได้มีประสบการณ์สามารถพูดคุยกับผู้อื่นได้โดยไม่ต้องเดินทาง ห้องดำเนินกิจกรรมดังนี้ 1) ไว้พบปะกับเจ้าหน้าที่หรือคุณหมอ (คุณหมอเข้ามาตรวจผ่านระบบทุกเดือน) 2) สามารถเปิดกล้องเพื่อพูดคุยและเห็นหน้ากันได้ 3) สามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ขยับร่างกาย และกิจกรรมบำบัดที่สร้างสุขภาพจิตที่ดี 4) ไว้สำหรับให้ผู้มาเยี่ยมได้พูดคุยกับคนพิการ (เช่นระบบการเยี่ยมให้กำลังใจจากเด็กนักเรียนผ่านแว่น VR) 5) สร้างบรรยายภาคของสถานที่ให้เหมือนจริงได้ตามความต้องการ 6) ข้ามข้อจำกัดเรื่องขาดแคลนบุคลากร 7) สามารถใช้ได้กับอุปกรณ์แว่น VR และคอมพิวเตอร์ 8) เป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร

ผลที่ได้คือ ทำให้เจ้าหน้าที่ และคนพิการที่ได้เข้ารับการใช้บริการของห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งเป็นที่สำหรับพัฒนาและบำบัดฟื้นฟูสุขภาพสภาวะทางจิตใจให้มีความสุขและผ่อนคลายจากการเหนื่อยล้าหลังการทำงานลดความเครียด และคนพิการสามารถพัฒนาทักษะทางสภาวะทางอารมณ์และฟื้นฟูสุขภาพจิตใจละทางด้านร่างกาย เพื่อมุ่งเน้นที่จะดูแลและส่งเสริมให้คนพิการเข้าถึงสิทธิที่ตนพึงจะได้รับเพื่อให้ตนเองสามารถปรับตัวหรืออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้

## References

- Department of Empowerment and Quality of Life for Persons with Disabilities. (2020). *Record of Academic Cooperation for the Development of the Quality of Life of Persons with Disabilities between the Department of Empowerment of Persons with Disabilities.*
- Department of Empowerment and Quality of Life for Persons with Disabilities. (2024). *Strategy and Planning Division.*
- Ministry of Social Development and Older Persons Security, Department of Older Persons Affairs. (2024). *Screening assessment of ability in Active Living (ADL).*
- Ministry of Public Health, Department of Health, Health Center No. 9. (2024). *Elderly assessment form by potential group according to Ability to perform daily activities (Barthel Index for activity of daily living: ADL).*
- Natthawik Phanthawongphakdee, Nipatra Naksingh. (2024). *Disabled people in Thailand and their participation in sustainable development.*
- Kaew T, Light Rays. (2020). *Types of disabilities. and access to welfare information and services fromThe state of disabled women in Thailand. Journal of Demography,* 36(2), 1-24.
- Natthakorn Thongsard. (2023). *“Metaverse Virtual World for the Disabled”* Protection and Development Center Bangpakong Disabled, Chachoengsao Province.
- Center for the Protection and Development of Persons with Disabilities.(2023) *Interview form for evaluating staff and people with disabilities*
- Juthamat Rattana. (2566). *Interview form for disabled persons*
- bpkhome.(2023,November14).<https://www.spatial.io/s/Bangpakong6321a0b56be3db0001149a40?share=4596040170968>

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแฟด้วย  
โมก้าพอต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง  
เรื่อง การจำลองอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

CLASSROOM ACTION RESEARCH: ENHANCING COFFEE-MAKING SKILLS USING A MOKA  
POT THROUGH DEMONSTRATION AND CONSTRUCTIONISM THEORY ON CAREER  
SIMULATION FOR MATHAYOM 2 STUDENTS

พีรเดช บุญรอด

Peeradech Boonrod

ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

Master of Education in Curriculum and Instruction

Email: Peeradech88@gmail.com



### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติการทำกาแฟด้วยโมก้าพอต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Action Research) จำนวน 3 วงจร ทุกวงจรได้ดำเนินงานตามขั้นตอน PAOR ซึ่งคือ Plan, Action, Observe และ Reflect กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวังน้ำคู้ศึกษา จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ การวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า ในวงจรที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน และไม่ผ่านเกณฑ์ 6 คน โดยมีผลคะแนนการประเมินในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 61.37 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยผู้วิจัยได้นำสภาพปัญหาหาแนวทางแก้ไข และปรับปรุงการสอนในวงจรที่ 2 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 6 คน และที่ไม่ผ่านเกณฑ์ 3 คน โดยมีผลคะแนนการประเมินในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 68.28 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ในวงจรที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนทั้ง 9 คน ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 77.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

**คำสำคัญ:** วิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน, การสอนแบบสาธิต, การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง, ความสามารถในการทำกาแฟ, โมก้าพอต

## Abstract

This research aims to develop the ability to practice coffee making with a Moka Pot. By using demonstration learning management together with the theory constructionism. It is a classroom action research (Action Research) in 3 cycles. Every cycle has operated according to PAOR steps which are Plan, Action, Observe and Reflect. Target groups are There were 9 Mathayom 2 students at Wang Nam Khu Suksa School. There were 2 types of tools used in the research: 1. Learning plan 2. ability assessment form. Data were analyzed using Content analysis Average and Percentage. The research results found that in the first cycle, 3 students passed the criteria and the remaining 6 did not pass the criteria, with an overall evaluation score of 61.37 percent, which still did not pass the 70 percent criteria. The researcher brought in the problem conditions. Find a solution and improve teaching in the 2<sup>nd</sup> cycle which the results of the research found that There were 6 students who passed the criteria and the remaining 3 did not pass the criteria, with an overall assessment score of 68.28 percent, which has not yet passed the 70 percent criteria in Cycle 3. The results of the research found that both students 9 people passed all criteria The overall average score was 77.81 percent, which was higher than the specified criteria.

**Keywords:** School Action Research, Demonstration learning, Constructionism, Coffee-making skills, Moka Pot

## บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มุ่งให้การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุขได้ โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ ครูต้องคำนึงถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดอยู่เสมอ กล่าวคือ ต้องตรวจสอบว่าเด็กเกิดการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่ได้กำหนดไว้หรือไม่ มีอุปสรรคใดบ้างที่เกิดขึ้นและควรจะมีแนวทางในการแก้ไขอย่างไร กิจกรรมการเรียนรู้ใดบ้างมีประสิทธิภาพสูงสุดบ้าง กระบวนการดังกล่าวนี้สามารถนำการวิจัยเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 30 ที่เน้นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ โดยระบุให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการส่งเสริมให้ครูสามารถทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา Ministry of Education (2010)

ทั้งนี้จุดเน้นในการวิจัยสำหรับครู คือ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนซึ่งมีความหมายกว้างไปถึงการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กด้วย การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการวิจัยนั้น มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ การนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ซึ่งโดยปกติแล้ว ครูผู้สอนขณะทำการจัดการเรียนการสอนได้ทำวิจัยไปพร้อม ๆ กับการสอนอยู่ตลอดเวลาแล้ว ด้วยการศึกษาค้นคว้าและสังเกต ทั้งในด้านเนื้อหาสาระที่สอน วิธีสอน เทคนิคการสอน ตลอดจนพฤติกรรมของผู้เรียน และปัญหา

ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การกระทำของครูผู้สอนดังกล่าวนี้ จัดเป็นการทำการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน เพียงแต่ไม่ได้ใช้วิธีการตามกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบ การนำกระบวนการวิจัยเข้าไปศึกษาอย่างเป็นระบบจะช่วยให้การพัฒนาการเรียนการสอน อยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งสอดคล้องกับ Ritcharoon (2018) ได้กล่าวว่า การวิจัยควรจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้หรือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นครูต้องสวมบทบาทเป็นครูและผู้วิจัย ขณะในการทำหน้าที่จัดการเรียนรู้ เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น ครูก็ต้องศึกษาค้นหาวิธีการ หรือนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการวิจัยสอดแทรกเข้าไปให้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนรู้ในลักษณะให้เป็นการเรียนรู้คู่วิจัย กล่าวอีกความหมายคือ จัดการเรียนรู้อะไรและทำวิจัยไปด้วย ซึ่งลักษณะการวิจัยนี้ อาจจะเป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อะไร การวิจัยในชั้นเรียน หรือการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการวิจัยที่สร้างคุณประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้อะไรของเด็กและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนอีกด้วย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นการวิจัยลักษณะหนึ่งที่ทำโดยครูผู้ทำหน้าที่จัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และนำผลการแก้ปัญหาดังกล่าวนี้มาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนหรือส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้อะไรให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน ซึ่งลักษณะของการวิจัยต้องทำอย่างรวดเร็ว นำผลไปใช้ทันที และสะท้อนข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติงานต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ทั้งตัวครูเองและครูที่เป็นเพื่อนร่วมงานในโรงเรียนได้มีกรวิพากษ์ อภิปราย แลกเปลี่ยนแนวทางที่ได้ปฏิบัติและผลที่เกิดขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อะไรของครูและผู้เรียนการวิจัย Siriwong (2019) สอดคล้องกับ Wongwanich (2010) ให้ความหมายของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนว่าเป็นการวิจัยที่ครูผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทในฐานะผู้สอนและผู้วิจัยในสิ่งที่จะศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ตลอดจนการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้อะไรของผู้เรียน โดยครูผู้สอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ต้องมีการนำผลการปฏิบัติการมาใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนของตนเอง

โรงเรียนวังน้ำคู้ศึกษาเป็นโรงเรียนขยายโอกาสที่ตั้งอยู่ในอำเภอเมืองจังหวัดพิษณุโลก จากการสอบถามจากผู้อำนวยการและครูในโรงเรียนเรื่องสภาพการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน พบว่าโรงเรียนมีพื้นที่อยู่ชายขอบของอำเภอเมือง สภาพของนักเรียนส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีรายได้ระดับปานกลางถึงระดับน้อย ซึ่งครอบครัวของนักเรียนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกร และประกอบอาชีพต่างๆ ที่หลากหลาย ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนในส่วนของการรายวิชาเสริมทักษะจะเน้นไปในทิศทางความรู้ควบคู่กับทักษะวิชาชีพอื่น ๆ โรงเรียนจึงได้ออกแบบกิจกรรมเสริมทักษะที่มีการบูรณาการทางด้านอาชีพที่หลากหลาย อาทิเช่น กิจกรรมการปลูกข้าว การปลูกบัว เลี้ยงไก่ ปลูกผักไฮโดรโปนิกส์ เป็นต้น ซึ่งในกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาการงานอาชีพของมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 มีบทเรียนเกี่ยวกับ อาชีพพื้นฐานที่นักเรียนควรรู้ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าเหมาะสมอย่างยิ่ง หากการเรียนการสอนเรื่อง “การจำลองอาชีพ” ควรหากิจกรรมมาพัฒนาผู้เรียนในการฝึกทักษะอาชีพต่างๆ เพื่อให้มีวิชาชีพติดตัวที่จะสามารถนำไปสร้างงาน สร้างอาชีพให้กับผู้เรียนได้ หากประสบภาวะคับขัน ซึ่งเมื่อสนทนากับผู้เรียนในรายวิชาเบื้องต้นเกี่ยวกับอาชีพที่นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้ พบว่านักเรียนสนใจอาชีพของนักชกมวย หรือบาริสต้า โดยเฉพาะเป็นการทำกาแฟแบบสโลว์บาร์ ซึ่งเป็นอาชีพที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการทำกาแฟด้วย โมก้าพ็อตให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การพัฒนาการเรียนรู้อะไรด้วยงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการทำกาแฟด้วยโมก้าพ็อต ซึ่งจะใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ซึ่ง Khaemmanee (2020) เสนอว่าเป็นวิธีการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงประจักษ์ชัดได้ด้วยตาของตนเอง ซึ่งวิธีการสอนแบบสาธิตนี้มีข้อดีหลายด้านได้แก่ 1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเห็นสิ่งที่เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมทำให้เกิดความเข้าใจและจดจำในเรื่องที่สาธิตได้ดีและนาน 2. เป็นวิธีการสอนที่ช่วย

ประหยัดเวลา อุปกรณ์และค่าใช้จ่าย ถ้าหากได้ใช้ทดแทนการทดลอง 3.เป็นวิธีที่สามารถสอนนักเรียนได้จำนวนมากแต่วิธีการสอบแบบสาธิตอาจมีข้อจำกัดตรงที่นักเรียนอาจไม่ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมทุกคน ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มาบูรณาการกับการสอนแบบสาธิต ซึ่ง Papert (1993) กล่าวว่าทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือสร้างสิ่งที่มีความหมายกับตนเอง

### วัตถุประสงค์การวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแฟด้วย โมก้าพอท โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

### การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเริ่มต้นเริ่มจากการศึกษาหลักสูตรของ Ministry of Education (2010) โดยได้วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ในสาระที่ 4 การอาชีพ มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ตัวชี้วัดที่ ม.2/3 มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์หลักสูตร มาออกแบบการเรียนรู้และแบบวัดประเมินที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง จากนั้นได้ศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน หรือ Classroom Action Research โดย Wongyai and Patphol, (n.d.) ให้ความเห็นว่าเป็นการวิจัยที่มีลักษณะสำคัญคือเป็นการวิจัยที่ทำโดยครูผู้สอนเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนเป็นการวิจัยที่ทำอย่างรวดเร็ว และนำไปใช้ทันที การวิจัยมีลักษณะเป็นวงจร มีการสะท้อนผลการวิจัย โดยการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอน โดยวิธีการสอนที่เหมาะสมกับการฝึกปฏิบัติการจำลองอาชีพคือวิธีการสอนแบบสาธิตซึ่งมีจุดเด่น โดย Khaemmanee (2017) เสนอว่าเป็นการสอนที่พัฒนาทักษะการสังเกตการปฏิบัติและการลงมือปฏิบัติโดยหลักๆ แล้วประกอบไปด้วยขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน คือ การเตรียมการ ก่อนการสาธิต การสาธิต การอภิปรายและสรุปผล โดยการสอนแบบสาธิตอาจมีข้อจำกัดบางอย่างเช่น เด็กไม่ได้มีส่วนร่วม หรือไม่ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง Papert (1993) เสนอว่าทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นแนวคิดที่เน้นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติสร้างความรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง มาบูรณาการร่วมกับการสอนแบบสาธิตและเป็นการเติมเต็มช่องว่างของการสอนแบบสาธิตโดยจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในการทำกาแฟด้วยหม้อโมก้าพอทของผู้เรียน โดยกำหนดการประเมินตามองค์ประกอบการทำกาแฟด้วยหม้อโมก้าพอทตามแนวคิดของ Kingston (2017) และ Hoffmann (2016) ซึ่งเมื่อสังเคราะห์ทำให้ได้ ประเด็นในการประเมิน 7 ประเด็น คือ 1. การบดผงกาแฟ 2. การต้มน้ำ 3. การเตรียมน้ำสำหรับต้ม 4. การบรรจุผงกาแฟ 5. การประกอบโถ 6. การใช้ไฟในการต้ม 7. ระยะเวลาในการต้ม ซึ่งวัดโดยใช้แบบประเมินซึ่งเป็นแบบประมาณค่า 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูปรีด

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวังน้ำคู้ศึกษา ในภาคเรียนที่ 2/2563 จำนวน 9 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง โดยมีคุณสมบัติ คือลงเรียนวิชาเสรีในรายวิชาการงานอาชีพ

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยโมก้าพอท

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจำลองอาชีพเป็นบาร์ิสต้า จำนวน 3 แผน ดังนี้

2. แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยหม้อ โมก้าพอท

โดยมีวิธีการออกแบบและสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง การจำลองอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียดในการสร้างแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1.1 วิเคราะห์เอกสาร ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสาธิต ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

1.2 วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระที่ 4 การอาชีพ มาตรฐานที่ 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ตัวชี้วัดที่ ม.2/3 มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพที่สนใจ

1.3 วิเคราะห์ผู้เรียน ผู้วิจัยได้ได้พูดคุยและสอบถามผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูและนักเรียน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และกำหนดแนวทางการพัฒนาการเรียนการสอน

1.4 ออกแบบแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดที่ได้กำหนด ซึ่งพบว่าได้แผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน 3 วงจร ซึ่งทุกวงจรในชั้น Action มีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนการสาธิต ขั้นที่ 3 ขั้น สาธิต ขั้นที่ 4 ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายและสรุปการเรียนรู้ จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปหาคุณภาพความเหมาะสมกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 5.00$ ,  $SD = 0.00$ ) จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ พบว่าควรมีการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้มีความพร้อมและเพียงพอต่อผู้เรียน

2. แบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยโมก้าพอท

2.1 วิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำกาแพด้วยโมก้าพอท จากนั้นสังเคราะห์ความสามารถในการทำกาแพด้วยโมก้าพอท ของ Kingston (2017) และ Hoffmann (2016) จากนั้นกำหนดประเด็นในการประเมิน 1. การบดผงกาแพ 2. การต้มน้ำ 3. การเตรียมน้ำสำหรับต้ม 4. การบรรจุผงกาแพ 5. การประกอบโถ 6. การใช้ไฟในการต้ม 7. ระยะเวลาในการต้ม

2.2 สร้างแบบประเมินการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วย โมก้าพอท ซึ่งลักษณะเป็นแบบประเมินแบบมาตรฐานประมาณค่า 3 ระดับ และเขียนคำอธิบายพฤติกรรมเป็นเกณฑ์ให้คะแนนรูบรีค จากนั้นนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และตรวจสอบความเหมาะสม พบว่า แบบประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่

ระกว้าง 0.67-1.00 และ ค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.85, SD = 0.21) จากนั้นนำแบบประเมินไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เพื่อตรวจสอบหาค่าความเชื่อมั่นแอลฟาครอนบารซ์ พบว่าแบบประเมินมีค่าเท่ากับ 0.90

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้จัดเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมิน และวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้
2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง การจำลองอาชีพ จำนวน 3 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 วงจร
3. เมื่อจบการสอนตามผู้เรียนทำการประเมินความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพ



ภาพ 1 การทดลองใช้ (Try out) ภาพซ้าย การทดลอง (Experiment) ภาพขวา

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ความเหมาะสมของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. คุณภาพของแบบประเมินการปฏิบัติงานการทำกาแพ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความเชื่อมั่นแอลฟาครอนบารซ์
3. คะแนนความสามารถในการปฏิบัติการทำกาแพด้วยโมก้าพอทของผู้เรียน ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ยและร้อยละ

### ผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีนำเสนอผลการวิจัยตามผลการสะท้อนการปฏิบัติการของแต่ละวงจรดังนี้

#### การสะท้อนผลการปฏิบัติการวงจรที่ 1

**ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน:** จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสาธิตร่วมกับแนวคิด constructionism ในวงจรที่ 1 ตามขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอนตามที่ได้ออกแบบไว้

**ด้านพฤติกรรมการสอนของผู้วิจัย:** ในการสอนมีลักษณะมีเปิดกว้าง ผู้สอนเปิดโอกาสให้สอบถาม ทักทายอยู่เสมอ อธิบายค่อนข้างเข้าใจง่ายและเป็นกันเอง

**ด้านสื่อการเรียนการสอน:** สื่อวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้มีความเพียงพอต่อการประกอบกิจกรรม แต่ก็มีวัสดุอุปกรณ์บางอย่างที่ยังมีความเป็นอันตรายหากเกิดการทำงานบกพร่อง



**ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน:** การสอนปฏิบัติการทำกาแพแบบทำมือ เป็นเรื่องใหม่สำหรับเด็กที่เรียนในโรงเรียนสามัญทั่วไป เมื่อผู้เรียนได้เห็น ได้ลงมือปฏิบัติจริงๆ ผู้เรียนจึงเกิดสนใจที่จะอยากทำอยากลองที่เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเป็นเรื่องแปลกใหม่ที่ไม่ค่อยจะเกิดขึ้นในโรงเรียน จึงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ในสิ่ง ๆ นี้อย่างแท้จริง และยังสนุกสนานมีความสุข

**ผลการประเมินความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยไม้ก้ำพอท:** ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ผลการวิจัย ดังนี้

**ตาราง 1** ผลการประเมินความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยไม้ก้ำพอท ท้ายวงจรที่ 1

วงจร	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์		ความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพท้ายวงจรที่ 1 (21 คะแนน)	
	จำนวน(คน)	ร้อยละ	จำนวน(คน)	ร้อยละ	เฉลี่ย	ร้อยละ
วงจรที่ 1	3	33.34	6	66.67	12.89	61.37

จากตาราง 1 พบว่านักเรียนมีความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยไม้ก้ำพอท หลังจากเรียนในวงจรที่ 1 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.34 และไม่ผ่านเกณฑ์ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 12.89 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 61.37 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

#### สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหา

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวงจรที่ 1 พบปัญหา และมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังนี้

**ตารางที่ 2** สภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหา ที่พบระหว่างการปฏิบัติในวงจรที่ 1 และแนวทางแก้ไขปัญหา

สภาพปัญหา	แนวทางแก้ไขปัญหา
1. การจุดแก๊สค่อนข้างมีความอันตราย	1.ครูเป็นผู้จุดให้แทน
2.การเติมน้ำในวาล์วของหม้อไม้ก้ำพอทสูงเกินไป	2.ครูให้คำแนะนำว่าควรเติมน้ำให้ต่ำกว่าระดับของวาล์ว
3.การเติมผงกาแพในกรวยน้อยเกินไป	3.ครูให้คำแนะนำว่าควรเติมผงกาแพให้พูนขึ้นมาแต่ห้ามอัดผงกาแพ
4.การปิดหม้อไม้ก้ำพอทไม่ค่อยแน่น	4.ครูบิให้นักเรียนดู ว่าควรแน่นประมาณไหน
5.การรอน้ำกาแพไหลออกจากเสียงโครกๆ	5.ครูแจ้งว่าให้ น้ำกาแพถึงครึ่ง ค่อยยกออกแทน
6.เด็กตีฆเวปส์ก่อนกาแพ	6.ครูแจ้งว่าให้รอตีฆพร้อมๆกับตอนที่ผสมกาแพแล้ว เนื่องจากหากตีฆเล่นหมด จะไม่มีใส่ผสมกับกาแพได้

#### การสะท้อนผลการปฏิบัติการวงจรที่ 2

**ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน:** จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสาธิตร่วมกับแนวคิด constructionism ในวงจรที่ 1 ตามขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอนซึ่งได้ผ่านการปรับปรุงจากการนำสภาพปัญหาในวงจรที่ 1 มาเป็นแนวทางในการแก้ไข

**ด้านพฤติกรรมการสอนของผู้วิจัย:** เป็นการสอนการทำกาแพด้วยโมก้าพอท รอบที่ 2 ซึ่งครูผู้สอนเห็นว่าผู้เรียนมีพื้นฐานมาแล้วจากชั่วโมงที่แล้ว ดังนั้นหน้าที่ครูส่วนใหญ่จึงเป็นผู้สังเกตและคอยช่วยเหลือมากกว่าลงไปปฏิบัติร่วมกับเด็ก และจะอธิบายย้ำบางจุดให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

**ด้านสื่อการเรียนการสอน:** ครูบอกจุดประสงค์การเรียนรู้ในวันนี้ และบอกเล่าวิธีการทำกาแพด้วยหม้อต้มโมก้าพอท(เนื่องจากข้อจำกัดเรื่องอุปกรณ์สื่อสารและสัญญาณอินเทอร์เน็ตจึงไม่สามารถให้เด็กดูจากยูทูบได้)

**ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน:** ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากกว่าการเรียนในครั้งก่อน เพราะเริ่มมีความรู้พื้นฐานการชงกาแพมาบ้างแล้ว โดยที่ครูไม่ต้องแนะนำในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจึงรู้สึกว่ามีอิสระในการลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนจึงมีความสุขและสนุกกับการได้ทำกิจกรรมชงกาแพกับเพื่อนๆ

**ผลการทดสอบความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยโมก้าพอท**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ผลการวิจัย ดังนี้

**ตาราง 3** ผลการประเมินความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยโมก้าพอท ท้ายวงจรที่ 2

วงจร	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์		ความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพท้ายวงจรที่ 1 (21 คะแนน)	
	จำนวน(คน)	ร้อยละ	จำนวน(คน)	ร้อยละ	เฉลี่ย	ร้อยละ
วงจรที่ 2	6	66.67	3	33.34	14.34	68.28

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนที่มีความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยโมก้าพอท หลังจากรเรียนในวงจรที่ 2 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และไม่ผ่านเกณฑ์ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.34 โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 14.34 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 68.28 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

### สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหา

**ตาราง 4** การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวงจรที่ 2 พบปัญหา และมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังนี้

สภาพปัญหา	แนวทางแก้ไขปัญหา
การจุดเตาแก๊ส	ครูจุดแก๊สให้เช่นเดิม
เด็กตม้มน้ำส้มน้ก่อนผสมกับน้ำกาแพ	ครูให้นักเรียนรอตม้ตอนผสมกาแพแล้ว

### การสะท้อนผลการปฏิบัติการวงจรที่ 3

**ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน:** ผู้วิจัยได้สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ สาคิตร์ร่วมกับแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ในวงจรที่ 1 ตามขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอนซึ่งผ่านการปรับปรุงจากการนำสภาพปัญหาในวงจรที่ 2 มาเป็นแนวทางในการแก้ไข

**ด้านพฤติกรรมการสอนของผู้วิจัย:** เป็นการสอนการทำกาแพด้วยโมก้าพอท รอบที่ 3 ซึ่งครูผู้สอนให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ครูผู้สอนทำหน้าที่คอยสังเกตพฤติกรรมและคอยให้คำแนะนำ

**ด้านสื่อการเรียนการสอน:** ผู้เรียนมีความรู้เดิมในการเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้อัดเตรียมไว้

**ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน:** ผู้เรียนมีความมั่นใจในการฝึกปฏิบัติการทำกาแพ โดยผู้เรียนที่ชำนาญให้คำแนะนำให้กับเพื่อนที่ยังไม่ชำนาญ

**ผลการทดสอบความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยโมก้าพอท**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ผลการวิจัย ดังนี้

**ตาราง 5** ผลการประเมินความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแฟด้วยโมก้าพอต ท้ายวงจรที่ 3

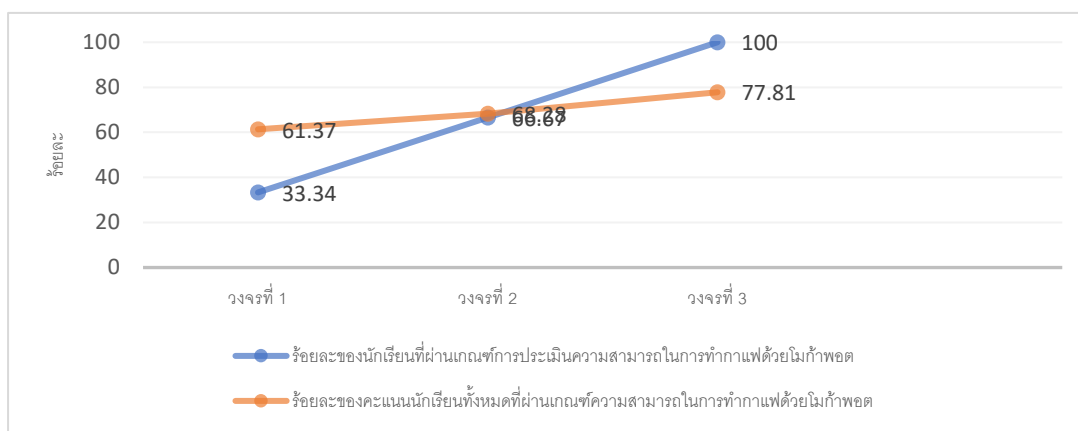
วงจร	นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์		นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์		ความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแฟท้ายวงจรที่ 1 (21 คะแนน)	
	จำนวน(คน)	ร้อยละ	จำนวน(คน)	ร้อยละ	เฉลี่ย	ร้อยละ
วงจรที่ 3	9	100	0	0	16.34	77.81

จากตาราง 5 พบว่า นักเรียนที่มีความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแฟด้วยโมก้าพอต หลังจากเรียนในวงจรที่ 3 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 16.34 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

**สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหา**

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวงจรที่ 3 พบปัญหา และมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังนี้  
ปัญหาที่พบในวงจรที่ 3 นี้ ไม่พบว่ามีปัญหาที่ร้ายแรง การปฏิบัติการทำกาแฟที่เป็นความสามารถพื้นฐานนักเรียนสามารถทำได้ดี แต่จะพบเพียงแต่ปัญหาที่ต้องใช้การฝึกฝนในการปฏิบัติการทำกาแฟให้มีความเชี่ยวชาญและชำนาญให้มากขึ้น

จากผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแฟด้วยโมก้าพอต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง การจำลองอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วงจร สามารถสรุปเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



**แผนภูมิ 1** แสดงร้อยละของนักเรียนและคะแนนของนักเรียนความสามารถในการทำกาแฟแบบด้วยโมก้าพอต

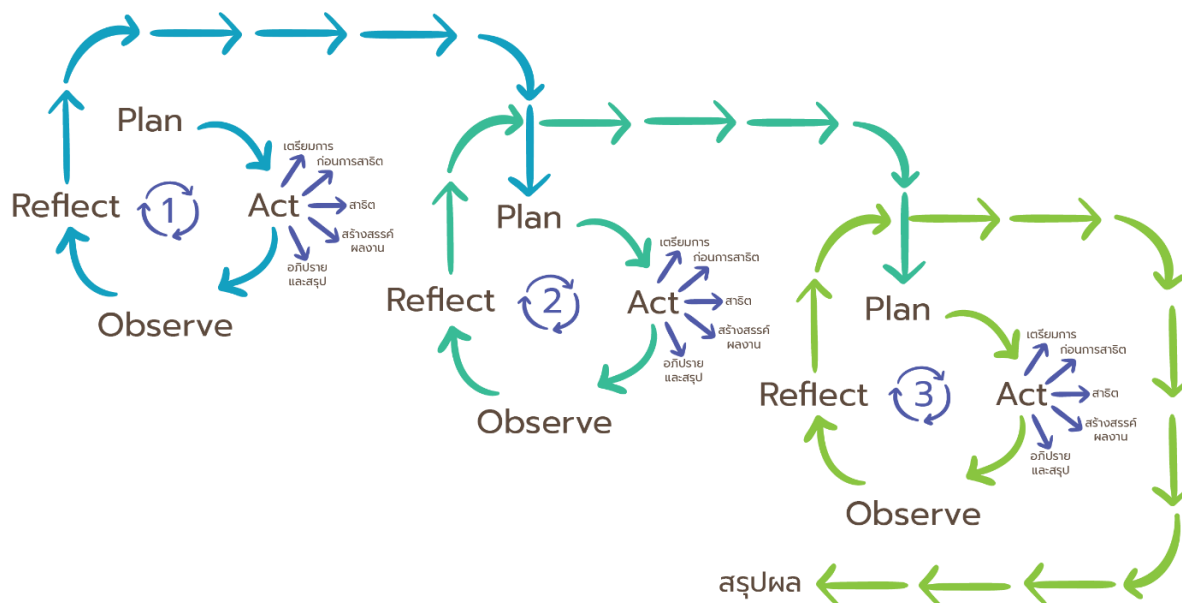
จากแผนภูมิ 1 แสดงร้อยละของนักเรียนและคะแนนของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินความสามารถในการทำกาแฟแบบด้วยโมก้าพอต พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ดีขึ้นอย่างเป็นลำดับ โดยมีนักเรียนผ่านการณ์จาก 3 คน และผ่าน 6 คน และสุดท้ายนักเรียนผ่านทุกคน หรือ 9 คน ตามวงจรที่ 1,2 และ 3 ตามลำดับ และคะแนนของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินความสามารถในการทำกาแฟแบบด้วยโมก้าพอตจากเฉลี่ย 61.37%, 66.67% และสุดท้าย 77.81% ตามวงจรที่ 1,2 และ 3 ตามลำดับ

## อภิปรายผลการวิจัย

ความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพ ด้วยโมก้าพอทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การจำลองอาชีพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยมีวิธีการกิจกรรมแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการจำนวน 3 วงจร พบว่า ในวงจรที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน และที่เหลืออีก 6 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ โดยมีผลคะแนนการประเมินในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 61.37 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 เช่นกัน โดยผู้วิจัยได้นำสภาพปัญหาหาแนวทางแก้ไข และปรับปรุงการสอนในวงจรที่ 2 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 6 คน และที่เหลืออีก 3 คน ไม่ผ่านเกณฑ์ โดยมีผลคะแนนการประเมินในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 68.28 ซึ่งยังไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 เช่นกัน เดียว แต่นับว่ามีผู้เรียนผ่านเกณฑ์มากขึ้นกว่าวงจรที่ 1 จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลการสังเกตปัญหาต่างๆ มากำหนดแนวทางแก้ไขปัญหาเพื่อปรับปรุงการจัดกิจกรรมในวงจรที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนทั้ง 9 คน ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 77.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 ที่ผลวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า การดำเนินกิจกรรมได้ประยุกต์ใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนมาใช้ในการออกแบบและปรับปรุงกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผลการเรียนของนักเรียนที่ยังคงเป็นปัญหาได้รับการแก้ไขอย่างทันถ่วงที ซึ่งสอดคล้องกับ Siriwong (2019) และ Wongwanich (2010) ที่เสนอว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนจะช่วยให้ครูแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นชั้นเรียนในชั้นเรียนได้อย่างดี และนำผลการแก้ปัญหาดังกล่าว นั้นมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนหรือส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน นอกจากนี้อาจเป็นเพราะว่าวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสาธิตที่เน้นทักษะการสังเกตและจดจำก่อนการลงมือปฏิบัติจริงทำให้ผู้เรียนได้เห็น ได้รู้ผลการทำกิจกรรมจากการสังเกต ฉะนั้นเมื่อถึงเวลาที่ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จะเรียนจะรวบรวมผลจากการสังเกตการสาธิตมาใช้เป็นจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติตามซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Yousafzai (2023) ที่เสนอว่าการสอนแบบสาธิตจะช่วยให้ผู้เรียนมีความตระตือหรือรับเป็นอย่างมาก โดยแทนที่ผู้เรียนจะรับข้อมูลอย่างเดียว แต่การสอนแบบสาธิตช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการสังเกตและบางครั้งอาจร่วมการสาธิตด้วย นอกจากนี้จะเป็นการเรียนรู้จากการจดจำเป็นภาพ ผ่านการมองเห็นและการสาธิต และประกอบกับผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นผลให้การพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพด้วยโมก้าพอทมีการพัฒนาขึ้นตามความถี่ที่ได้ฝึกฝน ซึ่งสอดคล้องกับ Yourung and Areerungruang (2018) ผู้เรียนสามารถลำดับความคิดจากวิธีสอนในรูปแบบการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาจากสื่อการเรียนรู้ การสาธิตกระบวนการและขั้นตอนได้ตามลำดับด้วยตนเอง การแบ่งกลุ่มทำให้ผู้เรียนสามารถให้คำแนะนำช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม

## สรุปองค์ความรู้

การวิจัยเรื่อง การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานการทำกาแพ ด้วยโมก้าพอท โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง การจำลองอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษา ทดลอง และประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ทำให้สรุปได้ว่า นวัตกรรมที่สร้างสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดย ผู้วิจัยนำเสนอนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ตามภาพด้านล่าง



ภาพ 2 วงจรการจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตร่วมกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยในขั้นตอนการ Act มีรายละเอียดกระบวนการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นดังนี้

### 1. ขั้นการเตรียมการ

- 1.1 ครูซ่อมการทำกาแฟดำกับน้ำส้ม/ชเวปส์/น้ำผึ้งมะนาวด้วยโมก้าพอทหลาย ๆ รอบ เพื่อความชำนาญ
- 1.2 ครูวิเคราะห์เลือกอุปกรณ์ที่จะไม่ก่อให้เกิดอันตราย
- 1.3 ครูจัดทำแบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานการทำกาแฟดำน้ำส้ม/ชเวปส์/น้ำผึ้งมะนาว
- 1.4 ครูจัดเตรียมคำถามที่จะใช้ในการถามผู้เรียนขณะการเรียนการสอน

### 2. ขั้นก่อนการสาธิต

- 2.1 ครูกล่าวสวัสดิ์ดีนักเรียนทุกคน และแจ้งจุดประสงค์การเรียนการสอนในชั่วโมงนี้
- 2.2 ครูให้นักเรียนนำโทรศัพท์ขึ้นมา แล้วจากนั้นให้นักเรียนสแกนคิวอาร์โค้ด
- 2.3 ครูให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอการทำกาแฟดำน้ำส้ม/ชเวปส์/น้ำผึ้งมะนาวที่ครูเตรียมให้จนเกิดความเข้าใจ
- 2.4 หลังจากนักเรียนดูจนเกิดความเข้าใจในวิธีการหรือนั่นตอนดีแล้ว เริ่มการสาธิต

### 3. ขั้นสาธิต

- 3.1 ครูขอตัวแทนนักเรียน 1 คนมาเป็นผู้นำการสาธิต
- 3.2 ครูให้นักเรียนผู้นำการสาธิตอธิบายวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกาแฟดำน้ำส้ม/ชเวปส์/น้ำผึ้งมะนาวด้วยโมก้าพอท
- 3.3 หลังจากนั้นครู ให้นักเรียนผู้นำการสาธิต นำเมล็ดใส่เครื่องบดกาแฟ จำนวน 15 กรัม
- 3.4 ทำการบดกาแฟ โดยปรับความละเอียดของเครื่องบดไว้ที่ 10 คลิก โดยประมาณ
- 3.5 จากให้นักเรียนที่นำการสาธิต เติมน้ำใส่โถล่างของโมก้าพอท ให้น้ำอยู่ใต้ระดับวาล์ว
- 3.6 จากนั้นให้นำผงกาแฟที่บดไว้ ใส่ลงไป ในกรวยของหม้อโมก้าพอท โดยปาดให้เรียบพอดีกับปากกรวย
- 3.7 จากนั้นใส่กรวยที่มีผงกาแฟลงไป ในโถล่างที่เติมน้ำ และนำโถบนมาหมุนใส่เพื่อปิด (หมุนให้แน่น)
- 3.8 จากนั้นนำเตาแก๊สปิดคณิศมาต่อเข้ากับแก๊สกระป๋องพร้อมจุดไป (ให้ไฟอยู่ระดับกลาง)
- 3.9 นำหม้อโมก้าพอทมาวางไว้บนไฟ รอจนน้ำออกจากโมก้าพอท โดยรอฟังเสียงโครกๆ รอ1-2 วินาที ก่อนยกลงจากเตา

- 3.10 ขณะรอน้ำกาแฟ ให้ตวงน้ำส้มใส่แก้ว ปริมาณ 150 มิลลิลิตร และเติมน้ำแข็งลงไปให้เต็มแก้ว หลังจากนั้นรอน้ำกาแฟที่ออกมา
  - 3.11 เมื่อน้ำกาแฟออกมาแล้วให้ปิดไฟ และนำน้ำกาแฟเทลงไปในแก้วที่มีน้ำส้ม/ชเวปส์/น้ำผึ้งมะนาวที่เตรียมไว้ปริมาณตามที่ชอบ
  - 3.12 หลังจากนั้นปิดฝาแก้วให้สนิท
- 4. ชั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน**
- 4.1 หลังจากจบการสาธิต ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
  - 4.2 จากนั้นครูแจกอุปกรณ์แก่นักเรียน
  - 4.3 ครูให้นักเรียนลงมือดำเนินการตามขั้นตอนที่ครูสาธิตให้ดู ในขั้นการสาธิต ในขั้นตอนที่ 3.3 ถึงขั้นที่ 3.12 ตามลำดับ
  - 4.4 ครูคอยเป็นผู้ช่วยเหลือชี้แนะผู้เรียนอย่างใกล้ชิด (ในขั้นตอนการจุดไฟและนำหม้อขึ้นต้ม ครูจะเป็นผู้ทำให้ผู้เรียน เนื่องจากมีความอันตราย)
  - 4.5 หลังจากดำเนินการเสร็จแล้วครูให้เด็กแต่ละกลุ่มชิมน้ำกาแฟค่าน้ำส้มของกลุ่มตนเอง
- 5. ชั้นอภิปรายสรุปการเรียนรู้**
- 5.1 หลังจากทุกอย่างเรียบร้อยครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้เรียนทั้งหมดใน หัวข้ออาชีพบาร์ิสต้า
  - 5.2 ครูกล่าวทิ้งท้ายว่าในครั้งหน้าจะมาสอนวิธีการทำกาแฟดำด้วยโมก้าพ็อตอีกครั้ง และจะเป็นเมนูอะไรให้รอติดตามชมในชั่วโมงต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ควรมีการสร้างแบบบันทึกการสังเกตการสาธิต เพื่อให้ผู้เรียนจดบันทึกขณะที่ครูผู้สอนทำการสาธิต
2. ควรหาแหล่งกำเนิดความร้อนจากสิ่งที่มีความปลอดภัยมากกว่าการใช้เตาที่ต้องใช้แก๊สกระป๋อง เช่น

Hot plate เตาถ่าน เตาแม่เหล็กไฟฟ้า เป็นต้น

3. ครูควรให้เวลาผู้เรียนในขั้นการสร้างสรรคชิ้นงานมากและมีความต่อเนื่องมากขึ้น

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับตัวแปรอื่นๆ เช่น ทักษะการสังเกต ทักษะการทำงานกลุ่ม
2. ควรมีการวิจัยโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองร่วมกับการจัดการเรียนรู้อื่นๆ ที่เน้นการฝึกปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### References

- Hoffmann, J. (2016). *The World Atlas of Coffee From Beans To Brewing Coffees*. London: Mitchell Beazley.
- Khaemmanee, T. (2017). *14 How To Teach* (13th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Publishing House.
- Khaemmanee, T. (2020). *The science of teaching knowledge for effective learning process management* (14th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Publishing House.
- Kingston, L. (2017). *How To Make Coffee*. New York City: Abrams Imprint.

- Ministry of Education. (2010). *Guidelines for organizing learning according to the basic education core curriculum B.E. 2008*. Bangkok: The Agricultural Cooperative Federation of Thailand Publisher.
- Papert, S. (1993). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas, Basic Books*. Harper Collins Publishers, Inc., New York.
- Ritcharoon, P. (2018). *Research techniques for learning development (2rd ed.)*. Bangkok: Chulalongkorn University Publishing House.
- Siriwong, W. (2019). Classroom Action Research. *The journal of Sirindhornparithat*, 20(2), 199-213.
- Wongwanich, S. (2010). *Classroom Action Research (14th ed.)*. Bangkok: Chulalongkorn University Publishing House.
- Wongyai, W. & Patphol, M. (n.d.) *Classroom action research Driving towards sufficient and sustainable regular work*. Graduate School Srinakharinwirot University.
- Yourung, L. & Areerungruang, S. (2018). Activity Learning by Constructionism with Ceramics Formation for High School Students. *Fine Arts Journal Srinakharinwirot University*, 22(1). 45-60.
- Yousafzai, A. (2023). *The Demonstration Method of Teaching*.  
<https://zonofeducation.com/the-demonstration-method-of-teaching/>  
<https://zonofeducation.com/the-demonstration-method-of-teaching/>

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝ่ายมัธยม

THE RESULTS OF ACTIVE LEARNING ACTIVITIES USING CONSCIOUSNESS – DRIVEN DRAMA WITH AWARENESS TO PROMOTE RRLATIONSHIP – BUILDING SKILLS OF JUNIOR SECONDARY YEAR THREE STUDENTS THAKSIN UNIVERSITY DEMONSTRATION SECONDARY SCHOOL

ณัฏฐรัตน์ ทลีหนูด

Nassarut Leenud

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝ่ายมัธยม, ประเทศไทย  
Department Social Studies, Thaksin University Demonstration Secondary School, Thailand

E-mail: nassarut.l@tsu.ac.th

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ การวิจัยเชิงปฏิบัติการ ได้ศึกษาแนวความคิดการเรียนรู้เชิงรุก ละครสร้างสรรค์ และทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ เป็นกรอบการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวน 87 คน ใช้วิธีคัดเลือกโดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิด คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก 2) แบบประเมินทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพและการประเมินทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบซี (Z-test) ผลการวิจัยพบว่า

1. ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ อยู่ในระดับดีมากที่สุด

องค์ความรู้/ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนที่สนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อกระบวนการทำงานกลุ่ม โดยใช้กิจกรรมชั้นเรียนในรูปแบบละคร เพื่อสร้างสรรค์ผลงานละครภัย (ใต้) จิตสำนึกของห้องเรียนบนฐานปฏิสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์และมีความสุข

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก, ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ



## Abstract

This research aims to 1) compare the results of active learning activities using the drama of danger (under) consciousness to promote relationship-building skills and 2) study the satisfaction of Mathayom 3 students towards the active learning activities using the drama of danger (under) consciousness to promote relationship building skills. The action research studied the concept of active learning, creative drama, and relationship-building skills as the research framework. Using purposive sampling, the sample group consisted of 3 classrooms of Mathayom 3 students, totaling 87 students. The research instruments consisted of 3 types: 1) a learning management plan using active learning activities using the drama of danger (under) consciousness, 2) relationship building skills assessment form and relationship building skills assessment form, and 3) satisfaction questionnaire of Mathayom 3 students towards the active learning activities using the drama of danger (under) consciousness to promote relationship building skills. The data were analyzed using mean, standard deviation, and Z-test. The research results found that: 1. Relationship building skills Using the drama of danger (under) consciousness after studying was significantly higher than before studying at the statistical level of .05. 2. The satisfaction of Mathayom 3 students towards organizing active learning activities by using the drama of danger (under) consciousness to promote relationship-building skills was at the very best level. The knowledge/findings from this research will be useful for teachers who are interested in organizing active learning activities towards group work processes by using classroom activities in the form of drama to create the drama of danger (under) consciousness in the classroom based on creative and happy interactions.

**Keywords:** Active learning, *Consciousness-Driven* drama, Interpersonal relationship skills.

## บทนำ

โลกแห่งการเปลี่ยนแปลง “ศตวรรษที่ 21” การจัดการกระบวนการเรียนรู้ จึงพยายามเปลี่ยนบทบาทครูจากผู้บรรยายมาเป็นคณะครูร่วมกันออกแบบกิจกรรมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (Pedagogy) ให้นักเรียนใช้เป็นเครื่องมือไปเรียนรู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก และเสนอแนะเครื่องมือการเข้าถึงองค์ความรู้ผ่านวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะผ่าน Technology ให้เข้าถึงความรู้ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง นำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในห้องเรียน เรียกกระบวนการเรียนรู้แบบนี้ว่า Active Learning ที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered) Secondary Education Administration Bureau (2015)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ มีความเข้าใจในตนเองผ่านการใช้สติปัญญาในการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 Office of the Basic

Education Commission (2019) เป็นการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้แสดงออกด้วยการทำกิจกรรมตามที่กำหนด ผ่านการลงมือปฏิบัติควบคู่กระบวนการกลุ่ม อันสะท้อนถึงปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน โดยครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนปฏิบัติกระบวนการกลุ่มแห่งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความร่วมมืออันนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้และเกิดการเรียนรู้ใหม่ที่ท้าทายของผู้เรียน ดังนั้น การแสดงละคร สร้างสรรค์ (Creative Drama) มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ร่วมกับการสร้างสัมพันธ์ภายในห้องเรียน โดยคงรูปแบบของการเล่นบทบาทสมมติ ซึ่งมีครูผู้สอนเป็นผู้จัดเตรียมข้อมูลและวางแผนการเล่นให้เหมาะสม กับวัยและพัฒนาการของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเล่นโดยยังรักษาไว้ซึ่งธรรมชาติ ของ “การเล่น” ละครสร้างสรรค์ช่วยให้เด็กมีโอกาสได้ทำงานร่วมกันในบรรยากาศของการรู้จักให้และรับ จึงทำให้เกิดการยอมรับทางสังคมบนพื้นฐานของการทำงาน และเกิดความผูกพันจากการได้เล่นด้วยกันอย่าง สนุกสนาน รวมถึงเด็กจะได้รับการกระตุ้นให้เกิดความสามารถทางอารมณ์ สติปัญญา สมาธิ จินตนาการ ประสาทสัมผัสการรับรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งช่วยส่งเสริมให้เกิดการตระหนักถึงความสามารถ ของตนเองและผู้อื่น และก้าวออกจากการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางได้ Hening et al., (1981)

องค์ความรู้ร่วมมือเพื่อการเรียนรู้ทางวิชาการ อารมณ์ และสังคม (Collaborative for Academic Social and Emotional Learning: CASEL, 2017) ได้เสนอเรื่องการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Learning: SEL) ซึ่งหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมก็คือ ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ (Relationship Skills) โดยทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การสื่อสาร (Communication) การมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Engagement) การสร้างความสัมพันธ์ (Relationship-Building) และการทำงานร่วมกันเป็นทีม (Teamwork)

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภูมิศาสตร์ 3 และพระพุทธศาสนา 6 จึงมีความสนใจที่ศึกษา “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝายมัธยม” โดยนำขั้นตอนของการละคร สร้างสรรค์ ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ โดยการใช้ละครสร้างสรรค์จะเป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสื่อสาร และเกิดการปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน สะท้อนผ่านในรูปแบบการแสดง ละคร ซึ่งจะช่วยส่งเสริมประสบการณ์ร่วมกัน ความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับการมีเพื่อนและมิตรภาพอันดี เพื่อตอบสนองการจัดการเรียนรู้เชิงรุก อีกทั้งมีความประสงค์ในการศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิง รุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และ ด้านอารมณ์ความรู้สึก เพื่อนำผลการศึกษามาปรับปรุง และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยคาดหวังว่าผล การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ศึกษาขึ้นนี้ จะสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพในรายวิชาที่บูรณาการและห้องเรียนต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริม ทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ

## การทบทวนวรรณกรรม

### 1. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

#### 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Phattarakorn (2009) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาไว้ว่า หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน มีความร่วมมือกันระหว่างผู้เรียน ผู้เรียน จะได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียนรู้ การสอน ด้วยการพูดและการฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิด

สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก คือ กระบวนการที่ตอบสนองความต้องการในการจัดการเรียนรู้ที่ตอบรับกับโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง “โลกแห่งศตวรรษที่ 21” ด้วยการปรับเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและความหมายต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง

#### 1.2 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

Baldwin & William (1988: 187) ได้เสนอขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นขั้นที่ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาโดยการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและอยากที่จะเรียนรู้ต่อไป
2. ขั้นปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อย เพื่อทำงานร่วมกันและสรุปความคิดเห็นของกลุ่ม ทั้งนี้จะต้องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มอื่น ๆ โดยที่ผู้สอนต้องคอยเสริมข้อมูลหรือความรู้ที่สำคัญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
3. ขั้นประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือทำแบบทดสอบหลังเรียน
4. ขั้นติดตามผล เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าอิสระเพิ่มเติมโดยจัดทำเป็นรายงานหรือให้ผู้เรียนเขียนบันทึกประจำวัน รวมถึงให้ผู้เรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ

### 2. ละครสร้างสรรค์

#### ความหมายของละครสร้างสรรค์

Jungwivattanaporn (2004) กล่าวว่า ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) หมายถึง ละครที่ไม่เป็นทางการ เกิดขึ้นจากการสมมุติบทบาทของผู้ร่วมกิจกรรมภายใต้สถานการณ์สมมุติที่ได้กำหนดไว้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้ร่วมกิจกรรมเป็นสำคัญ แม้ว่าจุดสำคัญในละครสร้างสรรค์ คือ การแสดงละครภายในสถานที่ปิด แต่จุดเน้นของละครสร้างสรรค์กลับอยู่ที่ “กระบวนการ” ที่นำไปสู่ละครที่เกิดขึ้นในระหว่างขั้นตอนหรือกระบวนการที่จะนำไปสู่ผลลัพธ์ขั้นสุดท้ายผู้ร่วมกิจกรรมจำเป็นต้องดึงศักยภาพในการใช้ความคิดและความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

สามารถสรุปได้ว่า ละครสร้างสรรค์ คือ ละครที่เกิดจากการสมมุติบทบาทในสถานการณ์ที่ครูผู้สอนกำหนดหรือผู้เรียนสนใจ โดยมุ่งเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ละครมากกว่าผลลัพธ์ และมองภาพเกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์ละคร รวมถึงการใช้ความคิดและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ปรัชญาหรือการวางแผน การดำเนินงานร่วมกัน การแก้ปัญหาร่วมกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

### 3. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ

#### 3.1 ความหมายการสร้างสัมพันธภาพ (Relationship Skills)

World Health Organization: WHO (2003) ได้ใช้คำว่า ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal Skills) โดยให้ความหมายว่า เป็นทักษะสำคัญในการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่มั่นคง และการมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

สามารถสรุปได้ว่า การสร้างสัมพันธภาพ คือ ความสามารถในการสร้างและรักษาสัมพันธ์ ที่มีให้คงอยู่ สื่อสารอย่างสุภาพและชัดเจน อยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความเข้าใจในความแตกต่าง ตลอดจน การช่วยเหลือ ปรับตัวในการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างสันติวิธีและมีความสุขในการปฏิบัติงานร่วมกัน

### 3.2 องค์ประกอบของทักษะการสร้างสัมพันธภาพ (Relationship Skills)

Baiphoo (2021) ทักษะการสร้างสัมพันธภาพ (Relationship Skills) ได้แก่

1. ด้านการสื่อสาร (Communication) หมายถึง ความสามารถในการใช้คำพูดหรือท่าที ในการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยสามารถพูดคุยร่วมกับผู้อื่น
2. ด้านการสร้างความสัมพันธ์ (Relationship-building) หมายถึง ความสามารถในการริเริ่ม และรักษาความสัมพันธ์ โดยการแบ่งปัน การแสดงความขอโทษและขอบคุณ
3. ด้านการมีส่วนร่วมต่อสังคม (Social engagement) หมายถึง ความสามารถในการอยู่ ร่วมกับผู้อื่น โดยการเข้าใจ ยอมรับ เคารพต่อเหตุผล ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการตัดสินใจร่วมกันกับเพื่อน
4. ด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีม (Teamwork) หมายถึง ความสามารถในการร่วมทำ กิจกรรมกลุ่มกับผู้อื่น โดยให้ความร่วมมือ และปรับบทบาทเป็นผู้นำหรือผู้ตามได้ตามสถานการณ์

### 3.3 พฤติกรรมบ่งชี้ของทักษะการสร้างสัมพันธภาพ

การประเมินพฤติกรรมการมีทักษะการสร้างสัมพันธภาพในองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่

ด้านที่ 1 ด้านการสื่อสาร

1.1 การยอมรับและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนที่สนิท/รู้จัก และเพื่อนที่ไม่สนิท/ไม่รู้จัก

1.4 การสื่อสารกับผู้อื่นผ่านการใช้ภาษาและท่าทางอย่างสุภาพและเหมาะสม

ด้านที่ 2 ด้านการสร้างความสัมพันธ์

2.1 การแบ่งปัน

2.4 การมีพฤติกรรมที่ไม่กลั่นแกล้ง

ด้านที่ 3 ด้านการมีส่วนร่วมต่อสังคม

3.2 การมีความเข้าใจต่อความแตกต่างของผู้อื่น

3.3 การยอมรับและเคารพต่อเหตุผลและการตัดสินใจร่วมกันกับเพื่อน

ด้านที่ 4 ด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีม

4.1 การปรับตัวให้เหมาะสมกับบทบาทและหน้าที่ที่ได้รับในกลุ่ม

4.3 การแก้ปัญหาาร่วมกัน

## 4. ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก

### ความหมายละครภัย (ใต้) จิตสำนึก

ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก หมายถึง กิจกรรมชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ร่วม ผู้สร้าง และศูนย์กลางการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการนำองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการในกลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งใช้เนื้อหา เรื่อง ภัยพิบัติธรรมชาติ การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ บูรณาการร่วมกับเนื้อหา เรื่อง พระพุทธศาสนากับการแก้ปัญหาและพัฒนา

### ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก 5 ขั้น

ขั้นที่ 1 การจูงใจ (Motivation) คือ การกระตุ้นความสนใจ (Engage) ของผู้เรียนในประเด็น เนื้อหาบูรณาการ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความต้องการในการสร้างสรรค์ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก และการชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ แนวปฏิบัติ เกณฑ์การประเมิน และกติกา

ขั้นที่ 2 การเตรียมทักษะละคร (Pre - Drama) คือ ผู้เรียนแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ 3 ฝ่าย งาน ได้แก่ ฝ่ายนักแสดง ฝ่ายอำนวยการ และฝ่ายศิลป์ โดยวางแผนการดำเนินงาน การพูดคุย ปรึกษาหารือ และการซักซ้อม เพื่อการแสดงละครได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุตามเป้าหมายจุดประสงค์การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การแสดงละคร (Drama Show) คือ ผู้เรียนมีความมั่นใจและความพร้อมที่จะแสดงละครภัย (ใต้) จิตสำนึก จนบรรลุตามเป้าหมายจุดประสงค์การเรียนรู้และมีประสิทธิภาพอย่างภาคภูมิใจ

ขั้นที่ 4 ประเมินผล (Evaluation) คือ กระบวนการอย่างมีระบบที่นำข้อมูลจากสังเกตพฤติกรรม มีค่าและตัดสินคุณค่าของผู้เรียน โดยการเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินอย่างชัดเจน

ขั้นที่ 5 การสะท้อนผล (Reflection) คือ เครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น เพื่อทบทวนและสะท้อนผลการแสดงละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อการเรียนรู้และปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพที่ขึ้น

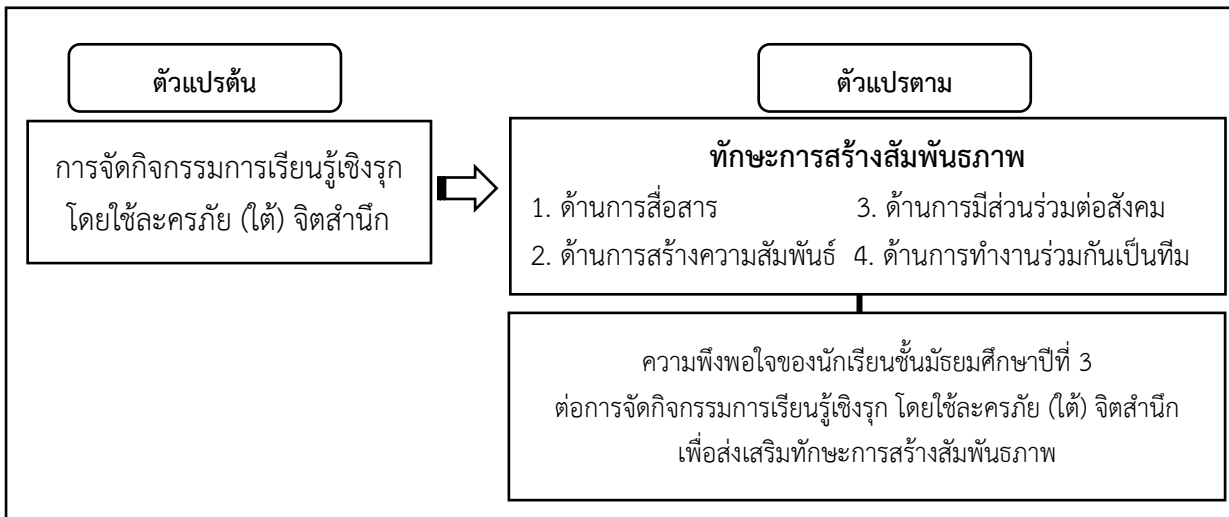
## 5. ความพึงพอใจ

### ความหมายของความพึงพอใจ

Singcharoern (2000) ให้ความหมายของความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้ที่เกิดจากการที่ได้รับการตอบสนองทั้งด้านร่างกายและจิตใจ อันเป็นผลสืบเนื่อง มาจากปัจจัยหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเรียน เช่น สภาพแวดล้อมในห้องเรียน เนื้อหาวิชาที่ได้รับจากการเรียนรูปแบบการเรียนซึ่งทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้จนประสบผลสำเร็จในการเรียนได้

สามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ คือ ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีความพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน หรือการรับรู้ถึงสิ่งที่ดีที่เกิดขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนการมีความสุขของผู้เรียนในการเรียนรู้ในรูปแบบวิธีต่าง ๆ จนนำไปสู่การบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัย เชิงปฏิบัติการ พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝ่ายมัธยม โดยมีขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 3/3 และ 3/4 จำนวน 87 คน

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธภาพ

1) แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้

2) แบบประเมินทักษะการสร้างสัมพันธภาพ โดยการสังเกตพฤติกรรมที่มีทักษะการสร้างสัมพันธภาพในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการสื่อสาร ด้านการสร้างความสัมพันธ์ ด้านการมีส่วนร่วม ต่อสังคม และด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) มี 3 ระดับ

3) การประเมินทักษะการสร้างสัมพันธภาพ โดยสังเกตพฤติกรรมที่มีทักษะการสร้างสัมพันธภาพ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก จำนวน 2 ครั้ง

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธภาพ

1) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธภาพ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

2) วัดความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธภาพ จำนวน 20 ข้อ

#### การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ

1) เปรียบเทียบผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนทักษะการสร้างสัมพันธภาพก่อนและหลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่ามัธยฐาน (Median) และการทดสอบซี (Z-test)

2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธภาพ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

#### ผลการวิจัย

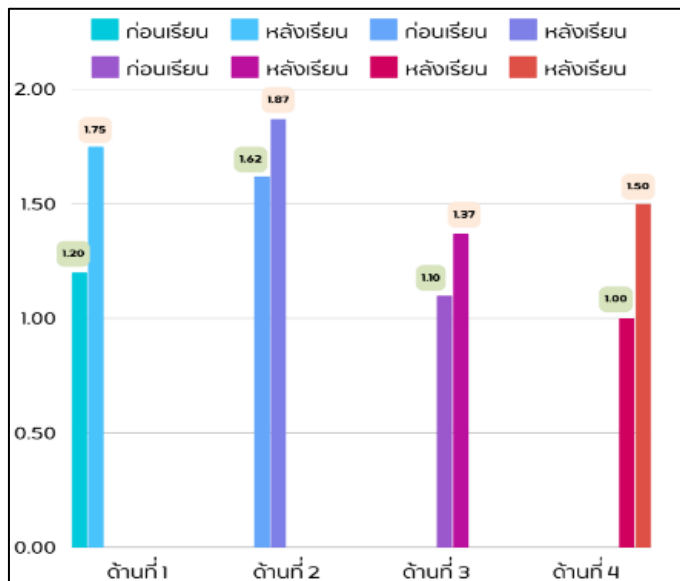
1) เปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธภาพ ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนทักษะการสร้างสัมพันธภาพก่อนและหลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	$\bar{x}$	Median	S.D.	z-test	p
ก่อนเรียน	1,376	984	11.36	11	3.00	-6.376	.000*
หลังเรียน	1,376	1,203	13.83	14	2.15		

\*n = 86, p < .05

ตารางที่ 1 แสดงว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการสร้างสัมพันธภาพหลังเรียน โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึกสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 (p = -6.376, z = .000) โดยแสดงข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังแผนภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการความแตกต่างของทักษะการสร้างสัมพันธภาพ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก ที่มา Leenud (2567)

ผลการวิจัย พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 3/3 และ 3/4 ผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทักษะการสร้างสัมพันธภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก ที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพิ่มสูงขึ้นอย่างชัดเจน คือ ด้านที่ 2 ด้านการสร้างสัมพันธภาพ หลังเรียน (มีค่าเฉลี่ย 1.87) สูงกว่าก่อนเรียน (มีค่าเฉลี่ย 1.62) เมื่อพิจารณาพฤติกรรมบ่งชี้ ปรากฏว่า ด้านที่ 2.1 การแบ่งปัน หลังเรียน (ค่าเฉลี่ย 1.92) สูงกว่าก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย 1.69) แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนทั้ง 3 ห้องเรียน เกิดทักษะการแบ่งปันสิ่งของหรือของเล่นให้เพื่อความเต็มใจ ด้านที่ 2.4 การมีพฤติกรรมที่ไม่กลั่นแกล้ง หลังเรียน (ค่าเฉลี่ย 1.81) สูงกว่าก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย 1.54) แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนทั้ง 3 ห้องเรียน เกิดการอยู่ร่วมกันและทำงานตามฝ่ายงานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยไม่เกิดการกลั่นแกล้งผู้อื่น ตลอดจนการที่ผู้เรียนไม่ยอมรับการกลั่นแกล้งของผู้อื่นด้วยการปฏิเสธอย่างมิตรไมตรี และการรู้จักหาวิธีการแห่งสันติวิธี ส่งผลให้ผู้เรียนทั้ง 3 ห้องเรียนมีการสร้างสัมพันธภาพสูงเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก และเกิดทักษะการสร้างสัมพันธภาพบนพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างทักษะการสร้างสัมพันธภาพ

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างทักษะการสร้างสัมพันธภาพ

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	อันดับ
ด้านที่ 1 เนื้อหา	4.51	0.59	มากที่สุด	4
ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้	4.76	0.41	มากที่สุด	1
ด้านที่ 3 ประโยชน์ที่ได้รับ	4.69	0.58	มากที่สุด	2

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล	อันดับ
ด้านที่ 4 อารมณ์ความรู้สึก	4.61	0.51	มากที่สุด	3
ค่าเฉลี่ยรวม	4.64	0.51	มากที่สุด	-

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ โดยคะแนนเฉลี่ยรวม มีความพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.64$  และ S.D. = 0.51)

### อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝายมัธยม พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากการประชุมปรึกษาหารือของแต่ละฝ่ายงาน เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น สมาชิกภายในฝ่ายงาน ปรากฏว่าสมาชิกในฝ่ายงานทุกคนมีความกระตือรือร้น โดยทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก มีส่วนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และเกิดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่อาจสนิทและไม่สนิท รู้จักและไม่รู้จัก ทำให้เกิดการสื่อสาร พูดคนสร้างความสัมพันธ์จากการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ สะท้อนออกมาด้วยการลงมือปฏิบัติผ่านการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยพบว่าทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพปรากฏขึ้นอย่างเด่นชัดในกระบวนการทำงานร่วมกันในขั้นที่ 2 การเตรียมทักษะละคร (Pre - Drama) เนื่องจากผู้เรียนทำงานตามฝ่ายงาน ได้แก่ ฝ่ายนักแสดง ฝ่ายอำนวยการ และฝ่ายศิลป์ โดยแบ่งบทบาทหน้าที่ วางแผนการดำเนินงาน เมื่อเกิดปัญหาในฝ่ายงาน การพูดคุยปรึกษาหารือ และร่วมกันหาวิธีการสะท้อนในการรักษาสัมพันธ์ภาพ และมีวิธีการแก้ปัญหาโดยยังคงรักษาน้ำใจของสมาชิกในฝ่ายงาน เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Damrung (2007) กิจกรรมละครจะช่วยพัฒนาให้เด็กได้แสดงออกทั้งทางด้านความคิด ท่าทาง และคำพูด ส่งผลทำให้รู้จักตนเองมากขึ้นทั้งยังส่งผลถึงพัฒนาการทางด้านสังคม ทำให้เด็กรู้จักปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดความเชื่อใจซึ่งกันและกัน รู้จักการยอมรับผู้อื่น การใช้เหตุผลสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ทั้งยังช่วยกระตุ้นความคิดทางการวิพากษ์วิจารณ์ความแตกต่างทางสังคมและปัญหาอื่น ๆ ตามทฤษฎีการจัดกระบวนการกลุ่ม ดังนั้น ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝายมัธยม โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดอิสระทั้งทางด้านความคิดและอารมณ์แก่ผู้ร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี ทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์อันดีภายในฝ่ายงานและชั้นเรียน

กล่าวสรุปได้ว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ไต๋) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝายมัธยม พบว่า ผู้เรียน จำนวน 87 คน มีการเปลี่ยนแปลงทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ ดังนี้

1. ด้านการสื่อสาร ซึ่งแสดงออกอย่างชัดเจนว่าสมาชิกในฝ่ายงานมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนที่สนิทหรือไม่สนิทมากขึ้น โดยการยอมรับในภาษาของแต่ละบุคคลและท่าทางที่แสดงออกของผู้อื่น ผ่านการแสดงความคิดเห็น การพูดคุยร่วมแลกเปลี่ยนอย่างสุภาพและเหมาะสม อันนำไปสู่การวางแผนงานที่ดีได้



2. ด้านการสร้างความสัมพันธ์ โดยผู้เรียนในแต่ละฝ่ายงานมีการสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีด้วยการแบ่งปันองค์ความรู้หรือสิ่งของของตนเองให้ผู้อื่นอย่างเต็มใจและไม่ลังเล และผู้เรียนไม่แสดงออกด้านพฤติกรรมที่กลั่นแกล้งคนที่สนิทหรือไม่สนิท แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น

3. ด้านการมีส่วนร่วมต่อสังคม ผู้เรียนมีการเข้าใจต่อเหตุผล ความคิดเห็นและความต้องการที่แตกต่างของสมาชิกในฝ่ายงาน เกิดการยอมรับและฟังความคิดเห็นของสมาชิกมากขึ้น และเคารพต่อเหตุผลของผู้อื่น โดยมีผลลัพธ์ที่ดีขึ้น โดยปรากฏพฤติกรรมในขั้นที่ 2 การเตรียมทักษะละคร (Pre - Drama)

4. ด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีม ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เหมาะสมตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยการพูดคุยและสอบถามความถนัดของสมาชิกในฝ่ายงาน แสดงให้เห็นว่า ในแต่ละฝ่ายงานมีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างมีความสุข โดยปรากฏพฤติกรรมเด่นในขั้นที่ 2 การเตรียมทักษะละคร (Pre - Drama) และขั้นที่ 3 การแสดงละคร (Drama Show)

ส่วน ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ พบว่า โดยคะแนนเฉลี่ยรวม ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 4.64 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.51 ด้านที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 4.76 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.41 สมมติฐานที่กำหนดไว้ว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เป็นสิ่งที่นักเรียนชื่นชอบและได้รับความรู้ทักษะประสบการณ์เนื่องมาจากการได้ลงมือปฏิบัติจริง เพราะผู้สอนได้กำหนด เนื้อหา เรื่อง ภัยพิบัติธรรมชาติ การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ บูรณาการร่วมกับเนื้อหา เรื่อง พระพุทธศาสนากับการแก้ปัญหาและพัฒนา โดยการให้ผู้เรียนร่วมสร้างสรรค์ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก มุ่งเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์อันดีในการปฏิบัติตามฝ่ายงานได้อย่างมีความสุขบนฐานทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพในด้านการสื่อสาร การสร้างสัมพันธ์ภาพ การมีส่วนร่วมต่อสังคม และการทำงานร่วมกันเป็นทีม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกแห่งความสุขอันเป็นผลลัพธ์แห่งการยอมรับตนเองและผู้อื่น การเข้าใจ บรรยากาศแห่งความร่วมมือร่วมใจ เพื่อผลงานห้องเรียนที่มีประสิทธิภาพและสร้างความภาคภูมิใจแห่งละครภัย (ใต้) จิตสำนึก

สอดคล้องกับ Songad (2019) ความพึงพอใจของนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครูที่มีต่อการใช้เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 810107 จิตวิทยาสำหรับครูด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้เทคนิค STAD วิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย พบว่า โดยรวม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

### สรุปองค์ความรู้

ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝายมัธยม ดังนี้



ภาพที่ 3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ  
ที่มา Leenud (2567)

จากภาพที่ 3 เห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสัมพันธ์ภาพ โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับละครสร้างสรรค์ ด้วยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสร้างความสัมพันธ์ภาพผ่านขั้นตอนการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การสร้างความสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมร่วมต่อสังคม และการทำงานร่วมกันเป็นทีมตามบทบาทและหน้าที่ของตนเองได้อย่างมีคุณค่าและมีความหมายต่อการเรียนรู้เชิงรุกอย่างแท้จริง

ด้านความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยทักษิณ ฝายมัธยม ดังนี้



ภาพที่ 4 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก  
ที่มา Leenud (2567)

จากภาพที่ 4 จะเห็นได้ว่า ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัยใต้ (จิต) สำนึก เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสัมพันธภาพ โดยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยครูผู้สอนที่ทำหน้าที่เป็นผู้โค้ชและที่เลี้ยงในการอำนวยความสะดวกในออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้กระบวนการตามขั้นตอนทักษะการสร้างสัมพันธภาพผ่านการสังเกตและประเมินพฤติกรรมทักษะการสร้างสัมพันธภาพภายในห้องเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ละครภัย (ใต้) จิตสำนึกอย่างอิสระและมีความสุขบนฐานการมีสัมพันธภาพที่ดีภายในห้องเรียน อันก่อให้เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก

### ข้อเสนอแนะ

1. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก ไปใช้เป็นฐานในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการสร้างสัมพันธภาพ การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และเกิดความร่วมมือร่วมใจทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกให้ประสบผลสำเร็จ
2. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก เพื่อเพิ่มทักษะการสร้างสัมพันธภาพ โดยครูผู้สอนควรมีการสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด และการประเมินพฤติกรรมเป็นประจำอย่างต่อเนื่อง โดยนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ด้านที่ควรส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในทักษะการสร้างสัมพันธภาพยิ่งขึ้น
3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้ละครภัย (ใต้) จิตสำนึก ครูผู้สอนควรเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสร้างสัมพันธภาพภายในห้องเรียนได้ครบทั้ง 4 ด้าน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ เกิดความภาคภูมิใจ กล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็น และกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์โดยอิสระ

### References

- Baldwin, Jill<sup>1</sup> & Williams, Hank<sup>2</sup>. (1988). *Active Learning: a Trainer's Guide*. England: Blackwell Education.
- Baiphoo, P. (2021). *Development of Storytelling with Creative Drama Activity Package to Enhance Relationship Skills of Primary School Students*. Bangkok. Faculty of Education:Chulalongkorn University.
- Collaborative for Academic Social and Emotional Learning: CASEL. (2017). *Sample Teaching Activities to Support Core Competencies of Social and Emotional Learning*.  
<https://casel.org/sample-teaching-activities-to-support-corecompetencies/>
- Damrung, P. (2007). *Drama for youth (Phim khrang thī 3)*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Form\*/"Active Learning Management by STAD Techniques of Students Course Psychology for Teachers in the Graduate Diploma Teaching Profession College of AsianScholars,"/by/ Songad, P./2019/College of Asian Scholars Journal,/Volume(2019),/p. 161 – 172.
- Hening, R. B<sup>1</sup>, & Stillwell, L<sup>2</sup>. (1981). *Creative drama for the classroom teacher (2nd ed.)*. Prentice-Hall.
- Jungwiwattanaporn, P. (2004). *Creative Drama for Children*. Bangkok: Institute of Academic Development.

- Office of the Basic Education Commission. (2019). *Guidelines for supervision to develop and promote active learning management according to the policy Teach less, learn more*. Bangkok: OBEC Supervisory Division.
- Phattarakorn, S. (2009). *The Effects of Organizing Activity Learning on Problem Solving and Mathematical Communication Abilities of Mathayomsuksa III Studenta in Probability*. Bngkok: Srinakharinwirot University.
- Secondary Education Administration Bureau. (2015). *the guidelines for learning management In 21st Century Skills that Emphasize Professional Competence*. Bangkok: The Agricultural Cooperative Federation of Thailand Publisher.
- Singcharoern, T. (2000). *The satisfaction of Grade 7 students at Wang Klai Kangwon School and Rajaprajanugroh School under Royal Patronage with the satellite-based distance learning method*. Bangkok: Ramkhamhaeng University.
- Somsak, D. (2021). *Guidelines for Education Management to Develop Human Resources in the 21st Century*. Bangkok: Journal of Teacher Professional Development.
- World Health Organization: WHO. (2003). *Skills for health: Skills-based health education including life skills: An important component of a child-friendly/healthpromoting school*.

การพัฒนาแบบการเรียนรู้บูรณาการสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริม  
การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
THE DEVELOPMENT OF AN INTEGRATED MULTIMEDIA MODEL TO ENCOURAGE  
CREATIVE PROBLEM-SOLVING IN SOCIAL STUDIES FOR MATTHAYOM 3 STUDENTS

สรายุธ รัศมี

Sarayoot Ratsamee

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Department of Social Studies, Faculty of Education, Khon Kaen University.

E-mail: Sarayoot.r@kkumail.com



### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 3) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้บูรณาการสื่อมัลติมีเดีย เป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน ใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 6 ชนิด คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ปัญหาทางสังคม 2) แบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ 3) แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน 4) แบบประเมินการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน 5) แบบประเมินกิจกรรมกลุ่มสำหรับประเมินการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ 6) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่แบบไม่อิสระ (t-test) และการบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้มี 5 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ หลักการออกแบบวัตถุประสงค์ ขั้นตอน การวัดและประเมินผลและปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ 2) นักเรียนร้อยละ 73.33 สามารถพัฒนาการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมกลุ่ม มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.81 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .05$ ) 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62 สะท้อนให้เห็นว่าการศึกษาในโลกยุคใหม่เป็นการเรียนรู้ที่ต้องประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ในบริบทที่หลากหลาย เกิดการสร้างสรรคทางความคิด ส่งเสริมให้สามารถวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาเชิงลึกได้อย่างมีเหตุผล นำไปสู่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพและเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ในชีวิตจริง

**คำสำคัญ:** การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์, สื่อมัลติมีเดีย, การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ความพึงพอใจ

## Abstract

This research aims to: 1) develop an Integrated Multimedia Model for Matthayom 3 students, 2) Encourage creative problem-solving skills, 3) study students' learning achievement, and 4) examine students' satisfaction with the learning model. The study employed a research and development (R&D) methodology. The sample group consisted of 30 Matthayom 3 students selected through purposive sampling. Six instruments were used in the study: a lesson plan on social problems, a classroom observation form for the learning process, pre-and post-tests, a classroom learning evaluation form, a group activity evaluation form for assessing creative problem-solving skills, and a questionnaire on students' satisfaction with the learning model. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and paired t-tests, and descriptive analysis.

The research results found that: 1) The learning management plan comprised five key components: design principles, objectives, procedures, assessment and evaluation, and learning support factors. 2) 73.33% of students demonstrated improved creative problem-solving skills through group activities, with an average score of 74.81%. 3) Students' academic performance significantly improved post-test compared to pre-test ( $p < .05$ ). 3) Students expressed the highest level of satisfaction with the learning model, with an average score of 4.62. These results highlight that modern education necessitates integrating digital technology to enable learners to understand diverse contexts, foster creative thinking, and promote in-depth analysis and rational problem-solving. This approach effectively develops essential 21<sup>st</sup> century skills and connects learning with real-life phenomena.

**Keywords:** Creative Integration, Multimedia, Creative Problem Solving, Learning Achievement, Satisfaction

## บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม Ministry of Education (2008) อธิบายว่า เป็นสาระการเรียนรู้ที่เน้นการอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข การเป็นพลเมืองดี ศรัทธาในหลักธรรมของศาสนา การเห็นคุณค่าของทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ความรักชาติ และภูมิใจในความเป็นไทย ซึ่งมีมาตรฐานที่ครอบคลุมจุดหมายของหลักสูตรในศตวรรษที่ 21 ที่โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว Nattaporn Chanchokpong (2024) จึงได้กล่าวว่า ครูผู้สอนต้องเตรียมการเพื่อพัฒนานักเรียนยุคใหม่ที่เป็น Generation Z ให้มีทักษะสำคัญที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนั้น Kanok Chanthong (2017) ให้แนวคิดว่า ครูผู้สอนต้องส่งเสริมในการพัฒนาการเรียนการสอนสังคมศึกษาให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 โดยปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม ลงมือปฏิบัติจนเกิดทักษะการเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุจุดหมายของหลักสูตร พร้อมทั้งจะเป็นพลเมืองของประเทศ และก้าวสู่ประเทศไทย 5.0 (Thailand 5.0) ซึ่งครูผู้สอนและนักเรียนต้องร่วมมือกันจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริง และมีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ เพื่อตอบสนองการใช้ชีวิตอย่างอัจฉริยะ โดยมี AI (ปัญญาประดิษฐ์) และหุ่นยนต์ เป็นเทคโนโลยีสำคัญในการขับเคลื่อน

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้คนทั่วโลกเข้าถึงแหล่งความรู้บนโลกอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น ทักษะการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ คือ การสร้างทักษะด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นแก่ผู้เรียนอย่างรอบด้าน การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving Thinking) จึงมีบทบาทสำคัญกับบุคคลที่นำมาใช้ในการจัดการปัญหาในชีวิตประจำวัน Pornsawan Vongtathum (2015) ให้ความเห็นว่า ภายใต้การศึกษาที่ต้องเปลี่ยนแปลงทัศนะ (Perspectives) จากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ทำให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ โดย Anchalee Saengthong et al., (2019) ให้เหตุผลว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นมักมีลักษณะที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องใช้ความสามารถในการคิดเข้ามามีส่วนร่วมในการวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหาจึงถือเป็นปัจจัยที่สำคัญและช่วยพัฒนาความรู้ ความคิด และความเข้าใจในสถานการณ์ของสังคมที่เกิดขึ้น

จากการลงพื้นที่สังเกตการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำรงชีวิตในสังคม เรื่อง “ปัญหาทางสังคม” สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครขอนแก่น พบว่าการจัดการเรียนรู้ยังคงเน้นการใช้สื่อการสอนแบบดั้งเดิม เช่น ใบงานกระดาษและการมอบหมายภาระงานเดี่ยวเป็นหลัก ลักษณะดังกล่าวส่งผลให้การเรียนการสอนไม่สามารถสร้างภาพรวมที่ชัดเจนของบทเรียนได้ โดยเฉพาะในแง่การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา สื่อการสอนที่ใช้ในชั้นเรียนมักจำกัดอยู่ที่ใบงานและการค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้รับการสนับสนุนให้ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีข้อกังวลเกี่ยวกับการใช้งานโทรศัพท์มือถืออย่างไม่เหมาะสมผลที่ตามมาคือ แนวทางแก้ไขปัญหานักเรียนสังเคราะห์ได้มักยึดข้อมูลจากหนังสือเรียนเป็นหลัก ซึ่งขาดมิติความหลากหลายและความคิดสร้างสรรค์ ในกระบวนการเรียนการสอน ครูผู้สอนยังคงทำหน้าที่เป็นผู้ให้ข้อมูลและเฉลยคำตอบในใบงานโดยตรง ส่งผลให้นักเรียนมีบทบาทเชิงรับมากกว่าการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น สภาพการณ์นี้สะท้อนถึงการขาดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการทบทวนเนื้อหา และกระบวนการจัดการเรียนรู้ยังไม่สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดเชิงวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา ปัญหาเพิ่มเติมที่พบคือ การบริหารจัดการเวลาที่ไม่เหมาะสมในชั้นเรียน รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา กิจกรรมที่ใช้มักขาดความหลากหลายและความท้าทาย ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์หรือเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาสังคมได้อย่างชัดเจน ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนยังสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และขาดทักษะในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สาเหตุสำคัญมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ยังไม่สอดคล้องกับบริบทโลกยุคใหม่ซึ่งให้ความสำคัญกับการบูรณาการเทคโนโลยีและการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 การออกแบบกิจกรรมและการใช้สื่อการสอนที่หลากหลายจึงเป็นสิ่งที่ควรพิจารณาปรับปรุงเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้

ในยุคที่เทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารเติบโตอย่างรวดเร็ว การเรียนการสอนจึงต้องปรับตัวเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมและโลกที่เป็นดิจิทัลมากขึ้น การจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นหนึ่งในวิธีการที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการผสมผสานความรู้จากหลายด้านเข้าด้วยกัน พร้อมใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารข้อมูล เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับการเตรียมความพร้อมของพลเมืองในสังคม 5.0 ที่มุ่งหวังให้ประชาชนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณค่าเพื่อการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจที่ยั่งยืน ซึ่งการจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย คือ กระบวนการเรียนการสอนที่เชื่อมโยงความรู้จากหลากหลาย

สาขาวิชา เพื่อให้นักเรียนสามารถเห็นความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลต่าง ๆ และใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือเกมการศึกษา เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความลึกซึ้งและสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น การใช้แอปพลิเคชันในการเรียนการสอนเพื่อทำให้นิเวศการเรียนรู้กลายเป็นประสบการณ์ที่มีส่วนร่วมและเข้าใจได้ง่ายขึ้น แนวทางนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนมีประสิทธิผล แต่ยังสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาและสร้างประโยชน์ให้กับสังคมได้อย่างยั่งยืน

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาความท้าทายในการออกแบบและพัฒนาตามแนวทาง Active Learning ด้วยวิธีการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนและบริบทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติของนักเรียน โดยเฉพาะการจัดการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน และส่งเสริมกระบวนการพัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหา เพื่อให้นักเรียนได้เกิดการคิดการตัดสินใจจากประสบการณ์ตรง ด้วยวิธีการที่หลากหลายและเรียนรู้ทักษะทางสังคมได้โดยตรงสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล

### วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
- 2) เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยนักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
- 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
- 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

### การทบทวนวรรณกรรม

Wichai Wongyai and Marut Patphol (2019) ได้อธิบายแนวคิดของ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ไว้ว่า เป็นกระบวนการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่เด็กนักเรียนตามความสนใจ ความสามารถ และความต้องการ โดยการเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนทุกด้าน และสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่มีความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Ownership) เสริมสร้างแรงจูงใจภายในเพื่อตั้งศักยภาพของนักเรียนออกมา

ขั้นที่ 2 นักเรียนวางแผนการเรียนรู้ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์องค์ความรู้ของตนเอง และการเรียนรู้ในลักษณะอื่น ๆ ที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ตามแนวทาง Active Learning นักเรียนสามารถบูรณาการแนวคิดต่าง ๆ เข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง

ขั้นที่ 3 นักเรียนลงมือปฏิบัติ นักเรียนเรียนรู้ตามที่ตนวางไว้ด้วยความกระตือรือร้น เพื่อให้พัฒนาการมี Growth Mindset ที่ดีตามวิธีการเรียนรู้ของตนเอง (Learning style) ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับครูอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน (Facilitator) ประเมินความก้าวหน้า และให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ต่อนักเรียนตามสภาพจริง (Authentic Creative Feedback)

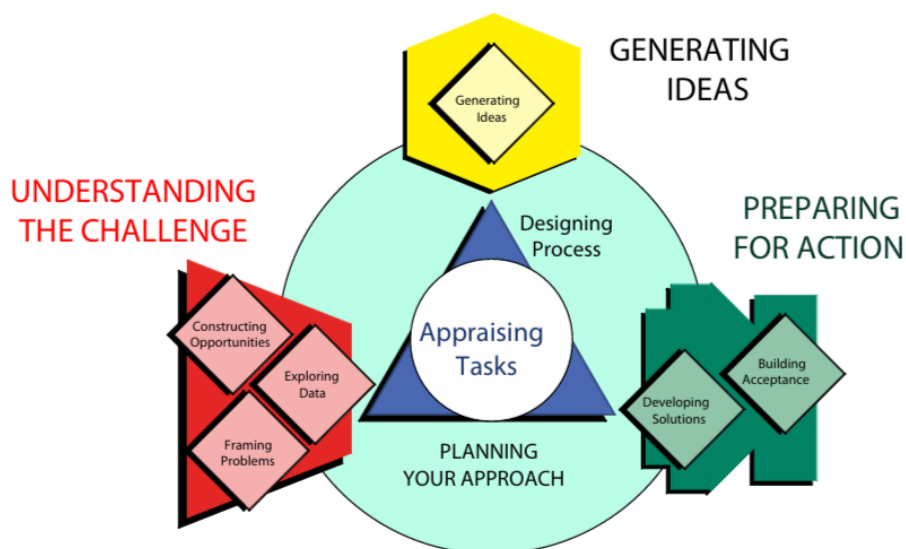


ขั้นที่ 4 นักเรียนประเมินตนเอง นักเรียนทำการประเมินตนเองเกี่ยวกับแนวคิดที่ได้เรียนรู้ ทักษะที่เกิดการพัฒนา ตลอดจนสมรรถนะและคุณลักษณะที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรม สะท้อนคิด (Reflection) และถอดบทเรียน (Lesson learned) เกี่ยวกับแนวทางการปรับปรุงและพัฒนาตนเองต่อไป

ขั้นที่ 5 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ ในลักษณะของการให้ข้อมูลสรุปผลการเรียนรู้ (Summative feedback) เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนทำได้ สิ่งที่ประสบความสำเร็จ และสิ่งที่นักเรียนควรปรับปรุงแก้ไข และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาตนเองรายบุคคล (Individualize feedback for improvement)

Ubon Ratchathani University (2021) ให้นิยามของ การบูรณาการองค์ความรู้ร่วมกับมัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นการนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานรวมกัน เช่น ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ ผ่านกระบวนการทางสารสนเทศ สื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ซึ่งในการทำวิจัยครั้งนี้จัดเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา (Education multimedia) เพื่อใช้เป็นสื่อในการศึกษาเพิ่มเติมและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน สอดคล้องกับการประยุกต์ใช้ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตามแนวคิด 3R8C เรื่อง ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และความเข้าใจในเทคโนโลยี (Computing and IT literacy)

Osborn (1953) เป็นผู้ริเริ่มพัฒนารูปแบบกระบวนการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (CPS) สำหรับการเรียนรู้ที่เน้นการเข้าใจปัญหาหรือความท้าทายด้วยจินตนาการกับความสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยโมเดลล่าสุด คือ Version 6.1 ถูกพัฒนาขึ้นโดย Treffinger et al., (2010) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก และ 6 ขั้นตอนย่อย ได้แก่ 1. ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Understand the challenge) ประกอบด้วย การสร้างโอกาส (Constructing opportunities) การสำรวจข้อมูล (Exploring data) และโครงสร้างของปัญหา (Framing problems) 2. ขั้นรวบรวมความคิด (Generating ideas) ประกอบด้วย การสร้างแนวคิด (Generating Ideas) 3. ขั้นเตรียมก่อนลงมือ (Preparing for action) ประกอบด้วย สร้างแนวทางแก้ไขปัญหา (Developing solutions) และสร้างการยอมรับ (Building acceptance) และ 4. ขั้นการวางแผนการดำเนินการ (Planning your approach) ประกอบด้วย ประเมินภารกิจ (Appraising tasks) และออกแบบวิธีการ (Designing process)



ภาพ 1 The Creative Problem Solving Framework CPS Version 6.1™. by Treffinger et al., 2010, p. 2

การจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในผู้เรียนยุคใหม่ โดยการใช้มัลติมีเดียที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ การจำลองสถานการณ์ และแพลตฟอร์มโต้ตอบออนไลน์ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งมีพื้นฐานจากทฤษฎีต่าง ๆ เช่น ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ ทฤษฎีปัญหา และทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายมิติ การเรียนรู้รูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุก พัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ และเรียนรู้การทำงานร่วมกันในสถานการณ์ที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับ การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม การพัฒนาทักษะครูผู้สอน และการสนับสนุนทรัพยากรอย่างเพียงพอ ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย จึงไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังเตรียมผู้เรียนให้พร้อมรับมือกับปัญหาในชีวิตจริง ทั้งในระดับชุมชน สังคม และระดับประเทศ สอดคล้องกับเป้าหมายของการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการสร้างพลเมืองคุณภาพในยุคดิจิทัล

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (R&D) พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนนครขอนแก่น กลุ่มประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 332 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน จากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research: R1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis: A) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ จากนั้น 1) สัมภาษณ์เชิงลึกครูผู้สอนเกี่ยวกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ปัญหาการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 2) สัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน จากการเลือกแบบสุ่ม เกี่ยวกับสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้/เนื้อหาที่ชื่นชอบสามารถทำให้เรียนในวิชาสังคมศึกษาได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น และความคาดหวังจากการเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์เชิงลึกครูผู้สอนและนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development: D1) ออกแบบและพัฒนา (Design and Development: D&D) ออกแบบและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผ่านพิจารณาประเมินตรวจสอบคุณภาพ (IOC) โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสม จากการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย แบ่งเป็น 5 ระดับคะแนน และต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

2. แบบสังเกตการณ์จัดการเรียนรู้ ตามกรอบแนวคิดที่ได้กำหนดไว้

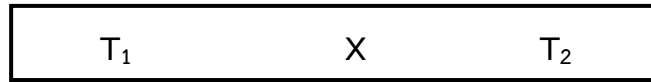
3. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เรื่อง ปัญหาทางสังคม จำนวน 10 ข้อ โดยใช้การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

4. แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้และวิธีการพัฒนาความสามารถด้านการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

5. แบบประเมินกิจกรรมกลุ่มสำหรับประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

6. แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 10 ข้อ โดยข้อคำถามที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert rating scales)

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research: R2) ทดลองใช้ (Implementation: I) เป็นการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ซึ่งดำเนินการทดลองด้วยกลุ่มตัวอย่างเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (pretest posttest) ดังนี้



เมื่อ T<sub>1</sub> คือ การทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

X คือ การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

T<sub>2</sub> คือ การทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development: D2) ประเมินผล (Evaluation: E) เป็นการตรวจสอบความเป็นไปได้จากการนำรูปแบบไปใช้ก่อนการจัดทำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ จากนั้นตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขผลการใช้ตามองค์ประกอบต่าง ๆ จากการนำไปจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากแบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการเปรียบเทียบ วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จัดให้เป็นหมวดหมู่ แล้วนำเสนอในรูปแบบของการพรรณนา

ขั้นตอนที่ 5 การขยายผล (Moment) เป็นการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ขยายผลกับนักเรียนกลุ่มอื่นผ่านการทดลองใช้จริง และปรับปรุงแก้ไขแล้วไปขยายผลใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติเหมือนกลุ่มเป้าหมาย ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพอย่างละเอียด

## ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 หลักการในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อฝึกฝนกระบวนการคิดของนักเรียน ร่วมกับการนำกลไกของสื่อมัลติมีเดียมาสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามหลักการในการออกแบบและพัฒนา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบที่ 3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับหลักการและวัตถุประสงค์ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ (การกระตุ้นการเรียนรู้) ผ่านการรับชมจากสื่อมัลติมีเดีย และการนำเสนอปรากฏการณ์ทางสังคมเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผนการเรียนรู้ (การสร้างความเข้าใจ) เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเป็นระบบ นักเรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือปฏิบัติ นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง สืบค้นข้อมูลผ่านทางสื่อมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ ได้ตามอัธยาศัย ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียนได้ประเมินผลงานของตนเองว่ามีความถูกต้องตรงตามได้กำหนดไว้หรือไม่ เป็นการสะท้อนผลรูปแบบหนึ่ง ขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนผลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นักเรียนนำผลงานที่ได้ดำเนินการสะท้อนผลภายในชั้นเรียนผ่านทางสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ ตามความสนใจ โดยให้เพื่อนร่วมชั้นประเมินผลงานร่วมกัน และการสรุปองค์ความรู้ที่ได้ไปพร้อมกับการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 4 การวัดและประเมินผลแผนการจัดการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นถึงผลของการจัดการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามหลักการและวัตถุประสงค์ ซึ่งการวัดและ

ประเมินผลแผนการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ประกอบด้วย การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

องค์ประกอบที่ 5 ปัจจัยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ เป็นปัจจัยที่เป็นตัวแปรในการส่งเสริมหรือลดทอนประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ระบบสังคม ความหลากหลายของผู้เรียน อายุ ธรรมชาติของรายวิชา ซึ่งต้องมีการควบคุมปัจจัยเหล่านี้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด

การออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียน ในการนี้แผนการจัดการเรียนรู้ได้รับการออกแบบอย่างชัดเจนและยืดหยุ่น โดยมีการ บูรณาการความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาหลายด้านได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ ผลลัพธ์จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาทางสังคมได้ลึกซึ้งและเสนอแนวทางแก้ไขที่มีความหลากหลาย การเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 อย่างไรก็ตาม ยังมีความท้าทายบางประการในการดำเนินการ เช่น ความจำเป็นในการพัฒนาทักษะของครูผู้สอนและการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม หากได้รับการพัฒนาและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง การใช้รูปแบบการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียจะสามารถขยายผลและนำไปใช้ในบริบทการศึกษาต่าง ๆ ได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ.

2. ผลวิเคราะห์การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง “ปัญหาทางสังคม” มีค่าน้ำหนักคะแนน 18 คะแนน มีเกณฑ์การผ่าน 13 คะแนนขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 70 ซึ่งสามารถแปลผลคะแนน ตามตาราง 1

ตาราง 1 ผลวิเคราะห์ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

จำนวนนักเรียน	ผ่านเกณฑ์		ไม่ผ่านเกณฑ์		คะแนนสอบ			$\bar{X}$	%
	จำนวน (คน)	%	จำนวน (คน)	%	คะแนนเต็ม	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด		
30	22	73.33	8	26.67	18	15	11	13.47	74.81

จากตาราง 1 พบว่า จากการกำหนดให้นักเรียนร้อยละ 70 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป นักเรียนจำนวน 30 คน มีผลการทดสอบผ่านเกณฑ์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 ที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 13.47 คิดเป็นร้อยละ 74.81 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามแนวคิดของบลูม (Blom) ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบปรนัยจำนวน 15 ข้อ ตรวจสอบหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากนั้นจึงคัดเลือกแบบทดสอบจำนวน 10 ข้อ ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถแปลผลคะแนน ได้ดังนี้

**ตาราง 2** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปัญหาทางสังคม ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	P
ก่อนเรียน (Pre-test)	30	7.80	1.30		
หลังเรียน (Post-test)	30	8.27	1.28	-1.88	0.035

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนทดสอบก่อน-หลังการเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.80 และ 8.27 ตามลำดับ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.30 และ 1.28 ตามลำดับ สรุปได้ว่า ผลคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเรียน มีผลคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย รายวิชาสังคมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถแปลผลคะแนน ได้ดังนี้

**ตาราง 3** ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	อันดับ
1. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดแก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์	4.53	0.63	มากที่สุด	9
2. สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ เกิดความสนุกสนาน และมีความเหมาะสม	4.63	0.57	มากที่สุด	6
3. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการใช้สืบค้นแหล่งเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามทักษะ 3R8C	4.70	0.60	มากที่สุด	5
4. การจัดการเรียนรู้ Active Learning นักเรียนได้ระดมพลังในการทำกิจกรรมกลุ่ม และฝึกการทำงานเป็นทีม	4.73	0.52	มากที่สุด	4
5. เวลาในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอนอย่างคุ้มค่า	4.00	1.20	มาก	10
6. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ทำให้นักเรียนเกิดเข้าใจถึงสาระสำคัญของเนื้อหา รู้เท่าทัน และสามารถจำแนกปัญหาทางสังคมได้	4.57	0.73	มากที่สุด	7
7. นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาปรับใช้กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้	4.77	0.43	มากที่สุด	3
8. วิธีสอนสามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.90	0.31	มากที่สุด	1
9. นักเรียนเห็นคุณค่าและมีความเข้าใจความสำคัญของการแก้ไขปัญหาทางสังคมมากยิ่งขึ้น	4.80	0.48	มากที่สุด	2
10. วิธีการสอนน่าสนใจและสร้างความท้าทายในการเรียนรู้	4.57	0.73	มากที่สุด	7
<b>สรุปความพึงพอใจโดยภาพรวม</b>	<b>4.62</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>	

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย มีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.62, SD = 0.58) ด้านวิธีสอนสามารถสร้าง

บรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และรองลงมา คือ ด้านการเห็นคุณค่าและมีความเข้าใจ ความสำคัญของการแก้ไขปัญหาทางสังคม และต่ำที่สุด คือ ด้านเวลาในการจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสม

### อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่า 1) ผลการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อ มัลติมีเดีย พบว่า สามารถวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ได้ 5 องค์ประกอบ ตรงกับแนวคิด เรื่องการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ของ Wichai Wongyai and Marut Patphol (2019) ที่ได้มีการสรุปว่า การบูรณาการโดยการผสมผสานองค์ความรู้ให้มีความเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ บูรณาการทางความรู้ และเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep learning) เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Markham (2011) เกี่ยวกับการบูรณาการวิชาต่าง ๆ เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน การศึกษาพบว่า การใช้โครงงานในการเรียนช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกันและการคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ จึงเป็นการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ โดยมีเป้าหมายในการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ในชีวิตจริงและเนื้อหาวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ผลวิเคราะห์การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 73.33 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 74.81 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 70 ตรงกับแนวคิดเรื่อง ความสามารถในการ คิดแก้ปัญหาของ Garrison and Magoon (1969) กล่าวว่า ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นการคิด หาทองไข่อุปสรรคที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุถึงจุดหมาย เช่นเดียวกับ Silver and McCormick (2012) ได้กล่าวว่า การคิดแก้ปัญหาทางเชิงสร้างสรรค์ในห้องเรียน ส่งต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วม ของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายและสนใจเรียนมากขึ้น ดังนั้น การแก้ปัญหาจึงมีความสำคัญยิ่งต่อ นักเรียนโดยนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหา ทางสังคมในระดับต่าง ๆ อย่างยั่งยืน

3) ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีค่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ( $\bar{X}$  = 8.27, S.D. = 1.28) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 7.80, S.D. = 1.30) อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การเรียนการสอนที่ดำเนินการมีผลในการพัฒนาคะแนนของนักเรียน นอกจากนี้ยังพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 70/70 ซึ่งแสดงถึงการพัฒนาที่มีคุณภาพ แนวคิดเกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ Khanittha Boonphakdee (2009) กล่าวถึงการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากความสามารถของนักเรียนใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย (ความรู้) ทักษะพิสัย (ทักษะการทำงานหรือการปฏิบัติ) และจิตพิสัย (ทัศนคติและค่านิยม) ซึ่งผลการวิจัยนี้สะท้อนถึงการพัฒนาในทุกด้านอย่างเหมาะสม การศึกษาเพิ่มเติมจากงานวิจัยของ Bebell and O'Dwyer (2010) พบว่า การใช้เทคโนโลยีที่มีคุณภาพสามารถเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน และช่วย เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสนับสนุนผลการศึกษาคั้งนี้ที่แสดงให้เห็นถึงการ ปรับปรุงที่เห็นได้ชัดในผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังการเรียนการสอน

4) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย พบว่า คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 (SD = 0.58) อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงถึง ความพึงพอใจในภาพรวมที่สูง โดยประเด็นที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดคือ การสร้างบรรยากาศที่เหมาะสม

ต่อการเรียนรู้ ตามมาด้วยความสามารถในการเห็นคุณค่าและเข้าใจความสำคัญของการแก้ไขปัญหาทางสังคม ขณะที่ด้านที่ได้รับความพึงพอใจต่ำที่สุดคือ เวลาในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งไม่ได้มีความเหมาะสมตามที่คาดหวัง แนวคิดเรื่อง ความพึงพอใจของ Shelly (1975) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกรู้สึกที่สามารถแบ่งได้เป็นสองประเภท ได้แก่ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ซึ่งเชื่อมโยงกันในระบบความสัมพันธ์ที่เรียกว่า “ระบบความพึงพอใจ” โดยในงานวิจัยนี้ การวัดความพึงพอใจของนักเรียนถูกดำเนินการโดยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจจากประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว

องค์ความรู้ของงานวิจัยชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ในหลายมิติ โดยเฉพาะในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในยุคดิจิทัล การบูรณาการความรู้หลากหลายสาขาร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือ แอปพลิเคชันเชิงโต้ตอบ ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกนอกจากนี้ การใช้สื่อมัลติมีเดียยังช่วยเพิ่มความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาเชิงระบบ ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากหลายด้านเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการสร้างความรู้ที่ยั่งยืนในทุกมิติ อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดหลายด้าน เช่น ความหลากหลายของผู้เรียน การออกแบบการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ข้อจำกัดด้านทรัพยากร และการประเมินผลลัพธ์ที่ยังต้องการเกณฑ์ที่ชัดเจน การจัดการข้อจำกัดเหล่านี้สามารถทำได้ผ่านการพัฒนาทรัพยากร การอบรมครู การสนับสนุนจากสังคม และการออกแบบเกณฑ์ประเมินที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้การจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้สามารถขยายผลไปสู่การแก้ปัญหาทางสังคมและการพัฒนาชุมชนได้ในระดับกว้างขึ้น ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับนานาชาติ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและช่วยพัฒนาสังคมอย่างแท้จริง

### สรุปองค์ความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์และมัลติมีเดีย สามารถส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาได้จริงตามผลการวิจัยที่ปรากฏ รวมถึงนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนเรื่อง “ปัญหาทางสังคม” ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เพราะเป็นวิธีการการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและบูรณาการองค์ความรู้ที่หลากหลาย มีกิจกรรมเป็นกระตุ้นความสนใจ และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้ของผู้เรียนตามบริบทจริง (Situated Learning) เพื่อที่จะสามารถรู้เท่าทันและแก้ไขปัญหาสังคมได้อย่างเหมาะสม รวมถึงมีความยั่งยืน นอกจากนี้ ยังสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดไปยังกลุ่มขยายผลอื่นในระดับต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการแก้ไขปัญหาทางสังคมด้วยการพัฒนาระบบการคิดของผู้คนในระดับชุมชน สังคม และประเทศชาติอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการดำเนินการระดับปฏิบัติและระดับนโยบายอย่างยั่งยืนในอนาคต

### ข้อเสนอแนะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์และมัลติมีเดีย ควรมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำกิจกรรมกลุ่ม (Group Activities) ควบคู่กับการทำกิจกรรมรายบุคคล (Individual Activities) สลับกันในแต่ละครั้ง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการทำงานด้วยตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับรูปแบบการสอน เทคนิคหรือวิธีการสอนรูปแบบอื่น เช่น การเรียนรู้เพื่อนคู่คิด (Think-pair-share) เทคนิคหมวก 6 ใบ (Six Thinking Hats) ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) บทเรียนแบบโต้ตอบ (Interactive Lessons) การใช้เทคโนโลยี

เสมือนจริง (Virtual Reality Technology) และการใช้ AI ในการศึกษา เพื่อให้เกิดความหลากหลาย และน่าสนใจ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

## References

- Bebell, D., & O'Dwyer, L. M. (2010). The impact of technology on academic achievement. *Educational Policy Analysis Archives*, 18(1). <https://doi.org/10.14507/epaa.v18n1.2010>.
- Boonpakdee, K. (2009). *Study on Factors Affecting Student Educational Achievement Bachelor of Education, Industrial and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi*. Thesis, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi.
- Chanchokpong, N. (2024). *Raising a modern child Understanding Generation Z for better parenting*. <https://th.theasianparent.com/get-to-know-gen-z>.
- Chanthong, K. (2017). Teaching of Social Studies in the 21<sup>st</sup> Century. *Academic Services Journal Prince of Songkla University*, 28(2), 227-241. Retrieved from <https://journal.oas.psu.ac.th/index.php/asj/article/view/1139/1004>.
- Garrison, K. & Magoon, R. A. (1972). *Educational psychology ; an integration of psychology and educational practices*. Publisher Columbus.
- Khaochaeng, T. (2012). Satisfaction of Grade 6 Students with Buddhist Methods Teaching in the Trisikkha Style in Chanthaburi Kindergarten. *Social Sciences for Development*, Rumpaphanee Rajabhat University.
- Markham, T. (2011). *Project-Based Learning and Its Impact on Students' Motivation and Achievement*. *International Journal of Project-Based Learning*.
- Ministry of Education (Thailand). (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Office of Academic Affairs and Educational Standards.
- National Science and Technology Development Agency. (2017). Thai Glossary. *NSTDA annals*. <https://www.nstda.or.th/archives/thaiglossary/>.
- Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination: Principles and procedures of creative problem-solving*. Charles Scribner's Sons.
- Sangthong, A. Niyomsap, N. & Sirithanyarat, C. (2019). Development of problem solving ability using psychomotor skills learning management with problem solving process and jigsaw technique in culinary arts for eleventh-grade students. *Journal for social sciences research*, 10(2), 113-129.
- Shelly, W. M. (1975). *Responding to social change*. dowden Hutchision&Press.
- Silver, D. H., & McCormick, L. K. (2012). The impact of creative problem-solving on student achievement and engagement. *Journal of Educational Psychology*, 104(2), 306–316. <https://doi.org/10.1037/a0027600>.
- Treffinger D., Isaksen S., & Dorval K. (2010). *Creative Problem Solving (CPS Version 6.1™) A Contemporary Framework for Managing Change*. Center for Creative Learning, Inc. and Creative Problem Solving Group, Inc.



- Ubon Ratchathani University. (2021). Meaning of Multimedia. *Online Course*. <https://ismart.ubru.ac.th/lesson/ความหมายของ-multimedia>.
- Vongtathum, P. (2015). Creative Problem Solving Thinking skills for 21<sup>st</sup> Century of Learning. *Journal of Education Khon kaen university*, 38(2), 111-121.
- Wongyai, W. & Patphol, M. (2019). *Creative Integration*. Innovative Leaders Center of Curriculum and Learning.

การมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้านป่าคู้ล่าง จังหวัดกาญจนบุรี  
COMMUNITY PARTICIPATION IN ECONOMIC DEVELOPMENT PROMOTION IN PA KOO LANG  
VILLAGE, KANCHANABURI PROVINCE

สิริภทธร สรีดีเยี่ยม<sup>1</sup>, ติดาร์ตน์ แก้วเมฆ<sup>2</sup>, นวพจน์ นุ่มน้อย<sup>3</sup>, ภูมิพัฒน์ ตีระวัฒนานนท์<sup>4</sup>, ณัฐพัชร์ ชะอุ่ม<sup>5</sup>

Siriphattarasorn Sridee-iam<sup>1</sup>, Tidarat Kaewmek<sup>2</sup>, Nawaphon Numnoi<sup>3</sup>,

Phumipat Teerawattananon<sup>4</sup>, Nattaphat Chaum<sup>5</sup>

มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

Kanchanaburi Rajabhat University

E-mail: 65122080314@kru.ac.th



### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาสภาพเศรษฐกิจและการมีส่วนร่วมของประชาชนในชุมชนป่าคู้ล่าง อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี การเก็บข้อมูลดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง 140 คน โดยใช้แบบสอบถาม และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาและเชิงอนุมาน ผลการวิจัยพบว่า การมีส่วนร่วมของประชาชนในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาเศรษฐกิจอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะในขั้นวางแผนที่ควรเน้นการพัฒนาความรู้ และทักษะของประชาชนเพิ่มเติม นอกจากนี้ยังพบปัญหาในพื้นที่ เช่น ความไม่แน่นอนของราคาสินค้าเกษตร และการขาดแคลนโครงสร้างพื้นฐาน ซึ่งส่งผลกระทบต่อพัฒนาของชุมชน การวิจัยเสนอให้มีการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และการส่งเสริมเครือข่ายความร่วมมือภายในชุมชนเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

**คำสำคัญ:** การมีส่วนร่วม, การส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจ, การมีส่วนร่วมในหมู่บ้าน

### Abstract

This study aims to examine the economic conditions and public participation in Pa Koo Lang village, Nong Prue district, Kanchanaburi province. Data were collected from 140 respondents using questionnaires and analyzed through descriptive and inferential statistics. The findings indicated that public participation in economic development processes was at a moderate level, particularly in the planning phase, which requires further skill and knowledge enhancement. Challenges identified include agricultural price instability and insufficient infrastructure, impacting the community's development. The study recommends increased support from relevant organizations and strengthened community networks to achieve sustainable development.

**Keywords:** Participation, Economic Development Promotion, Community Participation

\*Received November 22, 2024; Revised December 8, 2024; Accepted December 16, 2024

## บทนำ

ประเทศไทยได้มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจที่ยั่งยืนและครอบคลุม เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของประชาชนและชุมชนทั้งในด้านเศรษฐกิจและทรัพยากรธรรมชาติ รวมถึงการรักษาความหลากหลายทางชีวภาพและการเกษตรกรรมชุมชนแบบดั้งเดิม การส่งเสริมความสมดุลในการใช้ทุนทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งสำคัญที่รัฐบาลให้ความสำคัญ โดยมีเป้าหมายเพื่อฟื้นฟูพื้นที่เกษตรกรรมในชุมชนและให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน การดำเนินงานนี้จะมุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งเป็นกรอบสำคัญในการกำหนดทิศทางและกลยุทธ์ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยใช้แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2566-2580) เป็นกรอบในการพัฒนาต่อไป เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนและสอดคล้องกับพลวัตของโลก Bank of Thailand (2022)

ในระดับจังหวัด กาญจนบุรีมีศักยภาพสูงในการเป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ เนื่องจากมีทำเลที่ตั้งที่เชื่อมโยงกับระเบียงเศรษฐกิจตอนใต้ ทวาย-กาญจนบุรี-กรุงเทพฯ-พนมเปญ-โฮจิมินต์ ซึ่งเป็นจุดยุทธศาสตร์สำคัญในการขยายการค้าและการลงทุน โดยจังหวัดนี้มีศักยภาพในภาคเกษตรกรรม อุตสาหกรรม และการค้าชายแดน แม้จังหวัดนี้จะมีศักยภาพสูงในการพัฒนาเศรษฐกิจ แต่ยังคงเผชิญกับปัญหาการพัฒนาที่ไม่สามารถผลักดันเศรษฐกิจให้ก้าวไปข้างหน้าได้อย่างเต็มที่ จึงมีการพัฒนาแผนพัฒนากำลังคนและทักษะอาชีพให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและศักยภาพของจังหวัด โดยมีเป้าหมายให้ประชาชนในพื้นที่มีทักษะวิชาชีพที่เหมาะสมกับอาชีพในแต่ละพื้นที่ ซึ่งจะเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในอนาคต Provincial Strategy and Development Data Group. (2017)

ชุมชนบ้านป่าคู้ล่างในจังหวัดกาญจนบุรีเป็นชุมชนเกษตรกรรมที่ยึดหลักการทำเกษตรแบบพอเพียงและการทำเกษตรอินทรีย์ โดยเน้นการปลูกพืชที่ไม่ใช้สารเคมี เช่น ข้าวโพด มะละกอ และมะเขือ เพื่อสร้างรายได้และคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับครัวเรือน ชุมชนนี้ยังมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งและความร่วมมือในการพัฒนาชุมชน ประชาชนในชุมชนมีการร่วมมือกันในการพัฒนาเศรษฐกิจและรักษาวิถีชีวิตที่ยั่งยืน ผ่านการใช้ทรัพยากรธรรมชาติและการทำเกษตรกรรมที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม ซึ่งทำให้ชุมชนบ้านป่าคู้ล่างกลายเป็นตัวอย่างที่ดีในการพัฒนาชุมชนที่สามารถยืนหยัดและเจริญเติบโตอย่างยั่งยืน โดยใช้หลักการพึ่งพาตนเองและการทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง Srithong, P. (2020)

## วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาสภาพด้านเศรษฐกิจ ของชุมชนป่าคู้ล่าง อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี
- 2) เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนป่าคู้ล่าง อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี
- 3) เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมเศรษฐกิจให้แก่ประชากรในชุมชนต่อไป

## การทบทวนวรรณกรรม

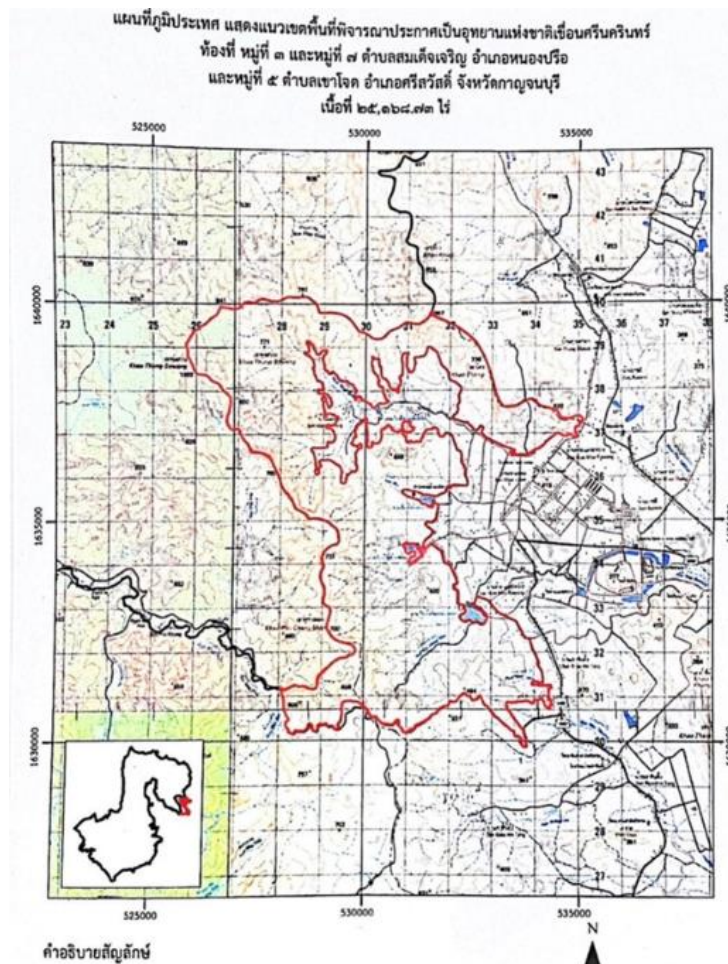
1) การมีส่วนร่วม การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการที่ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งในลักษณะของการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติร่วมกับ

ผลประโยชน์และร่วมติดตามผลนั้น นับเป็นกระบวนการที่ใช้ในการแก้ไขปัญหา สนองตอบความต้องการของตนและชุมชนอย่างแท้จริง ซึ่งจะช่วยให้ประชาชนยอมรับโครงการมากขึ้นเพราะเป็นโครงการที่ตรงกับปัญหาและความต้องการของประชาชน ประชาชนจะมีความรู้สึกผูกพันรู้สึกเป็นเจ้าของโครงการมากขึ้น การดำเนินโครงการราบรื่น ได้รับความร่วมมือจากประชาชนมากขึ้นและโครงการจะให้ประโยชน์แก่ประชาชนมากขึ้นและมีการระดมทรัพยากรเพื่อการพัฒนาเพิ่มขึ้นตลอดจนช่วยพัฒนาขีดความสามารถของประชาชนมากขึ้น นอกจากนี้ Rahnema, M. (2020) ยังได้สรุปลักษณะขั้นตอนของการมีส่วนร่วม 5 ขั้นตอน ดังนี้การมีส่วนร่วมในการระดมความคิดเห็นเป็นการร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา การมีส่วนร่วมในการวางแผน เป็นขั้นตอนการนำสิ่งที่ร่วมกันคิดมากำหนดเป็นแผนปฏิบัติการ ด้วยการระดมทรัพยากรจากทุกฝ่าย การมีส่วนร่วมในการดำเนินการเป็นขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมและดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลเป็นขั้นตอนที่ร่วมกันติดตามงานให้สำเร็จตามเป้าหมาย และประเมินผลการดำเนินงานตามโครงการหรือกิจกรรมต่างๆ และการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ เป็นการร่วมรับผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม Foroughi, B., Smith, J., & Waller, T. (2023).

**2) การมีส่วนร่วมของประชาชน** เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจและพัฒนาชุมชนของตนเอง โดยการแสดงความห่วงใย ความต้องการ และค่านิยมต่างๆ เพื่อให้การตัดสินใจของรัฐและเอกชนมีประสิทธิภาพและได้รับการสนับสนุนจากสาธารณชน Sittivongsa, B., & Dessimm, K. (2024) ระเบียบของการมีส่วนร่วมของประชาชน ประกอบด้วย 8 ประการ คือ 1) คุณภาพของการตัดสินใจดีขึ้น เนื่องจากได้รับข้อมูลและความคิดเห็นที่หลากหลาย 2) ลดต้นทุนและความล่าช้า โดยหลีกเลี่ยงข้อโต้แย้งและการฟ้องร้องในภายหลัง 3) สร้างฉันทามติ และความเข้าใจระหว่างกลุ่มต่างๆ ในสังคม 4) การนำไปปฏิบัติได้ง่ายขึ้น เพราะประชาชนรู้สึกเป็นเจ้าของและสนับสนุนการดำเนินงาน 5) หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าที่เลวร้ายที่สุด โดยเปิดโอกาสให้แสดงความกังวลตั้งแต่ต้น 6) รักษาความน่าเชื่อถือและความชอบธรรม ขององค์กรหรือรัฐบาล 7) คาดการณ์ความห่วงกังวลและทัศนคติของสาธารณชน ทำให้การตัดสินใจสอดคล้องกับความต้องการจริง 8) พัฒนาภาคประชาสังคม เสริมสร้างความรู้และทักษะการทำงานร่วมกันของประชาชน ซึ่งรูปแบบการมีส่วนร่วมของประชาชน มี 4 รูปแบบหลัก คือ 1) การมีส่วนร่วมแบบอุดมคติ โดยชุมชนเป็นแกนนำในทุกขั้นตอนของการพัฒนา ตั้งแต่การวางแผนถึงการประเมินผล 2) การมีส่วนร่วมที่ประชาชนเป็นแกนนำมุ่งผลประโยชน์ของชุมชน โดยประชาชนตระหนักถึงปัญหาร่วมกันและรวมพลังเพื่อแก้ไข 3) การมีส่วนร่วมที่เจ้าหน้าที่พัฒนาเป็นแกนนำ โดยเจ้าหน้าที่เป็นผู้นำในการส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วม โดยให้คำปรึกษาและสนับสนุน และ 4) การมีส่วนร่วมแบบสั่งการ โดยประชาชนมีส่วนร่วมตามคำสั่งหรือข้อบังคับ ซึ่งอาจไม่ตรงกับความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ดังนั้นการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนและนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน Pudchoo, P., & Yonthawin, P. (2024)

**3) การพัฒนาเศรษฐกิจ** การพัฒนาเศรษฐกิจมีความสำคัญต่อการยกระดับมาตรฐานการครองชีพ ลดความเหลื่อมล้ำระหว่างคนรวยและคนจน ช่วยแก้ปัญหาค่าครองชีพแพงและสิทธิทางการเมือง และเพิ่มศักยภาพของประเทศในการพึ่งพาตนเองทั้งด้านเศรษฐกิจและการเมือง Rojkitjakul, P. (2024). นอกจากนี้ ยังส่งเสริมความร่วมมือทางเศรษฐกิจระดับโลกผ่านการค้าและการลงทุน โดยเฉพาะประเทศไทยที่ต้องเร่งปรับโครงสร้างเศรษฐกิจเพื่อเพิ่มผลิตภาพ สร้างนวัตกรรม และพัฒนาภาคการผลิตและบริการให้มีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น พร้อมทั้งเสริมความยั่งยืนและลดการพึ่งพาปัจจัยภายนอก เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและตอบสนองต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงในระดับโลกอย่างมีประสิทธิภาพ Wongthongdee, S. (2019).

4) **ชุมชนบ้านป่าคู้ล่าง** เป็นชุมชนกะเหรี่ยงโปว์หรือที่เรียกตัวเองว่า “โผล่ว” มีวิถีชีวิตเป็นแบบพอเพียงประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลักโดยเฉพาะอย่างยิ่งการปลูกพืชผักโดยไม่ใช้สารเคมีหรือที่เรียกว่าเกษตรอินทรีย์ และยังได้เรียนรู้ทั้งเรื่องของวิถีความพอเพียงและวิถีธรรมชาติและหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่สร้างเป็นเครือข่ายชุมชนที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดชุมชนนี้มีวิถีชีวิตที่ร่วมสมัยและยังคงคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างไม่มีการเปลี่ยนแปลง การทำเกษตรเป็นอาชีพหลักที่ยังคงอยู่จนถึงปัจจุบันความหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่มีอยู่ในชุมชนนี้ช่วยสร้างเสถียรภาพและความเข้มแข็งให้กับชุมชน การร่วมมือกันในการพัฒนาชุมชนทำให้ชุมชนบ้านป่าคู้ล่างเป็นต้นแบบที่ดี โดยการประกอบอาชีพเป็นแบบพอเพียงประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปลูกพืชโดยไม่ใช้สารเคมีหรือที่เรียกว่าเกษตรอินทรีย์ ประชากรภายในหมู่บ้านป่าคู้ล่างส่วนใหญ่ทำการเกษตร ทำไร่ข้าวโพด ปลูกมะละกอ การปลูกดอกดาวเรือง การปลูกข้าว การปลูกมะเขือ เพื่อเป็นค่าครองชีพของคนในครัวเรือน ดังนั้นคณะผู้ทำวิจัยจึงต้องการศึกษาการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนป่าคู้ล่าง อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมเศรษฐกิจให้แก่ประชากรในชุมชนต่อไป รายได้หลักมาจากการเกษตร เช่น ข้าวโพด มันสำปะหลัง และดอกดาวเรือง นอกจากนี้ยังมีการท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่เพิ่งเริ่มต้นเป็นอีกแหล่งรายได้สำคัญ



ภาพที่ 1 แผนที่ภูมิประเทศ แสดงแนวเขตพื้นที่พิจารณาประกาศเป็นอุทยานแห่งชาติเขื่อนศรีนครินทร์

จ.กาญจนบุรี

## วิธีดำเนินการวิจัย

### การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ โดยศึกษาการมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้านป่าคู้ล่าง จังหวัดกาญจนบุรี จากประชากรหมู่บ้านป่าคู้ล่าง ขนาดตัวอย่างถูกคำนวณโดยใช้สูตรของ Krejcie และ Morgan (1970) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และระดับความคลาดเคลื่อน  $\pm 5\%$  ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 140 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling)

### การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)

#### 1. สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics):

- การแจกแจงความถี่ (frequency)
- ค่าร้อยละ (percentage)
- ค่าเฉลี่ย (mean)
- ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

#### 2. สถิติอนุมาน (Inferential Statistics):

- การทดสอบค่าเฉลี่ยหนึ่งกลุ่ม (One-Sample t-Test): เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการมีส่วนร่วมในแต่ละขั้นตอนกับค่ามาตรฐานที่กำหนด
- การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยสองกลุ่ม (Independent-Samples t-Test): เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการมีส่วนร่วมระหว่างกลุ่มประชากรที่แตกต่างกัน เช่น เพศ ช่วงอายุ
- การวิเคราะห์ความแปรปรวน (One-Way ANOVA): เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการมีส่วนร่วมของกลุ่มประชากรตามประเภทอาชีพหรือรายได้

## ผลการวิจัย

### การสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมโครงการ

เหตุผลของการมีส่วนร่วม: ผู้เข้าร่วมให้เหตุผลว่าต้องการพัฒนาชุมชนและแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจในท้องถิ่น เช่น การเพิ่มรายได้ การจัดการทรัพยากร และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือภายในชุมชน

ความคาดหวังจากการมีส่วนร่วม: คาดหวังว่าจะเกิดการพัฒนายั่งยืนในชุมชน เช่น การยกระดับคุณภาพชีวิต การพัฒนาทักษะอาชีพ และการสร้างโอกาสใหม่ๆ ในการประกอบอาชีพ

ประเภทของงานที่มีส่วนร่วมในปัจจุบันและในอนาคต: ปัจจุบันประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เจ้าหน้าที่เป็นแกนนำ เช่น การจัดเวิร์กช็อปด้านการเกษตรและการจัดสรรทรัพยากร ในอนาคตต้องการมีส่วนร่วมในโครงการที่พัฒนาโดยชุมชนเอง เช่น การจัดการการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

ปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ ขาดแคลนโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ถนนและระบบชลประทาน ความไม่แน่นอนของราคาสินค้าเกษตร การขาดแคลนความรู้ในการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

## 1) ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจากที่ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 140 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 55.00 ส่วนใหญ่มีอายุ 30-39 ปี ร้อยละ 28.60 ประกอบอาชีพเกษตรกร ร้อยละ 65.80 และมีรายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท ร้อยละ 64.35 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
<b>เพศ</b>		
ชาย	63	45.00
หญิง	77	55.00
<b>อายุ</b>		
ต่ำกว่า 20 ปี	10	7.10
20-29 ปี	11	7.90
30-39 ปี	40	28.60
40-49 ปี	31	22.10
50-59 ปี	22	15.70
60 ปีขึ้นไป	26	18.60
<b>อาชีพ</b>		
นักเรียน / นักศึกษา	10	7.10
ข้าราชการ / พนักงานของรัฐ	13	9.30
ธุรกิจส่วนตัว	12	8.60
รัฐวิสาหกิจ	2	1.40
เกษตรกร	92	65.80
พนักงานเอกชน	2	1.40
อื่นๆ	9	6.40

## 2) สภาพด้านเศรษฐกิจ ของชุมชนป่าคู้ล่าง อำเภอนองปรีอ จังหวัดกาญจนบุรี

ชุมชนป่าคู้ล่าง ตั้งอยู่ในอำเภอนองปรีอ จังหวัดกาญจนบุรี เป็นชุมชนที่มีสภาพเศรษฐกิจที่ขึ้นอยู่กับ การเกษตรและทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่เป็นหลัก โดยชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกร เช่น การปลูกข้าว ปลูกพืชผัก และเลี้ยงสัตว์ นอกจากนี้ยังมีการทำสวนผลไม้ เช่น มะม่วง ทุเรียน และอื่นๆ ซึ่งสร้างรายได้ให้กับครอบครัว นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงนิเวศก็เริ่มมีบทบาทในชุมชนมากขึ้น โดยเฉพาะการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและวิถีชีวิตของชุมชน ชุมชนบางส่วนได้พัฒนากิจกรรมท่องเที่ยว เช่น การนำชมป่าและน้ำตกในพื้นที่ การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและประเพณี เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างรายได้เสริมให้กับชุมชน อย่างไรก็ตามชุมชนยังคงเผชิญกับความท้าทายทางเศรษฐกิจ เช่น ความไม่แน่นอนของราคาผลผลิตทางการเกษตร ปัญหาด้านโครงสร้างพื้นฐาน และการเข้าถึงบริการทางการเงินและการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจของชุมชนอย่างยั่งยืน ชุมชนบ้านป่าคู้ล่าง เป็นกลุ่มคนไทยและคนกะเหรี่ยงโปว์ที่อาศัยอยู่ร่วมกัน หมู่บ้านป่าคู้ล่าง ตั้งอยู่ที่ หมู่ 3 ตำบลสมเด็จเจริญ อำเภอนองปรีอ จังหวัดกาญจนบุรี บ้านป่าคู้ล่างเป็นชุมชน

ขนาดเล็กที่อยู่ในพื้นที่หมู่ 3 เป็นหมู่บ้านที่เคยอยู่บริเวณโครงการพระราชดำริห้วยองค์คตที่ครอบคลุมพื้นที่บริเวณ หมู่ 3 หมู่ 4 ตั้งแต่ปี พ.ศ 2538 ทางรัฐบาลได้จัดสรรพื้นที่ให้กับชุมชนใหม่ มีการแบ่งพื้นที่อาศัยและประกอบอาชีพให้กับประชากรภายในหมู่บ้านนี้จนถึงปัจจุบัน ปี พ.ศ 2567 มีประชากรรวมทั้งสิ้น 40 ครัวเรือน จำนวน 200 คน แบ่งเป็นชาย 120 คน หญิง 80 คน ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทางการเกษตร ปลูกข้าวโพด มัน ข้าวและ ดอกดาวเรือง เนื่องจากพื้นที่ภูมิประเทศ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบระหว่างภูเขา สภาพพื้นดินมีความอุดมสมบูรณ์ 10 ปีที่ผ่านมา มีการพัฒนาทางการศึกษาสูงถึงขั้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การพัฒนาทางการรักษาพยาบาลเข้าโดยทั่วถึงตั้งแต่มีโครงการพระราชดำริ ทำให้ประชากรมีการพัฒนาทางด้านอาชีพสูงขึ้นมีรายได้ที่สูงขึ้น

### 3) การมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้านป่าคู้ล่าง จังหวัดกาญจนบุรี

การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนป่าคู้ล่าง อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี ผลการศึกษาดังนี้

#### 3.1 การมีส่วนร่วมในขั้นริเริ่มโครงการ

การมีส่วนร่วมในขั้นริเริ่มโครงการภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.18\pm 1.17$ ) เมื่อจำแนกรายข้อพบว่า มีส่วนร่วมในการเสนอปัญหาเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้านอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.30\pm 1.18$ ) มีส่วนร่วมในการกำหนดความต้องการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.30\pm 1.16$ ) มีส่วนร่วมการจัดลำดับความต้องการในเรื่องพัฒนาเศรษฐกิจของหมู่บ้านอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.99\pm 1.14$ ) มีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจหมู่บ้านอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.12\pm 1.17$ )

#### 3.2 การมีส่วนร่วมในขั้นวางแผน

การมีส่วนร่วมในขั้นวางแผนภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.87\pm 1.18$ ) เมื่อจำแนกรายข้อพบว่า มีส่วนร่วมวางแผนเพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.70\pm 1.10$ ) มีส่วนร่วมในการวางแผนเพื่อระบุเป้าหมาย/วัตถุประสงค์ในการพัฒนาเศรษฐกิจอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.82\pm 1.07$ ) มีส่วนร่วมในการกำหนดบทบาทผู้รับผิดชอบตามแผนการพัฒนาเศรษฐกิจอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.40\pm 1.19$ ) มีส่วนร่วมวางแผนกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}=2.55\pm 1.14$ )

#### 3.3 การมีส่วนร่วมในขั้นดำเนินการ

การมีส่วนร่วมในขั้นดำเนินการภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.22\pm 1.20$ ) เมื่อจำแนกรายข้อพบว่า มีส่วนร่วมในการดำเนินโครงการ/กิจกรรมส่งเสริม/เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ ( $\bar{X}=3.23\pm 1.11$ ) มีส่วนร่วมในการจัดสรรทรัพยากรเพื่อดำเนินโครงการพัฒนาเศรษฐกิจ เช่น แรงงาน วัสดุ และเครื่องมือในกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น ( $\bar{X}=3.32\pm 1.20$ ) มีส่วนร่วมในการส่งเสริมความร่วมมือของประชาชนในการพัฒนาเศรษฐกิจ ( $\bar{X}=3.34\pm 1.14$ ) มีส่วนร่วมในการประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ ( $\bar{X}=2.85\pm 1.30$ ) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้าน



การมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้าน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
<b>การมีส่วนร่วมในขั้นริเริ่มโครงการ</b>	<b>3.18</b>	<b>1.17</b>	<b>ปานกลาง</b>
มีส่วนร่วมในการเสนอปัญหาเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้าน	3.30	1.18	ปานกลาง
มีส่วนร่วมในการกำหนดความต้องการส่งเสริมพัฒนาเศรษฐกิจ	3.30	1.16	ปานกลาง
มีส่วนร่วมการจัดลำดับความต้องการในเรื่องพัฒนาเศรษฐกิจของหมู่บ้าน	2.99	1.14	ปานกลาง
มีส่วนร่วมการในการตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้าน	3.12	1.17	ปานกลาง
<b>การมีส่วนร่วมในขั้นวางแผน</b>	<b>2.87</b>	<b>1.18</b>	<b>ปานกลาง</b>
มีส่วนร่วมวางแผนเพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจ	2.70	1.10	ปานกลาง
มีส่วนร่วมในการวางแผนเพื่อระบุเป้าหมาย/วัตถุประสงค์ในการพัฒนาเศรษฐกิจ	2.82	1.07	ปานกลาง
มีส่วนร่วมในการกำหนดบทบาทผู้รับผิดชอบตามแผนการพัฒนาเศรษฐกิจ	3.40	1.19	ปานกลาง
มีส่วนร่วมวางแผนกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจ	2.55	1.14	ปานกลาง
<b>การมีส่วนร่วมในขั้นดำเนินการ</b>	<b>3.22</b>	<b>1.20</b>	<b>ปานกลาง</b>
มีส่วนร่วมในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม/ส่งเสริม/เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ	3.23	1.11	ปานกลาง
มีส่วนร่วมในการจัดสรรทรัพยากรเพื่อดำเนินโครงการพัฒนาเศรษฐกิจ	3.32	1.20	ปานกลาง
มีส่วนร่วมในการส่งเสริมความร่วมมือของประชาชนในการพัฒนาเศรษฐกิจ	3.34	1.14	ปานกลาง
มีส่วนร่วมในการประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ	2.85	1.30	ปานกลาง

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า ชุมชนป่าคู้ล่าง มีสภาพเศรษฐกิจที่พึ่งพาการเกษตรและทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่ โดยอาชีพหลักของประชากร ได้แก่ การปลูกพืชไร่ เช่น ข้าวโพด มันสำปะหลัง และพืชเศรษฐกิจอื่น ๆ เช่น ดอกดาวเรือง รวมถึงการทำสวนผลไม้ เช่น มะม่วงและทุเรียน อันเป็นแหล่งรายได้สำคัญของครอบครัว นอกจากนี้ การท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรธรรมชาติและวิถีชีวิตของชุมชนเริ่มมีบทบาทมากขึ้น เช่น การจัดกิจกรรมชมป่า น้ำตก และประเพณีท้องถิ่น ซึ่งเป็นการสร้างรายได้เสริมและส่งเสริมเศรษฐกิจของชุมชน อย่างไรก็ตาม ชุมชนยังคงประสบปัญหาทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ความไม่แน่นอนของราคาผลผลิตทางการเกษตร การขาดแคลนโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสม และการเข้าถึงแหล่งทุนและบริการทางการเงินที่ยังจำกัด ซึ่งตรงกับผลการศึกษาของ Kobbun Kamplod & Thotsapon Pongta, (2022) ที่ชี้ว่าความท้าทายทางเศรษฐกิจในพื้นที่ชนบทมักมาจากปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานและความผันผวนของตลาด นอกจากนี้ การพัฒนาชุมชนภายใต้โครงการพระราชดำริห้วยองคต มีส่วนสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชากร เช่น การพัฒนาทางด้านการศึกษาและสาธารณสุขที่ช่วยเพิ่มโอกาสการประกอบอาชีพและรายได้ ซึ่งสนับสนุนแนวคิดของ Danaya Songkarin & Thanyachanok Pawala, (2022) ที่ระบุว่าการพัฒนาชุมชนจะเกิดขึ้นได้อย่างยั่งยืนเมื่อประชาชนมีส่วนร่วมและได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน ทั้งนี้ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาเศรษฐกิจ ควรเน้นการพัฒนาองค์ความรู้ การเพิ่มศักยภาพในการจัดการทรัพยากร และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อสนับสนุนชุมชนในระยะยาว สอดคล้องกับการศึกษาของ Anek Yai-in et al., (2023) ได้เสนอว่า การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนจำเป็นต้องประสานความร่วมมือระหว่างทุกภาคส่วน และปรับแนวทางการพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชนป่าคู่ล่าง อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี พบว่าระดับการมีส่วนร่วมในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาเศรษฐกิจโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งในขั้นริเริ่มโครงการ ขั้นวางแผน และขั้นดำเนินการ สะท้อนให้เห็นว่าประชาชนในชุมชนมีบทบาทและมีความตระหนักในความสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจ แต่ยังคงขาดการมีส่วนร่วมที่ลึกซึ้งในบางประเด็น เช่น การวางแผนกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดในขั้นวางแผน ซึ่งอาจเกิดจากข้อจำกัดด้านความรู้หรือการขาดการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในขั้นริเริ่มโครงการ พบว่าประชาชนมีส่วนร่วมในระดับปานกลาง โดยเฉพาะในด้านการเสนอปัญหาและการกำหนดความต้องการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งสะท้อนว่าชุมชนตระหนักถึงปัญหาในพื้นที่และสามารถเสนอแนวทางที่เหมาะสมได้ อย่างไรก็ตาม การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งให้เห็นว่าการตัดสินใจยังคงถูกจำกัดในบางส่วน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาโดย Tidaporn Lakonpon & Panpun Ronghanam, (2022) ที่กล่าวว่าการมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพควรส่งเสริมการตัดสินใจร่วมกันระหว่างประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในขั้นวางแผน การมีส่วนร่วมอยู่ในระดับปานกลาง โดยประชาชนมีบทบาทมากที่สุดในการกำหนดบทบาทผู้รับผิดชอบตามแผนการพัฒนาเศรษฐกิจ แต่มีส่วนร่วมน้อยในด้านการวางแผนกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งอาจแสดงถึงความจำเป็นในการสนับสนุนความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ประชาชนมีบทบาทในกระบวนการวางแผนมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Rattiya Nua-amnat (2024) ที่ระบุว่าการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนต้องมีการเสริมสร้างศักยภาพและการมีส่วนร่วมของประชาชนในทุกขั้นตอน ในขั้นดำเนินการ ประชาชนมีส่วนร่วมในระดับปานกลาง โดยมีบทบาทเด่นชัดในการจัดสรรทรัพยากรและส่งเสริมความร่วมมือในชุมชน ตามลำดับ ซึ่งแสดงถึงความพร้อมของประชาชนในการร่วมมือและสนับสนุนโครงการต่าง ๆ การส่งเสริมความร่วมมือภายในชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความเข้มแข็งและความยั่งยืนในกระบวนการพัฒนา สอดคล้องกับผลการศึกษาโดย Wanida Setkij, (2022) ที่ชี้ว่าความร่วมมือในชุมชนช่วยเพิ่มความสำเร็จของโครงการพัฒนาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพข้อสรุปของผู้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ ควรมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ด้านการวางแผนและการจัดการโครงการ เช่น การพัฒนาศักยภาพในด้านการเขียนแผนธุรกิจ การประเมินผล และการสร้างความร่วมมือกับองค์กรต่างๆ

### สรุปองค์ความรู้

ควรมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ด้านการวางแผนและการจัดการโครงการเช่น การพัฒนาศักยภาพในด้านการเขียนแผนธุรกิจ การประเมินผล และการสร้างความร่วมมือกับองค์กรต่างๆ

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจในหมู่บ้านป่าคู่ล่าง จังหวัดกาญจนบุรี พบว่า

1. การมีส่วนร่วมใน **ขั้นดำเนินการ** เป็นขั้นตอนที่มีบทบาทเด่นที่สุด โดยเฉพาะด้านการจัดสรรทรัพยากรและส่งเสริมความร่วมมือในชุมชน
2. การมีส่วนร่วมใน **ขั้นวางแผน** ยังอยู่ในระดับต่ำ โดยเฉพาะการวางแผนกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจ (ค่าเฉลี่ยต่ำสุดในขั้นนี้)
3. **การมีส่วนร่วมในการริเริ่มโครงการ** เป็นจุดที่ชุมชนมีความสามารถในการกำหนดปัญหาและแนวทางแก้ไขในระดับปานกลาง

## การถ่ายทอดและการนำไปใช้ประโยชน์

### 1. วงวิชาการ:

- จัดทำคู่มือการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน โดยใช้กรณีศึกษาหมู่บ้านป่าคู้ล่างเป็นต้นแบบ
- นำเสนอผลการวิจัยในงานสัมมนาด้านเศรษฐกิจและการพัฒนาชุมชน

### 2. ชุมชน:

- จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้ชาวบ้านเกี่ยวกับการวางแผนและจัดการโครงการพัฒนาเศรษฐกิจ
- สร้างกลไกความร่วมมือระหว่างชุมชนและหน่วยงานรัฐในการพัฒนาพื้นฐาน เช่น โครงสร้างพื้นฐานและการท่องเที่ยว

### 3. เศรษฐกิจ:

- ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่ผสมผสานวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อเพิ่มรายได้ให้ชุมชน
- สนับสนุนการเกษตรอินทรีย์และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นเข้าสู่ตลาดนอกพื้นที่

### 4. ข้อเสนอเชิงนโยบาย:

- เสนอให้รัฐสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสม เช่น ระบบน้ำเพื่อการเกษตร
- แนะนำให้จัดตั้งศูนย์กลางส่งเสริมเศรษฐกิจระดับหมู่บ้าน เพื่อสนับสนุนชาวบ้านในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ

## ข้อเสนอแนะ

### 1) ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1.1 ควรจัดการอบรมและเสริมสร้างความรู้ ให้ประชาชนเกี่ยวกับการวางแผนและการพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อเพิ่มศักยภาพและบทบาทของประชาชนในการกำหนดกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน

1.2 หน่วยงานภาครัฐและเอกชนควร สนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานและการเข้าถึงทรัพยากร เช่น การจัดสรรงบประมาณหรือเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการดำเนินกิจกรรมพัฒนาเศรษฐกิจ

1.3 ส่งเสริมการพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เช่น การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม เพื่อดึงดูดรายได้เสริมให้ชุมชนอย่างยั่งยืน

### 2) ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.2 ควรศึกษาการมีส่วนร่วมในมิติอื่น ๆ เช่น การประเมินผลของกิจกรรมพัฒนาเศรษฐกิจ และผลกระทบที่มีต่อคุณภาพชีวิตของประชาชนในระยะยาว

2.3 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างชุมชนที่มีการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างเข้มข้นกับชุมชนที่ยังไม่มีการพัฒนา เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จที่แตกต่างกัน

2.3 ควรศึกษา บทบาทของภาครัฐและเอกชนในการสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อกำหนดแนวทางที่เหมาะสมในการสนับสนุนชุมชนในบริบทที่แตกต่างกัน

## References

- Anek, Y., PhraKomsan, J., & Phrakhrusangharak, C. K. (2023). *The model of economic development based on local wisdom in the upper central provinces*. Journal of Social Science Panyapat, 5(1), 309–320.
- Bank of Thailand. (2022). *Thailand economic report 2021*. <https://www.bot.or.th/content/dam/bot/documents/th/thai-economy/state-of-thai-economy/annual-report/annual-econ-report-th-2564.pdf>
- Boonpeng, S., & Kraisor, D. (2024). *Public participation in the formulation of provincial strategic plan policies in the upper northeastern region*. Savant Journal of Social Sciences, 1(4), 14–24.
- Danaya, S., & Thanyachanok, P. (2022). *Participatory community economic development using organic agriculture in Nong Hee Subdistrict, Nong Hi District, Roi Et Province*. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 2(3), 45–60.
- Foroughi, M., de Andrade, B., Roders, A. P., & Wang, T. (2023). *Public participation and consensus-building in urban planning from the lens of heritage planning: A systematic literature review*. Cities, 135, 104235. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2023.104235>
- Kobkun, K., & Thotsapon, P. (2022). *Community empowerment analysis for designing of development local economy innovation of community in Pa Daet District, Chiang Rai Province*. Journal of Social Academic, 15(1), 1–16.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). *Determining sample size for research activities*. Educational and Psychological Measurement, 30(3), 607–610.
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2023). *The 13th National Economic and Social Development Plan (2023-2027)*. <https://stopcorruption.moph.go.th/index.php/main>
- Pradchaya, P., & Praewwanit, Y. (2024). *Public participation in the development of Ban Nadi Community Nong Rakhang Subdistrict, Sanom District, Surin Province*. Administrative Journal for Local Development, 3(1), 1–10.
- Provincial Strategy and Development Data Group. (2017). *Study project on labor market demand for educational development in occupational groups within provincial clusters, 2017*. Policy and Planning Division, Sakon Nakhon Rajabhat University.
- Rahnema, M. (2020). *Participation*. In The applied theatre reader (pp. 143–149). Routledge.
- Rattiya, N. (2024). *Local capital with economic development foundation of Chao Phraya Riverheadwaters tourism*. Journal of Education and Social Agenda, 1(1), 57–70.
- Rojkitjakul, T., Medhirattanabandit, P., & Yanyong, T. (2024). *The development of a foundational economy by model community of Nan Province*. Journal of Modern Learning Development, 9(10), 335–350.
- Siripassorn, W. (2019). *Economic development and its ultimate goals*. PAAT Journal, 1(2), 23–36.

- Suebka, S. (2024). *People participation in community economic development according to Itthipada 4 of Ubonratana Dam self-established settlement, Ubonratana district, Khon Kaen province*. Journal of Humanities and Social Sciences Mahamakut Buddhist University Isan Campus, 5(1), 54–65.
- Tidaporn, L., & Panpun, R. (2022). *Participation of Pha Man National Park in Khon Kaen Province with partner agencies in community economic development*. Journal of Roi Kaensarn Academi, 7(9), 141–155.

## ทฤษฎี PERMA: กุญแจสู่องค์กรแห่งความสุข PERMA THEORY: THE KEY TO ORGANIZATIONAL HAPPINESS

ธัญญ์ อัทธวิทธานา

Thant Atthiwatthana

มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

Rajapruk University

Email: aump.thanat@gmail.com



### บทคัดย่อ

ทฤษฎี PERMA ที่พัฒนาโดย Martin Seligman เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการเสริมสร้างความสุขและความเจริญรุ่งเรืองในชีวิตและการทำงาน ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก การมีส่วนร่วม ความสัมพันธ์ ความหมาย และความสำเร็จ การประยุกต์ใช้ทฤษฎีนี้ในบริบทองค์กรสามารถส่งผลเชิงบวกต่อความผูกพันของพนักงาน ประสิทธิภาพการทำงาน และวัฒนธรรมองค์กร บทความวิชาการนี้ผู้เขียนจะนำเสนอ 1) ความเป็นมาและความสำคัญของทฤษฎี PERMA โดยอธิบายถึงรากฐานและการพัฒนาของทฤษฎี รวมถึงความสำคัญในบริบทองค์กร 2) การวิเคราะห์องค์ประกอบทั้ง 5 ด้านของ PERMA ในบริบทองค์กร โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น แนวคิด Flow ของ Csikszentmihalyi และการมีส่วนร่วมในงานของ Kahn 3) ผลการศึกษาวิจัยล่าสุด เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ PERMA ในองค์กร โดยนำเสนอข้อค้นพบสำคัญและแนวโน้มนักวิจัยในปัจจุบัน 4) การวิเคราะห์องค์ประกอบของ PERMA ในบริบทองค์กร โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้อง และ 5) แนวทางการนำ PERMA ไปใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการสร้างองค์กรแห่งความสุข รวมถึงข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติสำหรับการประยุกต์ใช้ทฤษฎีนี้ในบริบทองค์กร องค์ความรู้จากบทความนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหารและนักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการนำแนวคิด PERMA ไปประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสุขและประสิทธิภาพในองค์กร โดยนำเสนอมุมมองที่ครอบคลุมทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติ พร้อมทั้งข้อมูลวิจัยล่าสุดที่สนับสนุนประสิทธิผลของการใช้ PERMA ในการพัฒนาองค์กร

**คำสำคัญ :** ทฤษฎี PERMA, ความสุขในองค์กร, การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์, ความผูกพันของพนักงาน, ประสิทธิภาพการทำงาน

### Abstract

The PERMA theory, pioneered by Martin Seligman, provides a foundational framework for fostering well-being and thriving across personal and professional domains. This model is comprised of five essential elements: Positive Emotions, Engagement, Relationships, Meaning, and Achievement. Within organizational contexts, the application of PERMA has demonstrated

\*Received November 7, 2024; Revised November 29, 2024; Accepted November 30, 2024

significant potential to enhance employee engagement, boost work performance, and cultivate a positive organizational culture. This scholarly article systematically addresses: 1) The origins and critical importance of PERMA theory, including its foundational principles, development, and relevance within organizational settings; 2) A detailed examination of the five elements of PERMA in relation to organizational dynamics, drawing links to complementary concepts such as Csikszentmihalyi's Flow theory and Kahn's theory of employee engagement; 3) A review of recent empirical research on the organizational applications of PERMA, identifying salient findings and emergent research trends; 4) A comprehensive analysis of each element within the PERMA framework as it pertains to organizational environments, with cross-references to relevant theoretical perspectives; and 5) Practical recommendations for leveraging the PERMA model within human resource development to cultivate a productive, well-being-centered organizational culture. This article provides a robust synthesis of theoretical insights and actionable strategies, supported by recent research on PERMA's efficacy in organizational development, making it a valuable resource for executives and human resource professionals seeking to strategically implement PERMA to drive organizational happiness and optimize performance

**Keywords:** PERMA theory, organizational happiness, human resource development, employee engagement, work performance

## บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ความสนใจในเรื่องของสุขภาวะและความสุขของพนักงานในองค์กรได้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานในภาคองค์กรต่างยอมรับว่าการมีสุขภาวะที่ดีของพนักงานนั้นสัมพันธ์กับประสิทธิภาพในการทำงานและความผูกพันต่อองค์กรอย่างมีนัยสำคัญ Saks (2019) and Schaufeli and Bakker (2004) ในบริบทนี้ ทฤษฎี PERMA ของ Seligman (2011) ได้รับการยกย่องว่าเป็นกรอบแนวคิดที่สามารถใช้ส่งเสริมสุขภาวะและความสุขในชีวิตการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่ส่งเสริมให้พนักงานมีสุขภาวะและทำงานอย่างเต็มที่ Seligman (2011) and Zhao and Lu (2022) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีงานวิจัยหลายชิ้นที่เน้นศึกษาความสำคัญของการมีสุขภาวะในการทำงาน เช่น แนวคิดเรื่อง Flow ของ Csikszentmihalyi (1990) ที่กล่าวถึงการมีส่วนร่วมในงานอย่างลึกซึ้ง และการมีส่วนร่วมในงานของ Kahn (1990) ที่ให้ความสำคัญกับความผูกพันทางจิตใจของพนักงาน งานวิจัยล่าสุดระบุว่ายังมีช่องว่างในเรื่องการศึกษาการประยุกต์ใช้ PERMA ในบริบทองค์กรอย่างเจาะลึก โดยเฉพาะในด้านการส่งเสริมประสิทธิภาพการทำงานและความผูกพันของพนักงาน Zhao et al., (2023) จากการวิเคราะห์เบื้องต้น งานวิจัยในปัจจุบันเกี่ยวกับทฤษฎี PERMA พบว่าองค์ประกอบ เช่น อารมณ์เชิงบวก และความสัมพันธ์ในงาน มีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมให้พนักงานมีความสุขและสร้างความยืดหยุ่นในการเผชิญความท้าทาย ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของ Cohn et al., (2009) และ Boehm and Lyubomirsky (2020) ที่กล่าวถึงความสำคัญของอารมณ์เชิงบวกต่อความพึงพอใจในชีวิตและการทำงาน นอกจากนี้ ยังมีหลักฐานที่แสดงถึงความเชื่อมโยงของการมีส่วนร่วมในงานกับประสิทธิภาพการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Diener et al., (2018) ที่กล่าวถึงความผูกพันที่มีต่อการเพิ่มผลิตภาพใน

องค์กร อย่างไรก็ตาม งานวิจัยส่วนใหญ่ยังคงมุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ในระดับบุคคลมากกว่าการประยุกต์ใช้ในระดับองค์กรโดยรวม ซึ่งเป็นช่องว่างที่ยังขาดการศึกษาทางด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สนับสนุนสุขภาวะ

ทฤษฎี PERMA ที่พัฒนาโดย Seligman (2011) เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการสร้างสุขภาวะและความพึงพอใจในชีวิต ประกอบด้วยองค์ประกอบหลักห้าประการ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive Emotions) การมีส่วนร่วม (Engagement) ความสัมพันธ์ (Relationships) ความหมายในชีวิต (Meaning) และความสำเร็จ (Achievement) โดยแต่ละองค์ประกอบมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนความสุขและประสิทธิภาพการทำงาน ทั้งในระดับบุคคลและองค์กร แนวคิดนี้ได้รับการนำไปประยุกต์ใช้และสนับสนุนในงานวิจัยและบทความวิชาการต่างๆ เช่น แนวคิด Flow ของ Csikszentmihalyi (1990) ซึ่งกล่าวถึงประสบการณ์ที่บุคคลมีสมาธิและความลึกซึ้งในกิจกรรมที่ทำ รวมถึงการศึกษาเรื่องการมีส่วนร่วมในงานของ Kahn (1990) ที่เน้นการสร้างความผูกพันทางจิตใจของพนักงาน นอกจากนี้ Schaufeli and Bakker (2004) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของความผูกพันในงาน (work engagement) ในการลดความเหนื่อยล้าและเสริมสร้างประสิทธิภาพ นักวิชาการหลายคนยังได้ศึกษาผลกระทบขององค์ประกอบ PERMA ต่อสุขภาวะและประสิทธิภาพการทำงานในบริบทขององค์กร ตัวอย่างเช่น Cohn et al., (2009) ได้กล่าวถึงบทบาทของอารมณ์เชิงบวกในการเพิ่มพูนความพึงพอใจในชีวิตและสร้างความยืดหยุ่นในสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ขณะที่ Boehm and Lyubomirsky (2020) ได้ย้ำถึงการพัฒนาความสุขในองค์กรอย่างยั่งยืนผ่านการเสริมสร้างอารมณ์เชิงบวก และการวิจัยของ Zhao and Lu (2022) ได้ศึกษาแนวทางการส่งเสริมความปลอดภัยทางจิตวิทยาในที่ทำงานเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างพนักงาน นอกจากนี้ งานของ Saks (2019) and Van den Broeck et al., (2021) ยังให้ข้อคิดเห็นว่าแนวคิด PERMA สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสุขภาวะและความผูกพันของพนักงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น แนวคิด PERMA จึงมีศักยภาพสูงในการเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และวัฒนธรรมองค์กร

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และนำเสนอการประยุกต์ใช้ทฤษฎี PERMA ในบริบทองค์กร โดยมุ่งเน้นการศึกษาผลกระทบของแต่ละองค์ประกอบต่อความสุข ความผูกพัน และประสิทธิภาพการทำงานของพนักงาน การวิเคราะห์นี้จะช่วยให้เห็นถึงแนวทางการนำ PERMA ไปใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการสร้างองค์กรแห่งความสุข โดยอาศัยหลักฐานเชิงประจักษ์จากงานวิจัยล่าสุด

บทความนี้แนะนำเสนอ (1) ความเป็นมาและความสำคัญของทฤษฎี PERMA ตามแนวคิดของ Seligman (2011) (2) การวิเคราะห์องค์ประกอบทั้ง 5 ด้านของ PERMA ในบริบทองค์กร โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด Flow ของ Csikszentmihalyi (1990) และการมีส่วนร่วมในงานของ Kahn (1990) (3) ผลการศึกษาวิจัยล่าสุดเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ PERMA ในองค์กร โดยเฉพาะงานของ Cohn et al., (2009) เกี่ยวกับอารมณ์เชิงบวก และ Trudel et al., (2023) เกี่ยวกับความสำเร็จในการทำงาน (4) การวิเคราะห์เปรียบเทียบ PERMA กับแนวคิดอื่นที่เกี่ยวข้อง และ (5) แนวทางการนำ PERMA ไปใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการสร้างองค์กรแห่งความสุข โดยพิจารณาจากงานวิจัยของ Boehm and Lyubomirsky (2020) and Diener et al., (2018) and Schaufeli and Bakker (2004) องค์ความรู้จากบทความนี้จะประโยชน์ต่อนักวิชาการในการต่อยอดงานวิจัยด้านความสุขในองค์กร และสำหรับผู้บริหารและนักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการนำแนวคิด PERMA ไปประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะและประสิทธิภาพในองค์กรอย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยล่าสุดของ Saks (2019) and Zhao and Lu (2022) and Zhao et al., (2023) and Van den Broeck et al., (2021) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในองค์กร รวมถึงการ



วิเคราะห์และสรุปผลการประยุกต์ใช้ทฤษฎี PERMA ในองค์กรต่างๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านวิชาการและการปฏิบัติในการพัฒนาองค์กร

## เนื้อหา

การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับทฤษฎี PERMA และการประยุกต์ใช้ในบริบทองค์กรได้เผยให้เห็นถึงช่องว่างของความรู้ที่ยังต้องการการศึกษาเพิ่มเติม โดยเฉพาะในแง่ของการนำทฤษฎีไปใช้ในสภาพแวดล้อมการทำงานจริง การวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้นำไปสู่การระบุประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

### 1. การประยุกต์ใช้ PERMA ในบริบทองค์กร

Seligman (2011) ได้พัฒนาทฤษฎี PERMA เพื่อส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีและความเจริญรุ่งเรืองของบุคคล แต่การนำไปใช้ในบริบทองค์กรยังต้องการการศึกษาเพิ่มเติม Diener et al., (2018) พบว่าการประยุกต์ใช้ PERMA ในองค์กรสามารถเพิ่มความผูกพันของพนักงานและลดอัตราการลาออกได้ อย่างไรก็ตามยังมีช่องว่างในการศึกษาเกี่ยวกับวิธีการนำ PERMA ไปปฏิบัติจริงในองค์กรที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและขนาด

### 2. ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของ PERMA

แม้ว่าทฤษฎี PERMA จะประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก แต่การศึกษาความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้ในบริบทองค์กรยังมีจำกัด Zhao et al., (2023) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีส่วนร่วมและความสำเร็จ แต่ยังคงต้องการการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบอื่นๆ

### 3. ผลกระทบระยะยาวของการใช้ PERMA ในองค์กร

Boehm and Lyubomirsky (2020) ได้ศึกษาผลกระทบของอารมณ์เชิงบวกต่อประสิทธิภาพการทำงานในระยะสั้น แต่ยังคงขาดการศึกษาผลกระทบระยะยาวของการนำ PERMA มาใช้ในองค์กร การวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลลัพธ์ระยะยาวจะช่วยให้เข้าใจถึงความยั่งยืนของการใช้ทฤษฎีนี้ในการพัฒนาองค์กร

## การประยุกต์ใช้ PERMA ในบริบทองค์กร

ทฤษฎี PERMA ซึ่งพัฒนาโดย Martin Seligman ในปี 2011 ได้รับความนิยมนและการยอมรับในวงกว้างในฐานะที่เป็นโมเดลที่มุ่งเน้นการสร้างความสุขและการพัฒนาองค์ความรู้ด้านจิตวิทยาบวก (positive psychology) ซึ่งมีการประยุกต์ใช้ในหลากหลายบริบท รวมถึงในองค์กรต่างๆ ที่ต้องการส่งเสริมความสุขและประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงาน ในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีนี้ในบริบทองค์กร เราจะได้เห็นว่ามีองค์ประกอบทั้ง 5 ของทฤษฎี PERMA ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive Emotions), การมีส่วนร่วม (Engagement), ความสัมพันธ์ (Relationships), ความหมาย (Meaning), และ ความสำเร็จ (Achievement) สามารถเสริมสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่เป็นมิตรและยั่งยืนได้อย่างไร

**อารมณ์เชิงบวก (Positive Emotions)** การส่งเสริมอารมณ์เชิงบวกในองค์กรสามารถช่วยลดความเครียดและสร้างสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความหวังและความสุข ซึ่งผลกระทบของอารมณ์เชิงบวกนี้สามารถเห็นได้จากการศึกษาโดย Cohn et al., (2009) ที่กล่าวว่าอารมณ์เชิงบวกในที่ทำงานช่วยให้พนักงานมีความยืดหยุ่นสูงขึ้นและสามารถรับมือกับความท้าทายต่างๆ ได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลให้มีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน ซึ่งส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ Seligman (2011)

**การมีส่วนร่วม (Engagement)** การมีส่วนร่วมในงานเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้พนักงานทำงานอย่างเต็มที่ โดยการเข้าสู่สถานะที่เรียกว่า “Flow” ซึ่งเป็นภาวะที่บุคคลมีการมีสมาธิสูงสุดและความพึงพอใจในการทำงาน Csikszentmihalyi (1990) การที่พนักงานสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างลึกซึ้งในงานจะทำให้

เกิดความมุ่งมั่นในการทำงาน และส่งผลต่อความสำเร็จในงานโดยตรง Saks (2019) and Schaufeli and Bakker (2004)

**ความสัมพันธ์ (Relationships)** ความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงานเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความผูกพันและความสุขในองค์กร Kahn (1990) ได้ชี้ให้เห็นว่าการมีความสัมพันธ์ที่ดีและสนับสนุนในที่ทำงานสามารถช่วยเสริมสร้างความผูกพันในงานได้ โดยพนักงานที่รู้สึกได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงานและผู้บังคับบัญชามีแนวโน้มที่จะมีความสุขในการทำงานมากขึ้นและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ความหมาย (Meaning)** การมีความหมายในงานจะช่วยเพิ่มความสุขในการทำงานและเพิ่มแรงจูงใจในการทำงาน โดยการทำงานที่มีเป้าหมายและการรู้สึกว่าการทำสิ่งที่มีความหมายสามารถสร้างความพึงพอใจในชีวิต Seligman (2011) การสร้างความหมายในงานสามารถทำได้โดยการเชื่อมโยงงานที่ทำให้เห็นถึงผลกระทบที่ดีต่อผู้อื่นและต่อสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่หลายๆ งานวิจัย เช่น Schaufeli and Bakker (2004) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญ

**ความสำเร็จ (Achievement)** การตั้งเป้าหมายที่ท้าทายและการบรรลุผลสำเร็จในการทำงานมีผลต่อความพึงพอใจและการพัฒนาอาชีพของพนักงาน โดยการประสบความสำเร็จในงานสามารถเสริมสร้างความภาคภูมิใจและความพึงพอใจในการทำงาน Boehm and Lyubomirsky (2020) นอกจากนี้ ความสำเร็จยังเชื่อมโยงกับการสร้างความผูกพันในงานและความพึงพอใจในองค์กร Diener et al., (2018)

ในทางปฏิบัติแล้ว การประยุกต์ใช้ทฤษฎี PERMA ในองค์กรสามารถเสริมสร้างความสุขของพนักงานและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานได้ โดยการบูรณาการทั้ง 5 องค์ประกอบนี้ในกลยุทธ์การบริหารงาน หลายงานวิจัยได้เน้นย้ำถึงประโยชน์ของการสร้างความสุขในองค์กรที่เชื่อมโยงกับการเพิ่มความผูกพันในงานและผลสัมฤทธิ์การทำงาน Trudel et al., (2023) and Schaufeli and Bakker (2004) ซึ่งการสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยอารมณ์เชิงบวกและการมีส่วนร่วมสูงในงานสามารถส่งเสริมความสำเร็จในการทำงานได้โดยตรง Cohn et al., (2009) ระบุว่า อารมณ์เชิงบวกเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้บุคคลมีความยืดหยุ่นในการรับมือกับความเครียดและปัญหาต่างๆ ในการทำงาน ซึ่งเชื่อมโยงกับความสามารถในการสร้างการมีส่วนร่วมและประสิทธิภาพการทำงานที่สูงขึ้น นอกจากนี้ Zhao et al., (2023) ยังพบว่า การมีความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงานมีผลต่อความผูกพันในงานและการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

ความคิดเห็นของผู้เขียน การประยุกต์ใช้ทฤษฎี PERMA ในองค์กรสามารถช่วยเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สนับสนุนความสุขและประสิทธิภาพการทำงานได้อย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบต่างๆ ของทฤษฎีนี้ยังคงมีการศึกษาที่ไม่เต็มที่ในบริบทขององค์กรที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะในเรื่องของการวัดผลกระทบของแต่ละองค์ประกอบที่ใช้ในองค์กรและความเหมาะสมในการนำไปปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์การทำงาน นอกจากนี้ การใช้ทฤษฎีนี้ในการเสริมสร้างความผูกพันในงานยังสามารถประยุกต์ใช้กับทฤษฎีการมีส่วนร่วมในการทำงานของ Kahn (1990) ซึ่งบ่งชี้ถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และจิตใจในงานที่ทำ หากองค์กรสามารถส่งเสริมความหมายในงานและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงานได้ ก็จะช่วยเพิ่มความผูกพันของพนักงานและผลสัมฤทธิ์การทำงานในระยะยาว

สรุปได้ว่า การประยุกต์ใช้ทฤษฎี PERMA ในองค์กรไม่เพียงแต่ช่วยสร้างความสุขให้กับพนักงาน แต่ยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยองค์ประกอบทั้ง 5 ของทฤษฎีนี้เป็นสิ่งที่องค์กรควรนำมาพิจารณาและบูรณาการเข้ากับการพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรและกลยุทธ์การบริหารทรัพยากรมนุษย์ เพื่อสร้างความยั่งยืนและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการทำงาน ในการศึกษาครั้งนี้จะช่วยเติมเต็มช่องว่างของความรู้เกี่ยวกับการนำทฤษฎี PERMA ไปประยุกต์ใช้ในองค์กรและผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อความผูกพันและความสำเร็จในงาน

## ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของ PERMA

แม้ว่าทฤษฎี PERMA จะประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive Emotions), การมีส่วนร่วม (Engagement), ความสัมพันธ์ (Relationships), ความหมาย (Meaning), และความสำเร็จ (Achievement) แต่การศึกษาความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้ในบริบทองค์กรยังมีจำกัด งานวิจัยของ Zhao et al., (2023) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีส่วนร่วมและความสำเร็จในงาน โดยพบว่าเมื่อพนักงานมีส่วนร่วมในงานอย่างลึกซึ้งและมีการบรรลุผลสำเร็จในหน้าที่การทำงาน จะทำให้พวกเขามีความพึงพอใจและมีอารมณ์เชิงบวกมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การวิจัยนี้ยังไม่ได้เจาะลึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน (Relationships) และความหมายของงาน (Meaning) ที่อาจส่งผลต่อความสำเร็จและการมีส่วนร่วม การทำความเข้าใจถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้ในองค์กรสามารถช่วยเสริมสร้างแนวทางการบริหารที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสุขและความผูกพันของพนักงานได้ ตัวอย่างเช่น การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงานอาจช่วยให้พนักงานรู้สึกมีความหมายและมีแรงจูงใจในการทำงานเพิ่มขึ้น ซึ่งอาจส่งผลต่อการมีส่วนร่วมและการบรรลุผลสำเร็จในงาน โดยทั้ง 5 องค์ประกอบสามารถเสริมกันและช่วยให้พนักงานมีความสุขและประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น

การมีส่วนร่วมในงาน (Engagement) ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักของทฤษฎี PERMA ได้รับความสนใจอย่างมากในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาองค์กรและผลการปฏิบัติงานของพนักงาน Kahn (1990) ได้ชี้ให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในที่ทำงานและความรู้สึกมีความหมายในการทำงาน เมื่อพนักงานมีความรู้สึกเชื่อมโยงกับงานและองค์กร พวกเขาจะรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและจะทำงานได้อย่างเต็มที่ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อประสิทธิภาพการทำงานและการบรรลุความสำเร็จในองค์กร ตามแนวคิดของ Csikszentmihalyi (1990) ที่นำเสนอทฤษฎี Flow ความสามารถในการมีส่วนร่วมในงานที่ทำงานสามารถสูญเสียความรู้สึกของเวลาและพื้นที่ไปในขณะทำงาน เป็นสถานะที่ช่วยให้บุคคลประสบความสำเร็จสูงสุดในงานที่ทำ การมี Flow เกิดขึ้นเมื่อมีการจับคู่ระหว่างทักษะของบุคคลกับความท้าทายที่เหมาะสม ซึ่งสามารถส่งผลให้เกิดอารมณ์เชิงบวกและความพึงพอใจในงาน

การศึกษาของ Trudel et al., (2023) ซึ่งกล่าวถึงความสำเร็จในการทำงานพบว่า ความสำเร็จนั้นไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การบรรลุเป้าหมายที่ชัดเจนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการมีส่วนร่วมในกระบวนการทำงาน การได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมงานและผู้นำ รวมถึงการรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าในองค์กร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Seligman (2011) ที่เน้นการบรรลุความสำเร็จในบริบทที่มีความหมายและส่งเสริมสุขภาพจิตในเชิงบวก

งานวิจัยจาก Cohn et al., (2009) พบว่า อารมณ์เชิงบวก (Positive Emotions) มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความสำเร็จในงาน โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความรู้สึกของการมีคุณค่าและการเป็นส่วนหนึ่งของทีมงาน ซึ่งสะท้อนถึงองค์ประกอบของ "ความสัมพันธ์" (Relationships) ในทฤษฎี PERMA โดยกล่าวถึงความสำคัญของความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงานในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการพัฒนาความสุขของพนักงาน ในทำนองเดียวกัน งานวิจัยของ Boehm and Lyubomirsky (2020) พบว่าอารมณ์เชิงบวกมีผลสำคัญต่อการสร้างความสำเร็จในงาน เนื่องจากเมื่อพนักงานมีอารมณ์ที่ดีและรู้สึกพึงพอใจในงานของตน พวกเขาจะสามารถมุ่งมั่นและสร้างผลงานที่มีคุณภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบของ PERMA ไม่เพียงแต่มีความสำคัญในตัวเอง แต่ยังเชื่อมโยงกันอย่างซับซ้อนและส่งผลต่อผลลัพธ์ที่องค์กรต้องการ

การศึกษาในประเด็นนี้ยังได้แสดงให้เห็นว่าแต่ละองค์ประกอบของ PERMA อาจไม่ได้แยกจากกันอย่างชัดเจน แต่มีความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ที่ส่งผลถึงกันและกัน การที่พนักงานสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน (Relationships) และรู้สึกถึงความหมาย (Meaning) ในงานที่ทำจะส่งผลต่อการบรรลุผลสำเร็จใน

งาน (Achievement) และอารมณ์เชิงบวก (Positive Emotions) ซึ่งจะช่วยเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในงาน (Engagement) ได้

จากการศึกษาในประเด็นนี้เห็นได้ว่าทฤษฎี PERMA อาจไม่ใช่แค่เครื่องมือในการประเมินความสุขของบุคคล แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการพัฒนาองค์กร การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและความหมายในงาน ในองค์กรสามารถเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและส่งผลดีต่อผลลัพธ์ทางการทำงาน ดังนั้น การทำความเข้าใจถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้จึงมีความสำคัญในการเสริมสร้างบรรยากาศการทำงานที่มีความสุขและประสิทธิภาพสูง โดยอาจมีการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในที่ทำงานให้แข็งแกร่งขึ้น และส่งเสริมให้พนักงานรู้สึกว่าการทำงานของพวกเขามีความหมายและมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมความสำเร็จในงาน ดังนั้น การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของ PERMA มีความสำคัญในการพัฒนานโยบายและกลยุทธ์ในการบริหารทรัพยากรมนุษย์ในองค์กร เพื่อเพิ่มความสุขและประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงาน แม้ว่าจะมีงานวิจัยบางชิ้นที่เริ่มสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้ แต่ยังคงมีความจำเป็นในการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเข้าใจความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถปรับปรุงสภาพแวดล้อมการทำงานและส่งเสริมผลลัพธ์ที่ยั่งยืนได้

### ผลกระทบระยะยาวของการใช้ PERMA ในองค์กร

ทฤษฎี PERMA ที่พัฒนาโดย Martin Seligman (2011) ได้รับความสนใจอย่างมากในฐานะเครื่องมือในการส่งเสริมความสุขและประสิทธิภาพการทำงานในองค์กร ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีส่วนสำคัญในการพัฒนาองค์กรและสร้างบรรยากาศการทำงานที่ส่งเสริมให้พนักงานมีความสุขและประสิทธิภาพสูงสุด อย่างไรก็ตาม ยังมีการศึกษาที่จำกัดเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวจากการประยุกต์ใช้ทฤษฎีนี้ในองค์กร ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเข้าใจถึงการยั่งยืนของการใช้ PERMA ในการพัฒนาองค์กร

ในงานวิจัยของ Boehm and Lyubomirsky (2020) ได้แสดงให้เห็นว่าอารมณ์เชิงบวกมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพการทำงานในระยะสั้น โดยเฉพาะกรณีที่พนักงานมีอารมณ์ที่ดีสามารถเพิ่มความมุ่งมั่นและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน แต่ยังคงขาดการศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นในระยะยาว บ่อยครั้งที่องค์กรให้ความสำคัญกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในระยะสั้น เช่น การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานอย่างรวดเร็ว แต่ไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการสร้างผลกระทบที่ยั่งยืนในระยะยาว ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจและการรักษาพนักงานในระยะยาว นักวิจัยหลายท่านยังให้ความสำคัญกับการศึกษาในระยะยาว เพื่อประเมินผลกระทบที่แท้จริงของการใช้ทฤษฎี PERMA ในองค์กร เช่น Zhao et al., (2023) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีส่วนร่วมและความสำเร็จในการทำงาน ซึ่งพบว่า การมีส่วนร่วมในงานที่มีความหมายสามารถเพิ่มความสุขและประสิทธิภาพในระยะยาวได้ แต่การศึกษาในด้านอื่นๆ ของ PERMA เช่น ความสัมพันธ์และอารมณ์เชิงบวก ยังจำเป็นต้องได้รับการศึกษาต่อไปในบริบทขององค์กรเพื่อให้เห็นภาพรวมที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

Diener et al., (2018) ได้แสดงให้เห็นว่าความสุขที่เกิดจากการมีอารมณ์เชิงบวกสามารถส่งผลกระทบต่อความมุ่งมั่นและความสัมพันธ์ที่ดีในที่ทำงาน แต่ยังคงขาดการวิจัยที่ตรวจสอบความยั่งยืนของผลกระทบเหล่านี้ในระยะยาว โดยเฉพาะในองค์กรที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การศึกษาในระยะยาวจะช่วยให้เราเข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อการรักษาความสุขในที่ทำงาน และวิธีการที่องค์ประกอบต่างๆ ของ PERMA สามารถมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพในระยะยาว

งานวิจัยโดย Schaufeli and Bakker (2004) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของความผูกพันในงานในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจของพนักงาน ความผูกพันในงานไม่ได้เป็นเพียงแค่การมีส่วนร่วมในงานที่ได้รับมอบหมาย แต่ยังเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของการบรรลุเป้าหมายและการได้รับการยอมรับจากองค์กร

ซึ่งส่งผลต่อความยั่งยืนของความสุขในที่ทำงาน การศึกษาในระยะยาวจะช่วยให้เห็นถึงวิธีการสร้างความผูกพันนี้ในระยะยาวเพื่อให้เกิดผลประโยชน์ที่ยั่งยืนในองค์กร

การศึกษาของ Zhao and Lu (2022) and Zhao et al., (2023) ได้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในองค์กรและการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงาน โดยเฉพาะในกรณีของความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงานที่สามารถกระตุ้นการทำงานร่วมกันและการเรียนรู้จากกันและกัน การสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีในองค์กรจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างความสุขและการพัฒนาที่ยั่งยืน

ในฐานะผู้เขียน การใช้ทฤษฎี PERMA ในองค์กรจำเป็นต้องคำนึงถึงการส่งเสริมองค์ประกอบที่เป็นทั้งส่วนตัวและส่วนรวม เช่น การสนับสนุนอารมณ์เชิงบวก การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในงาน และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนร่วมงาน ซึ่งจะช่วยให้พนักงานรู้สึกถึงความสำเร็จและมีความสุขในการทำงาน. อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนเห็นว่า การใช้ทฤษฎีนี้ไม่ควรเป็นเพียงแค่การกระตุ้นความสุขในระยะสั้น แต่ควรมีการวางแผนระยะยาวเพื่อสร้างผลกระทบที่ยั่งยืนในด้านต่างๆ เช่น การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในงานที่มีความหมาย การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในองค์กร และการบรรลุเป้าหมายที่ท้าทายในระดับบุคคลและองค์กร โดยเฉพาะในองค์กรที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การวางกลยุทธ์ที่ยั่งยืนในด้านนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก

ดังนั้น แม้ว่าผลกระทบระยะสั้นของการใช้ PERMA ในองค์กรจะได้รับการศึกษามากมายแล้ว แต่การศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวยังคงมีความสำคัญในการพัฒนาแนวทางที่ยั่งยืนเพื่อส่งเสริมความสุขและประสิทธิภาพในการทำงาน การวิจัยในระยะยาวจะช่วยให้เราเข้าใจถึงผลกระทบที่แท้จริงและกลไกที่ส่งผลต่อการพัฒนาองค์กรในทางที่ยั่งยืน การใช้ PERMA อย่างถูกต้องจะช่วยให้องค์กรสามารถสร้างพนักงานที่มีความสุขและประสิทธิภาพสูงในระยะยาว

### สรุปองค์ความรู้

บทความนี้ได้ขออนุญาตองค์ความรู้ที่สำคัญเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ทฤษฎี PERMA ในบริบทองค์กร คือ การส่งเสริมองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านของ PERMA (อารมณ์เชิงบวก การมีส่วนร่วม ความสัมพันธ์ ความหมาย และความสำเร็จ) สามารถเพิ่มความสุข ความพึงพอใจ และประสิทธิภาพการทำงานของพนักงานได้อย่างมีนัยสำคัญสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมความสุขและประสิทธิภาพ โดยควรให้ความสำคัญกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทั้ง 5 องค์ประกอบอย่างสมดุล ดังนี้

1. อารมณ์เชิงบวก ส่งเสริมบรรยากาศการทำงานที่เป็นมิตร จัดกิจกรรมสร้างความสุข และให้การยอมรับผลงานของพนักงาน
2. การมีส่วนร่วม ออกแบบงานที่ท้าทายและน่าสนใจ เปิดโอกาสให้พนักงานมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และสนับสนุนการพัฒนาทักษะ
3. ความสัมพันธ์ สร้างวัฒนธรรมการทำงานเป็นทีม จัดกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ และส่งเสริมการสื่อสารที่เปิดกว้าง
4. ความหมาย เชื่อมโยงงานของพนักงานกับเป้าหมายขององค์กร สื่อสารวิสัยทัศน์และค่านิยมอย่างชัดเจน และแสดงให้เห็นถึงผลกระทบของงานต่อสังคม
5. ความสำเร็จ กำหนดเป้าหมายที่ท้าทายแต่สามารถบรรลุได้ ให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสม่ำเสมอ และเฉลิมฉลองความสำเร็จร่วมกัน

ซึ่งจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้บริหารและนักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการออกแบบนโยบายและกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างความสุขและประสิทธิภาพในองค์กรอย่างยั่งยืน โดยสามารถนำไปปรับใช้ได้ดังนี้

1. การพัฒนานโยบายทรัพยากรมนุษย์ ออกแบบนโยบายที่ครอบคลุมทั้ง 5 องค์ประกอบของ PERMA เช่น นโยบายการให้รางวัลและการยอมรับ (อารมณ์เชิงบวกและความสำเร็จ) นโยบายการพัฒนาบุคลากร (การมีส่วนร่วมและความหมาย) และนโยบายการสร้างทีม (ความสัมพันธ์)
2. การออกแบบโปรแกรมการฝึกอบรม พัฒนาหลักสูตรที่เน้นการเสริมสร้างทักษะในแต่ละองค์ประกอบของ PERMA เช่น การจัดการอารมณ์เชิงบวก การสร้างแรงจูงใจภายใน การพัฒนาทักษะการสื่อสาร การค้นหาความหมายในงาน และการตั้งเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
3. การปรับปรุงสภาพแวดล้อมการทำงาน ออกแบบพื้นที่ทำงานที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือ จัดให้มีพื้นที่พักผ่อนและผ่อนคลาย และสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์
4. การพัฒนาระบบการประเมินผล ออกแบบตัวชี้วัดที่ครอบคลุมทั้ง 5 องค์ประกอบของ PERMA นอกเหนือจากการวัดผลงานเชิงปริมาณ เช่น การประเมินระดับความสุขและความพึงพอใจในงาน คุณภาพของความสัมพันธ์ในทีม และความรู้สึกรักมีคุณค่าในงาน
5. การสร้างวัฒนธรรมองค์กร ปลูกฝังค่านิยมที่สอดคล้องกับ PERMA เช่น การเคารพความแตกต่าง การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสร้างสมดุลระหว่างชีวิตและการทำงาน
6. การพัฒนาภาวะผู้นำ ฝึกอบรมผู้นำให้เข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ PERMA ในการบริหารทีม เน้นการสร้างแรงบันดาลใจ การให้คำปรึกษา และการสนับสนุนการพัฒนาของพนักงาน
7. การใช้เทคโนโลยีสนับสนุน นำเทคโนโลยีมาใช้ในการส่งเสริม PERMA เช่น แอปพลิเคชันสำหรับการติดตามอารมณ์และความพึงพอใจ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และเครื่องมือการทำงานร่วมกันแบบดิจิทัล

รวมถึงสามารถขยายผลการวิจัยสู่แวดวงวิชาการ สามารถทำได้โดยการเผยแพร่ผลการวิจัยผ่านบทความวิจัยในวารสารวิชาการที่มีการประเมินคุณภาพ (peer-reviewed journals) เพื่อให้ผู้วิจัยอื่น ๆ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในด้านต่าง ๆ เช่น การศึกษาประยุกต์ใช้ทฤษฎี PERMA ในบริบทอื่น ๆ หรือการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน เช่น ผู้บริหาร หรือองค์กรในอุตสาหกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ การจัดสัมมนาหรือเวิร์กช็อปเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญจากหลายสาขา จะช่วยกระจายองค์ความรู้จากการวิจัยไปยังวงวิชาการอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การขยายผลสู่ ชุมชน ผลการวิจัยสามารถถูกถ่ายทอดไปยังชุมชนโดยการจัดกิจกรรมอบรมหรือเวิร์กช็อปที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสุขภาวะในชุมชนผ่านแนวคิดของ PERMA เช่น การจัดกิจกรรมส่งเสริมการมีส่วนร่วม การสร้างอารมณ์เชิงบวก และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชุมชน การนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และการใช้กรณีศึกษาจากงานวิจัยในท้องถิ่นจะช่วยทำให้ชุมชนเห็นถึงประโยชน์ของการประยุกต์ใช้ทฤษฎีนี้ในชีวิตประจำวัน

การขยายผลสู่ วงสังคม การขยายผลการวิจัยสู่ วงสังคมสามารถทำได้โดยการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสำคัญของความสุขในที่ทำงานและการใช้แนวคิด PERMA ในองค์กรต่าง ๆ ผ่านการจัดทำสื่อสารมวลชน เช่น บทความในสื่อออนไลน์ บทสัมภาษณ์ในรายการโทรทัศน์หรือวิทยุที่มุ่งเน้นการแบ่งปันแนวคิดการพัฒนาความสุขของบุคลากรในองค์กร นอกจากนี้ยังสามารถจัดกิจกรรมหรือแคมเปญที่มีการทำงานร่วมกับองค์กรต่าง ๆ เพื่อนำทฤษฎีนี้ไปใช้ในระดับสังคม

การขยายผลสู่ วงเศรษฐกิจ การนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในภาคเศรษฐกิจสามารถทำได้ผ่านการเสนอแนะนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มประสิทธิภาพและความพึงพอใจของพนักงานในภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมต่าง ๆ โดยการส่งเสริมการใช้ PERMA ในองค์กรธุรกิจ เช่น การสร้างโปรแกรมการพัฒนาทักษะความสุขในที่ทำงาน การออกแบบระบบสวัสดิการและสวัสดิภาพของพนักงานที่มุ่งเน้นการสร้างความสุขและ

การมีส่วนร่วมในงาน รวมทั้งการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้บริหารและพนักงาน การสนับสนุนจากภาครัฐในเรื่องของการส่งเสริมความสุขในการทำงานจะช่วยผลักดันองค์กรให้มีประสิทธิภาพสูงและมีสุขภาพจิตที่ดี ส่งผลให้เกิดการพัฒนาในระดับเศรษฐกิจโดยรวม

#### ข้อเสนอเชิงนโยบาย

1. การเสริมสร้างทักษะและความรู้เกี่ยวกับการสร้างสุขภาวะในองค์กรภาครัฐและเอกชน
2. การออกแบบโปรแกรมหรือแผนการพัฒนาคะแนนความสุขในการทำงานที่สามารถใช้ในระดับองค์กรหรือชุมชน
3. การสร้างเครือข่ายระหว่างองค์กรภาครัฐกิจและนักวิจัยเพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในเรื่องของการพัฒนาคะแนนความสุขในที่ทำงาน

บทความนี้นำเสนอมุมมองที่ครอบคลุมทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติ พร้อมทั้งข้อมูลวิจัยล่าสุดที่สนับสนุนประสิทธิผลของการใช้ PERMA ในการพัฒนาองค์กร ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหารและนักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความสุขและประสิทธิภาพในองค์กรเพื่อเป็นกุญแจสู่องค์กรแห่งความสุข

#### References

- Boehm, J. K., & Lyubomirsky, S. (2020). The promise of sustainable happiness. In S. J. Lopez (Ed.), *Handbook of positive psychology* (2nd ed., pp. 667–677). Oxford University Press.
- Cohn, M. A., Fredrickson, B. L., Brown, S. L., Mikels, J. A., & Conway, A. M. (2009). Happiness unpacked: Positive emotions increase life satisfaction by building resilience. *Emotion, 9*(3), 361–368. <https://doi.org/10.1037/a0015952>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Diener, E., Oishi, S., & Tay, L. (2018). Advances in subjective well-being research. *Nature Human Behaviour, 2*, 253–260. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0307>
- Saks, A. M. (2019). Antecedents and consequences of employee engagement revisited. *Journal of Organizational Effectiveness: People and Performance, 6*(1), 19–38. <https://doi.org/10.1108/JOEPP-06-2018-0034>
- Schaufeli, W. B., & Bakker, A. B. (2004). Job demands, job resources, and their relationship with burnout and engagement: A multi-sample study. *Journal of Organizational Behavior, 25*(3), 293–315. <https://doi.org/10.1002/job.248>
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. Free Press.
- Tims, M., & Bakker, A. B. (2023). Weekly reciprocal relationships between job crafting, work engagement, and performance a within-person approach. *Frontiers in Organizational Psychology, 1*, Article 1200117. <https://doi.org/10.3389/forgp.2023.1200117>
- Trudel, N., Lockwood, P. L., Rushworth, M. F. S., & Wittmann, M. K. (2023). Neural activity tracking identity and confidence in social information. *eLife, 12*, Article e71315. <https://doi.org/10.7554/eLife.71315>

- Van den Broeck, A., Howard, J. L., Van Vaerenbergh, Y., Leroy, H., & Gagné, M. (2021). Beyond intrinsic and extrinsic motivation: A meta-analysis on self-determination theory's multidimensional conceptualization of work motivation. *Organizational Psychology Review*, 11(3), 240–273. <https://doi.org/10.1177/20413866211006173>
- Zhao, X., & Lu, Y. (2022). Fostering employee engagement through workplace friendship: The roles of psychological safety and power distance orientation. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1192. <https://doi.org/10.3390/ijerph19031192>
- Zhao, X., Sun, T., Cao, Q., Li, C., Duan, X., Fan, L., & Liu, Y. (2023). The impact of job crafting on work engagement through psychological empowerment: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1130998. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1130998>



## การออกแบบอินโฟกราฟิกตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศ DESIGNING INFOGRAPHICS BASED ON INFORMATION PROCESSING THEORY

วิลาวรรณ พิวพรรณ<sup>1</sup>, บุญรัตน์ แผลงศรี<sup>2</sup>

Wilawun Piwpun<sup>1</sup>, Boonrat Plangsorn<sup>2</sup>

โรงเรียนกลาโหมอุทิศ<sup>1</sup>, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์<sup>2</sup>

Kalahom Uthit School<sup>1</sup>, Kasetsart University<sup>2</sup>

Email: fedubrp@ku.ac.th

### บทคัดย่อ

ในยุคดิจิทัลที่ข้อมูลถูกถ่ายทอดอย่างรวดเร็ว การนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบอินโฟกราฟิกจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยลดความซับซ้อนของข้อมูลให้เข้าใจง่ายและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน การออกแบบอินโฟกราฟิกตามทฤษฎีการประมวลสารสนเทศมีบทบาทสำคัญในการทำให้ข้อมูลถูกนำเสนออย่างมีระบบและเข้าใจง่าย กระบวนการออกแบบที่สอดคล้องกับทฤษฎีนี้เน้นการประมวลสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพผ่านการจัดลำดับข้อมูล การใช้สีและสัญลักษณ์ที่ดึงดูดสายตา และการนำเสนอข้อมูลที่กระชับและน่าจดจำโดยทฤษฎีนี้เน้นกระบวนการรับรู้ ความจำ และการเรียกคืนข้อมูลซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับการเรียนรู้ การออกแบบตามทฤษฎีนี้ช่วยลดภาระทางความคิด ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น บทความนี้มุ่งเน้น การออกแบบอินโฟกราฟิกที่เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล วางแผนการสื่อสาร ปรับแต่งเพื่อสร้างสื่อที่ตรงตามกระบวนการรับรู้และความจำของผู้เรียน

**คำสำคัญ :** อินโฟกราฟิก, ทฤษฎีการประมวลสารสนเทศ, กระบวนการรับรู้

### Abstract

In the digital age, where information is rapidly transmitted, presenting information through infographics has become an essential tool to simplify complex data, making it more understandable and engaging for learners. Designing infographics based on Information Processing Theory plays a crucial role in organizing and presenting information in a clear and accessible way. This design process focuses on efficient information processing through structured information sequencing, the use of eye-catching colors and symbols, and concise, memorable content. The theory emphasizes perception, memory, and information recall as key elements in creating effective infographics for learning. Following this theory in design helps reduce cognitive load, allowing learners to retain content more effectively. This article emphasizes designing infographics

to enhance learning efficiency through data analysis, communication planning, drafting, and refinement to create media that aligns with learners' perceptual and memory processes.

**Keywords:** infographic, Information Processing Theory, perception process

## บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่ข้อมูลสามารถเข้าถึงผู้ใช้งานอย่างรวดเร็ว การนำเสนอข้อมูลสารสนเทศในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและดึงดูดความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อน อินโฟกราฟิกจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยแปลงสารสนเทศให้กระชับและน่าสนใจ ประมวลข้อมูลซับซ้อน นำเสนออย่างมีประสิทธิภาพผ่านกราฟิกที่ง่ายต่อการเข้าใจ Krum (2013) จากการศึกษาพบว่าผู้คนสามารถเข้าใจข้อมูลที่ถูกรูปและนำเสนอในรูปแบบกราฟิกได้รวดเร็วกว่าข้อมูลแบบข้อความเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของทฤษฎีการประมวลสารสนเทศ Mayer (2009) ที่ชี้ว่าการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพช่วยเสริมความเข้าใจและการจดจำได้ดีกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว

การออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพนั้นมีรากฐานมาจากทฤษฎีประมวลสารสนเทศ ซึ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการรับรู้ การจัดเก็บความจำ และการเรียกคืนข้อมูล โดยการออกแบบที่สอดคล้องกับทฤษฎีนี้ ช่วยให้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมความจำระยะยาวและความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลที่ผู้ใช้ได้รับข้อมูลมหาศาลในแต่ละวัน Mayer (2009) อินโฟกราฟิกที่ออกแบบได้อย่างเหมาะสมตามทฤษฎีนี้จะใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจให้กับผู้ใช้งาน เช่น ใช้สีสันตักกันอย่างชัดเจนและการจัดลำดับข้อมูลที่เหมาะสมทำให้ผู้ใช้สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ทันทีที่มองเห็นและรับข้อมูลได้อย่างง่ายดาย Krum (2013) นอกจากนี้ การจัดวางองค์ประกอบที่มีโครงสร้างชัดเจน ยังช่วยให้ผู้ใช้สามารถจับประเด็นและสรุปสาระสำคัญได้เร็วขึ้น ซึ่งเป็นหลักการสำคัญในการออกแบบที่เน้นประสิทธิภาพของการสื่อสารข้อมูล Smiciklas (2012)

นอกจากนี้ทฤษฎีประมวลสารสนเทศยังให้ความสำคัญเกี่ยวกับการรับรู้ผ่านการใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ชัดเจน เช่น การใช้ไอคอนเพื่อสื่อความหมายแทนคำอธิบายยาว ๆ ทำให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลกับภาพได้ง่าย Few (2012) การใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายตรงนี้ไม่เพียงแต่ทำให้ข้อมูลเข้าใจง่ายขึ้น แต่ยังช่วยลดภาระการประมวลผลของสมองในขณะที่รับข้อมูลที่ซับซ้อน Yotsanoeha (2567) ดังนั้น การนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการออกแบบอินโฟกราฟิกจึงสามารถลดความซับซ้อนของข้อมูลให้เหลือเพียงสาระสำคัญที่ผู้ใช้ การออกแบบอินโฟกราฟิกยังสามารถใช้ทฤษฎีนี้เพื่อนำเสนอข้อมูลที่เชื่อมโยงกันในรูปแบบที่สามารถติดตามได้ง่าย ผู้ใช้งานติดตามข้อมูลได้ในทิศทางที่ต้องการและสามารถจำแนกแยกแยะข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ Sweller (1988) เช่น การใช้โครงสร้างเป็นขั้นตอน วิธีการนี้เป็นการจัดเรียงข้อมูลที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพในการรับรู้และการจดจำ อินโฟกราฟิกยังต้องคำนึงถึงการเข้าถึงผ่านช่องทางดิจิทัล เช่น เว็บไซต์และโซเชียลมีเดีย โดยการออกแบบที่สอดคล้องกับทฤษฎีนี้จะทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใจข้อมูลได้แม้จะดูผ่านหน้าจอขนาดเล็ก ช่วยให้การเข้าถึงข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล Ware (2012)

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและนำเสนอหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก ตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศ โดยเน้นการนำไปประยุกต์ใช้สำหรับผู้สอนที่ต้องการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบ และการสื่อสารข้อมูลในยุคดิจิทัล การเรียนรู้หลักการเหล่านี้จะช่วยให้ผู้สอน สามารถสอนอินโฟกราฟิกที่มีความเข้าใจง่าย เข้าถึงได้รวดเร็ว และสอดคล้องกับกระบวนการรับรู้ของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนตีความและจดจำข้อมูลได้มากขึ้น

## อินโฟกราฟิก

อินโฟกราฟิก (Infographic) เป็นการผสมผสานของคำว่า *Info* ที่มาจากคำว่า *Information* แปลว่า "ข้อมูล" และคำว่า *Graphic* ซึ่งแปลว่า "การออกแบบ" หรือ "การสร้างภาพ" ดังนั้น อินโฟกราฟิกจึงหมายถึง การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพหรือกราฟิกที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายและน่าสนใจ โดยจะเน้นการสื่อสารข้อมูลที่ซับซ้อนให้อยู่ในรูปแบบที่เรียบง่าย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจข้อมูลได้รวดเร็วและชัดเจน Wimano (2566) การสื่อสารแบบนี้ช่วยให้ข้อมูลมีความชัดเจน กระชับ และดึงดูดผู้เรียนได้ดีกว่าข้อความยาว ๆ ที่อ่านยาก ทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ได้หลายสาขาวิชา เช่น การตลาด การศึกษา และธุรกิจ Charoenyot (2566) ลักษณะเด่นของอินโฟกราฟิกคือการใช้ภาพในการสื่อสารแทนคำบรรยายยาว ๆ โดยมีองค์ประกอบหลัก ๆ คือ ข้อความสั้นที่กระชับ กราฟหรือไดอะแกรม และสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและจำง่าย Krum (2013) นอกจากนี้ การใช้สีและภาพสัญลักษณ์ที่เหมาะสมยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจข้อมูลได้อย่างรวดเร็วโดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ลึกซึ้งในเนื้อหานั้น ๆ Chansuwan (2563)

อินโฟกราฟิกมีประโยชน์หลายประการ ประการแรกคือความสามารถในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ทันที ซึ่งเป็นข้อดีในสื่อดิจิทัลที่ต้องการให้ข้อมูลผ่านสายตา ประการที่สองคือการช่วยให้ข้อมูลซับซ้อนถูกนำเสนออย่างเป็นระเบียบ โดยลดความซับซ้อนของข้อความที่ต้องใช้ ทำให้การเข้าใจข้อมูลที่มีหลายแง่มุมกลายเป็นเรื่องง่าย Mayer (2009) สุดท้าย อินโฟกราฟิกส่งเสริมการจดจำได้ดี เพราะการรวมกันของภาพและข้อความช่วยกระตุ้นการรับรู้และจดจำของผู้เรียนได้มากกว่า Smiciklas (2012) การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบอินโฟกราฟิกยังมีบทบาทสำคัญในด้านการตลาด การสร้างแบรนด์ และการให้ความรู้สาธารณะ เช่น สถาบันการศึกษาและองค์กร มักใช้อินโฟกราฟิกในการสร้างการรับรู้ให้กับผู้คนจำนวนมาก ยุคดิจิทัลข้อมูลต้องกระชับ เข้าใจง่าย และเข้าถึงได้รวดเร็ว Kunlimratchai (2564) อินโฟกราฟิกมักใช้สีและกราฟิกที่ดึงดูดตาทำให้ผู้เรียนสนใจและอ่านได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้ที่อาจไม่มีเวลามากนักสามารถรับข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ข้อมูลที่ซับซ้อนหรือเป็นปริมาณมากสามารถแปลงให้กระชับและเข้าใจง่ายขึ้นได้ ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงและเข้าใจสารสนเทศได้อย่างรวดเร็วและครบถ้วน Smiciklas (2012) การใช้ภาพและข้อความสั้น ๆ ช่วยกระตุ้นการจดจำข้อมูลในระยะยาว ซึ่งเป็นการถ่ายทอดข้อมูลที่ต้องการให้เกิดความจำที่แม่นยำ เช่น การให้ความรู้ด้านสุขภาพหรือข้อมูลสำคัญทางธุรกิจ Krum (2013) อินโฟกราฟิกสามารถแชร์และเผยแพร่ผ่านช่องทางดิจิทัลได้ง่าย ทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้เรียนจำนวนมากได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 1 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟิก ระหว่างสื่อที่มีเพียงตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว กับสื่อที่มีภาพประกอบ ซึ่งส่งผลต่อความสนใจของผู้เรียน

อย่างไรก็ตาม การสร้างอินโฟกราฟิกที่มีคุณภาพและน่าสนใจต้องการทักษะการออกแบบกราฟิก รวมถึงความเข้าใจในการเลือกใช้สี สัญลักษณ์ และการจัดวางข้อความ ซึ่งอาจเป็นข้อจำกัดสำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้หรือประสบการณ์ในการออกแบบ Mayer (2009) การพยายามทำให้ข้อมูลกระชับเกินไปอาจทำให้ข้อมูลสูญเสียความละเอียดหรือบริบทบางอย่างที่สำคัญไป ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนตีความข้อมูลผิดพลาดหรือไม่ได้รับสารอย่างครบถ้วน Smiciklas (2012) เมื่อข้อมูลในอินโฟกราฟิกเปลี่ยนแปลง ต้องปรับแก้ทั้งในส่วนกราฟิกและข้อความ ซึ่งอาจใช้เวลาและค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมในการออกแบบใหม่ ข้อมูลบางประเภทที่มีรายละเอียดสูงหรือต้องการคำอธิบายเชิงลึกอาจไม่เหมาะสำหรับการนำเสนอในรูปแบบอินโฟกราฟิก เนื่องจากผู้เรียนอาจต้องการรายละเอียดเชิงลึกมากกว่าที่ภาพกราฟิกจะสามารถสื่อสารได้ Krum (2013)

ดังนั้น อินโฟกราฟิกจึงเป็นการนำเสนอข้อมูลซับซ้อนในรูปแบบภาพเพื่อให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ โดยใช้กราฟิก สีเส้น และสัญลักษณ์ช่วยดึงดูดความสนใจ ทำให้ข้อมูลกระชับและเข้าถึงได้รวดเร็ว ลักษณะสำคัญของอินโฟกราฟิกคือการใช้ภาพและข้อความสั้นเพื่อให้ข้อมูลน่าจดจำและเข้าใจง่าย มีประโยชน์ในหลายสาขา เช่น การตลาดและการศึกษา อย่างไรก็ตาม การสร้างอินโฟกราฟิกที่มีคุณภาพต้องใช้ทักษะออกแบบ และการย่อข้อมูลอาจทำให้สูญเสียรายละเอียดสำคัญ ขณะที่ข้อมูลบางประเภทที่ต้องการความละเอียดเชิงลึกอาจไม่เหมาะกับการนำเสนอในรูปแบบนี้ และไม่สามารถทำให้ผู้เรียนจดจำข้อมูลได้

## ทฤษฎีประมวลสารสนเทศ

ทฤษฎีประมวลสารสนเทศ (Information Processing Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงการรับรู้ของมนุษย์ จัดเก็บ ประมวล และเรียกคืนข้อมูล โดยมองว่ากระบวนการทำงานของสมองมนุษย์ในการประมวลข้อมูลคล้ายกับการทำงานของคอมพิวเตอร์ที่มีการรับข้อมูล เก็บบันทึก ประมวลผล และส่งคืนข้อมูลตามลำดับ Atkinson and Shiffrin (1968) ทฤษฎีนี้ใช้วิธีที่ข้อมูลถูกเข้ามาในระบบประมวลผลของมนุษย์ และเน้นถึงกระบวนการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง เช่น ความสนใจ (Attention) ความจำ (Memory) การเรียกคืนข้อมูล (Retrieval) และกระบวนการรับรู้ (Perception)

กระบวนการรับรู้ (Perception) คือการที่ข้อมูลเข้าสู่ระบบประมวลผลของมนุษย์ โดยข้อมูลที่ถูกกระตุ้นผ่านประสาทสัมผัสจะถูกคัดเลือกและแปลงเป็นสัญญาณที่สมองสามารถประมวลผลได้ จากนั้นข้อมูลจะถูกส่งไปยังหน่วยความจำระยะสั้นซึ่งทำหน้าที่ประมวลข้อมูลเบื้องต้น Mayer (2009) ความสนใจ (Attention) มีหน้าที่ละเว้นข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง ความสามารถในการควบคุมความสนใจของผู้ใช้งานสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการประมวลสารสนเทศและการจดจำข้อมูล Kahneman (1973) เมื่อข้อมูลผ่านเข้าสู่ระบบประมวลผลจะถูกจัดเก็บในหน่วยความจำระยะสั้น (Short-term Memory) และบางส่วนจะถูกส่งไปยังหน่วยความจำระยะยาว (Long-term Memory) เพื่อเก็บข้อมูลในระยะยาว ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในทฤษฎีประมวลสารสนเทศ Atkinson and Shiffrin (1968) การจัดเก็บความจำที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยความเข้าใจ (Comprehension) และเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับเก่าในความทรงจำ นอกจากนี้ การประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อนต้องใช้ความสามารถในการวิเคราะห์และการจัดระบบข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนการเชื่อมโยงนี้ช่วยให้ความจำที่ยั่งยืนและสามารถเรียกคืนข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ Baddeley (1992)

การเรียกคืนข้อมูล (Retrieval) สมองดึงข้อมูลจากหน่วยความจำระยะยาวกลับมาใช้ ซึ่งมักจะขึ้นอยู่กับคุณภาพของการประมวลผลและการจัดเก็บข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ การเรียกคืนข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องจำเป็นต้องมีการจัดระเบียบข้อมูลที่ดีในหน่วยความจำ Baddeley (1992) การที่ผู้ใช้สามารถเรียกคืนข้อมูลได้มีส่วนสำคัญในการนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันและในการทำงาน ซึ่งทฤษฎีประมวลสารสนเทศมองว่าการจัดระเบียบและโครงสร้างของข้อมูลในหน่วยความจำช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียกคืนข้อมูล องค์ประกอบหลักในทฤษฎีประมวลสารสนเทศได้แก่ ความสนใจ (Attention) ประมวลผลข้อมูล (Processing) จัดเก็บความจำ (Memory) ความเข้าใจ (Comprehension) ซึ่งทุกองค์ประกอบมีบทบาทสำคัญในกระบวนการรับรู้และการประมวลผลข้อมูล ความสนใจเป็นจุดเริ่มต้นที่ช่วยให้มนุษย์สามารถโฟกัสไปยังข้อมูลที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประมวลผลข้อมูลเป็นการจัดการกับข้อมูลที่รับมาและส่งไปสู่การจัดเก็บในหน่วยความจำ ซึ่งหน่วยความจำระยะสั้นและระยะยาวมีบทบาทสำคัญในการเก็บข้อมูลที่ผ่านการทำความเข้าใจและเชื่อมโยงกันอย่างมีระบบ

การนำทฤษฎีประมวลสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อสารสนเทศ โดยเฉพาะ อินโฟกราฟิกหรือสื่อดิจิทัล สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการรับรู้และการจดจำข้อมูลของผู้ใช้ได้ การออกแบบที่คำนึงถึงกระบวนการรับรู้และการประมวลผลข้อมูลจะเน้นให้ผู้ใช้สามารถจดจำไปยังข้อมูลที่สำคัญและลดสิ่งรบกวนที่ไม่เกี่ยวข้อง เช่น การใช้สีและการจัดวางข้อมูลที่เรียบง่าย ช่วยเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลในหน่วยความจำระยะยาวอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การออกแบบยังควรส่งเสริมการจัดเก็บข้อมูลในหน่วยความจำผ่านการทำความเข้าใจและการจัดลำดับข้อมูลให้เป็นระบบ การคำนึงถึงหลักการของทฤษฎีประมวลสารสนเทศในการออกแบบสื่อยังช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้เร็วและจดจำข้อมูลได้อย่างยั่งยืน การใช้ทฤษฎีนี้ไม่เพียงแต่ทำให้ข้อมูลเข้าใจง่ายขึ้น แต่ยังเพิ่มประสบการณ์การใช้งานที่ดีและตรงกับความต้องการของผู้ใช้

## หลักการออกแบบอินโฟกราฟิกที่สอดคล้องกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศ

การออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในการประมวลสารสนเทศ (Information Processing) ซึ่งมุ่งเน้นให้ข้อมูลที่ซับซ้อนสามารถถูกย่อยและเข้าใจได้ง่ายขึ้น ทฤษฎีประมวลสารสนเทศระบุว่า “การเรียนรู้และการทำความเข้าใจเกิดขึ้นเมื่อข้อมูลได้รับการจัดการในรูปแบบที่กระตุ้นการรับรู้และการเก็บความจำ” Mayer (2009) ดังนั้น การออกแบบอินโฟกราฟิกที่ดีจึงต้องสอดคล้องกับหลักการประมวลสารสนเทศเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ หลักการสำคัญที่ช่วยส่งเสริมกระบวนการนี้มีดังนี้

### 1. ความเรียบง่าย (Simplicity)

ลดทอนข้อมูลที่ไม่จำเป็นและการจัดระเบียบจะทำให้ผู้ใช้ไม่สับสน และสามารถรับรู้ข้อมูลได้เร็วขึ้น Sweller (1988) จากทฤษฎีภาระทางปัญญา (Cognitive Load Theory) ระบุว่าออกแบบที่เรียบง่ายช่วยให้ผู้ใช้สามารถโฟกัสที่ข้อมูลสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับการประมวลผลข้อมูลในสมองที่ต้องการจัดการกับข้อมูลจำนวนมากภายใต้เวลาอันจำกัด Sweller et al., (2011) ลดจำนวนสีและการใช้พื้นที่ว่าง (Whitespace) ให้มากขึ้นจะทำให้ผู้ใช้เข้าใจข้อมูลได้ดีขึ้น สีพื้นหลังที่เป็นกลางช่วยลดการรบกวนในขณะที่ช่วยให้เนื้อหาหลักเด่นชัด Tufte (2001) ดังนั้น การออกแบบเรียบง่ายในอินโฟกราฟิกทำให้รับข้อมูลชัดเจน

### 2. การจัดลำดับความสำคัญ (Hierarchy)

การจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลเป็นการวางโครงสร้างที่ทำให้ข้อมูลถูกประมวลผลตามลำดับความสำคัญ โดยข้อมูลที่สำคัญที่สุดมักจะถูกจัดอยู่ในส่วนที่สังเกตเห็นชัดเจนหรืออยู่ในตำแหน่งที่คนอ่านจะเห็นก่อน หลักการนี้เชื่อมโยงกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศซึ่งระบุว่า “การจัดโครงสร้างของข้อมูลที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้ใช้ประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ” Lidwell et al., (2010) การจัดลำดับด้วยขนาด สี หรือการใช้ตัวหนาจะช่วยให้ผู้ใช้เห็นลำดับความสำคัญและข้อมูลที่ควรโฟกัสเป็นอันดับแรก การใช้ขนาดที่แตกต่างกันระหว่างหัวข้อใหญ่ กับ หัวข้อย่อย และการวางตำแหน่งข้อมูลสำคัญไว้ที่ด้านบนของอินโฟกราฟิก ทำให้ผู้ใช้สามารถทำความเข้าใจข้อมูลในลำดับที่เหมาะสม การใช้อักษรตัวหนาหรือสีที่เด่นชัดสำหรับข้อมูลสำคัญเป็นเทคนิคที่ช่วยให้ผู้ใช้มองเห็นและรับรู้ลำดับความสำคัญได้ง่ายขึ้น Few (2012)

### 3. การใช้สีและภาพประกอบ (Visual Cues)

การใช้สีและภาพประกอบเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและช่วยให้การจดจำข้อมูลดีขึ้น สีที่ต่างกันสามารถใช้เพื่อแยกแยะข้อมูลที่ต่างกัน ทำให้ผู้ใช้เข้าใจความแตกต่างของข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยสีที่ใช้ต้องมีความสอดคล้องกับข้อความที่ต้องการสื่อ (Ware, 2004) ในทฤษฎีการประมวลผลสารสนเทศ การใช้สัญลักษณ์ภาพและสีเป็นตัวช่วยในการเพิ่มความเข้าใจและการจดจำข้อมูล ซึ่งการประมวลผลสารสนเทศของมนุษย์ได้รับการกระตุ้นเมื่อมีการใช้สัญลักษณ์ที่ชัดเจน นอกจากนี้ การใช้ภาพประกอบที่เกี่ยวข้องช่วยลดภาระทางปัญญาในการทำความเข้าใจข้อมูล Clark and Lyons (2011) ภาพประกอบที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล เช่น แผนภาพหรือกราฟที่เกี่ยวข้อง จะช่วยให้ข้อมูลซับซ้อนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น สีและภาพประกอบที่เชื่อมโยงกับข้อมูลอย่างเป็นระบบช่วยกระตุ้นให้ผู้ใช้จดจำข้อมูลในระยะยาวได้ดีขึ้น Kosslyn (2006)

### 4. การใช้ข้อความและภาพร่วมกัน (Text and Image Integration)

การใช้ข้อความร่วมกับภาพอย่างเหมาะสมจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและทำให้การเข้าใจข้อมูลมีประสิทธิภาพ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศระบุว่า การใช้ทั้งข้อความและภาพร่วมกันสามารถช่วยในการทำความเข้าใจและเพิ่มการจดจำข้อมูล Paivio (1990) ข้อความควรมีความกระชับและตรงประเด็นไม่ควรใช้ข้อความที่ยาวเกินไป ควรเลือกใช้คำที่ง่ายต่อการเข้าใจเพื่อให้การประมวลผลข้อมูลเป็นไปอย่าง

รวดเร็ว ภาพประกอบและข้อความควรจัดให้อยู่ในตำแหน่งที่สัมพันธ์กัน ทำให้ผู้ใช้สามารถประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดวางข้อความใกล้กับภาพที่สัมพันธ์กัน เช่น การวางคำอธิบายใกล้แผนภาพหรือกราฟ ช่วยให้ผู้ใช้ไม่ต้องเลื่อนสายตาไปมาซึ่งลดภาระการประมวลผลข้อมูล Mayer and Moreno (2003) การออกแบบที่เน้นการเชื่อมโยงภาพและข้อความที่ชัดเจนจะช่วยให้ข้อมูลที่ซับซ้อนสามารถเข้าใจได้ดีขึ้น

การออกแบบอินโฟกราฟิกที่สอดคล้องกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศมุ่งเน้นให้ข้อมูลที่ซับซ้อนถูกละเอียดและเข้าใจได้ง่าย โดยเริ่มจากหลักการเรียงง่ายที่เน้นการลดทอนข้อมูลที่ไม่จำเป็นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถโฟกัสที่ข้อมูลสำคัญได้เร็ว การจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลผ่านการใช้ขนาดและสีที่แตกต่างกันช่วยให้ผู้ใช้สามารถแยกแยะข้อมูลตามลำดับได้ชัดเจน การใช้สีและภาพประกอบเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นความเข้าใจและการจดจำ โดยการเลือกสีและสัญลักษณ์ที่เหมาะสมจะช่วยให้ข้อมูลได้ชัดเจน สดท่าย การผสมข้อความและภาพเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำข้อมูลได้ง่ายขึ้น

### ขั้นตอนการออกแบบอินโฟกราฟิกตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศ

อินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในหลักการของทฤษฎีประมวลสารสนเทศ ซึ่งให้ความสำคัญกับการรับรู้ (Perception) การจัดเก็บความจำ (Memory Storage) และเรียกคืนข้อมูล (Retrieval) การออกแบบอินโฟกราฟิกจึงควรเน้นที่การนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่ายและเป็นระบบ โดยกระบวนการออกแบบสามารถแบ่งออกได้เป็นสี่ ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) การวางแผนการสื่อสาร (Communication Planning) การสร้างแบบร่าง (Sketching) และการออกแบบและปรับแต่ง (Design and Optimization)

**การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)** เป็นขั้นตอนแรกและสำคัญที่สุดของการออกแบบอินโฟกราฟิก ขั้นตอนนี้คัดกรองและประเมินข้อมูลที่จะนำมาใช้ โดยผู้สร้างอินโฟกราฟิกจำเป็นต้องแยกแยะข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสำคัญจากข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลที่นำเสนอมีประโยชน์ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย Krum (2013) ทฤษฎีประมวลสารสนเทศชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนมีข้อจำกัดในการประมวลและจดจำข้อมูลที่มากเกินไป นำเสนอในปริมาณที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและลดความสับสน Sweller (1988) ดังนั้นการวิเคราะห์ข้อมูลจึงต้องอาศัยการตัดสินใจอย่างรอบคอบเกี่ยวกับประเภทของข้อมูลที่จำเป็นต้องสื่อสารทั้งนี้ควรรวมถึงการประเมินแหล่งที่มาของข้อมูลเพื่อความน่าเชื่อถือและคุณภาพของเนื้อหา

**การวางแผนการสื่อสาร (Communication Planning)** หลังจากการวิเคราะห์ข้อมูลเสร็จสิ้นแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการวางแผนการสื่อสาร ซึ่งกำหนดกลุ่มเป้าหมายและความต้องการในการสื่อสาร โดยการทำความเข้าใจลักษณะและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายจะช่วยกำหนดวิธีการนำเสนอข้อมูลในอินโฟกราฟิกให้ตรงกับผู้เรียน Mayer (2009) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายช่วยให้สามารถเลือกใช้ภาษา รูปแบบและกราฟิกที่เหมาะสม ทำให้เนื้อหาเข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายขึ้น ทฤษฎีประมวลสารสนเทศเน้นว่าความสนใจ (Attention) เป็นปัจจัยสำคัญในการประมวลสารสนเทศ การวางแผนการสื่อสารที่คำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นการกระตุ้นความสนใจและการรับรู้ข้อมูล ผู้สร้างอินโฟกราฟิกควรให้ความสำคัญกับการออกแบบเพื่อให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนตั้งแต่เริ่มแรก เช่น การใช้สีที่โดดเด่น การใช้กราฟิกและสัญลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ รวมถึงการจัดวางข้อความและภาพให้สอดคล้องกับแนวคิดของเนื้อหา Phramani (2560)

**การสร้างแบบร่าง (Sketching)** เป็นขั้นตอนที่เน้นการออกแบบโครงสร้างของอินโฟกราฟิกให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย การสร้างแบบร่างจะช่วยกำหนดทิศทางของข้อมูลและการจัดเรียงเนื้อหา โดยเน้น

การจัดระเบียบข้อมูลให้เป็นระบบเพื่อลดความสับสนในการอ่าน Few (2012) ทฤษฎีประมวลสารสนเทศระบุว่า การจัดเรียงข้อมูลอย่างมีลำดับจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดตามข้อมูลได้ง่าย การสร้างแบบร่างยังเป็นขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้สร้างสามารถทดลองรูปแบบการนำเสนอข้อมูลและตรวจสอบว่า ออกแบบข้อมูลต่อเนื่องจากต้นจนจบเป็นสิ่งสำคัญเพื่อไม่ให้เรียนเกิดความสับสน การใช้กราฟิก ข้อความสั้น และไอคอนที่ชัดเจนจะช่วยเสริมประสิทธิภาพในการสื่อสารและการจดจำของผู้เรียนได้ดีขึ้น Krum (2013)

**การออกแบบและปรับแต่ง (Design and Optimization)** ขั้นตอนนี้จำเป็นต้องอาศัยทักษะการออกแบบที่คำนึงถึงความชัดเจนและความสวยงามของอินโฟกราฟิก ผู้สร้างควรใช้สีที่ผสมผสาน สัดส่วนความหมายและลดความยุ่งเหยิง Ware (2012) วิธีปรับแต่งจะเน้นให้ข้อมูลจดจำได้ง่าย โดยการใช้ภาพที่สื่อความหมายชัดเจนและลดการใช้ข้อความที่ซับซ้อน เมื่อองค์ประกอบของอินโฟกราฟิกมีการจัดวางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผู้เรียนจะสามารถรับรู้และจดจำข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการเรียกคืนข้อมูลในภายหลัง Mayer (2009) การใช้เทคนิคทางกราฟิก เช่น การเน้นภาพด้วยสีที่ตรงกันข้าม หรือการใช้ไอคอนที่เข้าใจง่าย ยังช่วยให้ข้อมูลน่าจดจำได้มากขึ้น Few (2012) ควรคำนึงถึงสื่อที่ผู้เรียนจะใช้ เช่น หากอินโฟกราฟิกถูกนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ การออกแบบต้องคำนึงถึงการเข้าถึงผ่านอุปกรณ์ที่หลากหลาย ตอบสนองต่อสื่อจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและทำให้อินโฟกราฟิกน่าสนใจมากยิ่งขึ้นในยุคดิจิทัล Khruaefak (2564)

การออกแบบอินโฟกราฟิกตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศจำเป็นต้องผ่านกระบวนการต่าง ๆ ที่ช่วยให้ข้อมูลซับซ้อนกลายเป็นภาพที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ การวิเคราะห์ข้อมูลช่วยคัดกรองข้อมูลสำคัญ การวางแผนการสื่อสารช่วยกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบบร่างช่วยกำหนดทิศทางการนำเสนอ และการออกแบบและปรับแต่งช่วยให้ข้อมูลเป็นระเบียบและดึงดูดความสนใจ การปฏิบัติตามหลักการเหล่านี้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารข้อมูลและช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### สรุปองค์ความรู้

จากความสำคัญของการออกแบบอินโฟกราฟิกในยุคที่ข้อมูลสามารถเข้าถึงอย่างรวดเร็ว ซึ่งข้อมูลไม่ได้มีเพียงจำนวนที่เพิ่มขึ้นเท่านั้น แต่ยังมีข้อมูลที่หลากหลายมากขึ้นเช่นกัน ในยุคดิจิทัลนี้ การนำเสนอข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพกลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง อินโฟกราฟิกจึงกลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการสื่อสารข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น โดยสามารถดึงดูดความสนใจและสื่อสารเนื้อหาหลักให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักการสำคัญในการออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพ คือการยึดตามทฤษฎีการประมวลสารสนเทศ (Information Processing Theory) ซึ่งช่วยให้การสื่อสารข้อมูลเป็นไปอย่างตรงจุดและรวดเร็ว หลักการที่กล่าวถึงในบทความนี้ประกอบด้วยหลายประการ อาทิ ความเรียบง่าย การจัดลำดับความสำคัญ การใช้สีและภาพประกอบ และการผสมผสานระหว่างข้อความและภาพ การออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายช่วยลดภาระของผู้เรียนให้สามารถเข้าถึงสารได้โดยไม่ต้องใช้เวลาในการตีความมากเกินไป ขณะเดียวกัน การจัดลำดับความสำคัญในการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพยังช่วยให้ข้อมูลหลักสามารถเด่นชัดขึ้น และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนไปยังจุดสำคัญของเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้สีและภาพประกอบช่วยกระตุ้นความจำและเพิ่มความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น

การออกแบบอินโฟกราฟิกยังเป็นการสื่อสารที่ตอบสนองต่อความต้องการของยุคสมัยที่ข้อมูลต้องรวดเร็วและตรงประเด็น การใช้ภาพและสีช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนได้รวดเร็วกว่าการใช้ข้อความล้วน เพราะภาพสามารถสื่อสารความหมายได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องแปลความมาก การสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดสายตาช่วยให้สารที่นำเสนอถูกจดจำได้ดีขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ในเชิงการตลาดและการเผยแพร่ข้อมูล



ข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ด้วย โดยสรุปแล้วการออกแบบอินโฟกราฟิกที่ใช้ทฤษฎีการประมวลสารสนเทศเป็นแนวทางนั้นเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อสารข้อมูลในยุคดิจิทัล ซึ่งเต็มไปด้วยข้อมูลที่ล้นหลามและการเข้าถึงที่ไม่มีขีดจำกัด อินโฟกราฟิกที่ดีจะไม่เพียงแต่เป็นภาพที่น่าสนใจ แต่ยังเป็นวิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพสูง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับรู้และจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับความต้องการในการสื่อสารในปัจจุบันที่เน้นการเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว และสามารถเข้าถึงได้ในทุกช่องทาง การออกแบบที่คำนึงถึงหลักการต่าง ๆ ของทฤษฎีการประมวลสารสนเทศ เช่น ความเรียบง่าย การจัดลำดับความสำคัญ การใช้สีและภาพประกอบ ไม่เพียงแต่ช่วยให้อินโฟกราฟิกมีคุณภาพ แต่ยังเป็นการช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดีให้เกิดขึ้นในความจำของผู้เรียน

### ข้อเสนอแนะ

จากบทความ การนำหลักการของทฤษฎีประมวลสารสนเทศมาใช้ ในการออกแบบอินโฟกราฟิก จะช่วยให้การสื่อสารข้อมูลมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้น ผู้ที่ต้องการออกแบบอินโฟกราฟิกควรเน้นการลดความซับซ้อนของข้อมูลให้กระชับ ชัดเจน และง่ายต่อการเข้าใจ โดยเลือกใช้สีและสัญลักษณ์ เพื่อเพิ่มความสนใจและการจดจำ การจัดเรียงลำดับข้อมูลช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ตามขั้นตอนการใช้งานอินโฟกราฟิกผ่านช่องทางดิจิทัล ควรออกแบบให้เข้าถึงได้ง่ายผ่านอุปกรณ์หลากหลายชนิดเพื่อเพิ่มช่องทางการเข้าถึงของผู้เรียน

### References

- Khruafak, C (2021). Infographic media and information dissemination to cope with the COVID-19 crisis. *Journal of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University*, 17(1), 47–67.
- Charoenyot, T (2023). Development of an infographic prototype for communicating remote physical therapy practices during the COVID-19 pandemic. *Journal of Communication and Innovation NIDA*, 10(2), 1–33.
- Pramanee, N (2017). Design and application of infographics in the present. *Southern Technology Journal*, 10(1), 159–169.
- Kullimratchai, P (2021). Infographic design: Techniques, tools, and applications. *Eastern University Academic Journal*, 15(2), 3.
- Wimano, P (2023). Infographic design integrated with augmented reality technology for learning at Phatthamon Farm. *Journal of Information Technology*, 19(1), 1–8.
- Chansuwan, W (2020). Infographic (Basic concepts). Retrieved October 20, 2024, from [https://web.rmutp.ac.th/woravith/?page\\_id=1991](https://web.rmutp.ac.th/woravith/?page_id=1991)
- Yodsanoha, S (2024). Infographic design for awareness of call center threats. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(1), 29–37.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human Memory: A Proposed System and its Control Processes. *The Psychology of Learning and Motivation*, 2, 89–195.
- Baddeley, A. D. (1992). Working Memory. *Science*, 255(5044), 556-559.
- Clark, R. C., & Lyons, C. (2011). *Graphics for Learning: Proven Guidelines for Planning*,

- Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials*. San Francisco: Pfeiffer.
- Few, S. (2012). *Show Me the Numbers: Designing Tables and Graphs to Enlighten* (2nd ed.). Burlingame, CA: Analytics Press.
- Kahneman, D. (1973). *Attention and Effort*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kosslyn, S. M. (2006). *Graph Design for the Eye and Mind*. New York: Oxford University Press.
- Krum, R. (2013). *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*. Indianapolis, IN: Wiley.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Paivio, A. (1990). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press.
- Smiciklas, M. (2012). *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audiences*. Indianapolis, IN: Que Publishing.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive Load Theory*. New York: Springer.
- Tufte, E. R. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information* (2nd ed.). Cheshire, CT: Graphics Press.
- Ware, C. (2004). *Information Visualization: Perception for Design* (2nd ed.). San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Ware, C. (2012). *Information Visualization: Perception for Design* (3rd ed.). Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ความท้าทายและการปรับตัวสู่ความเท่าเทียม  
INEQUALITY IN THAI SOCIETY CHALLENGES AND ADAPTATION TOWARDS EQUALITY

ฉัฐวัฒน์ ชัชณฐาภักดิ์

Chattawat Shatnataphat

คณะบริหารธุรกิจและรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

Faculty of Business Administration and Public Administration, Western University

E-mail: chattawat.sh@western.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยผ่านการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง อาทิ ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ ทฤษฎีความขัดแย้ง ทฤษฎีทุนมนุษย์ แนวคิดความยุติธรรมทางสังคม และทฤษฎีทุนสังคม เพื่อนำเสนอกรอบการวิเคราะห์เชิงลึกในมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างทางสังคม บทบาทของรัฐ ทุนมนุษย์ และทุนสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย ความเหลื่อมล้ำทางรายได้ การศึกษา และการเข้าถึงทรัพยากรในพื้นที่ชนบทและเมืองใหญ่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาเชิงโครงสร้าง เช่น การกระจายทรัพยากรที่ไม่เท่าเทียมและการขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะและคุณภาพชีวิต นอกจากนี้ การวิเคราะห์บทบาทของรัฐและการกระจายอำนาจยังชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดในการส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างกลุ่มประชากรในแต่ละพื้นที่ บทความวิชาการนี้เสนอแนวทางเชิงนโยบายเพื่อแก้ไขความเหลื่อมล้ำ ได้แก่ การกระจายทรัพยากรอย่างยุติธรรม การพัฒนาระบบสวัสดิการที่ครอบคลุม การส่งเสริมการศึกษาและการฝึกอบรมที่เข้าถึงได้ในทุกพื้นที่ และการสร้างเครือข่ายทางสังคมเพื่อสนับสนุนการพัฒนาชุมชน นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการกำหนดนโยบายและการพัฒนาทุนมนุษย์และทุนสังคมในระดับท้องถิ่นยังเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำได้อย่างยั่งยืน การถ่ายทอดองค์ความรู้และขยายผลสามารถดำเนินการผ่านการเผยแพร่ในงานวิชาการ การประชุม หรือการใช้เครื่องมือเชิงภาพ เช่น กราฟและแผนภาพ เพื่อสื่อสารความซับซ้อนของปัญหาและแนวทางแก้ไขไปยังวงกว้าง ทั้งนี้ ผลการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้กำหนดนโยบาย นักวิชาการ และผู้ปฏิบัติงานในภาคสังคมที่เกี่ยวข้องกับการลดความเหลื่อมล้ำ โดยเฉพาะในบริบทของสังคมไทยที่ต้องการแนวทางแก้ไขปัญหายั่งยืนและมีประสิทธิภาพในระยะยาว

คำสำคัญ : ความเหลื่อมล้ำ, ทุนมนุษย์, ทุนสังคม, การกระจายอำนาจ, นโยบายสาธารณะ

## Abstract

This piece looks at unfairness in Thai life by mixing key ideas and beliefs, like how parts of society work together, fights for stuff, people's talents, fairness in society and the worth of social links. It gives a deep way to think about cash issues community life and political sides of unfairness. The findings show how social systems connect with what the government does human skills and social ties which are big things that add to unfairness in Thailand. Money gaps school differences and lack of stuff between country areas and cities point out big problems like bad spread of wealth or few chances for learning new skills or better living. Plus looking at what the government does shows limits on making things fair for different group of people. The paper gives ideas for rules to fix unfairness, like sharing things fairly, having good help systems, simple learning and training for all places, and forming social groups to help community growth. It shows that letting folks take part in making rules and improving human plus social skills in the local area is key ways to reduce unfairness over time. Learning can spread and be used with school papers, talks or with visual aids such as charts and drawings to show the tough parts of problems and solutions well. These results aim to help law makers teachers and community workers who are fixing unfairness especially in Thai setting which needs lasting good answers for long betterment. The study provides useful ideas for making open plans and real steps close holes support fairness in a Thai society.

**Keywords:** Inequality, Human Capital, Social Capital, Decentralization, Public Policy

## บทนำ

ความเหลื่อมล้ำเป็นประเด็นสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความยั่งยืนทางสังคมและเศรษฐกิจในประเทศไทย งานวิจัยที่เกี่ยวข้องชี้ให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นของช่องว่างระหว่างกลุ่มประชากรในด้านรายได้ การศึกษา และการเข้าถึงทรัพยากร ตัวอย่างเช่น Sasivimol Varunasiri Pawinwat (2016) วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความเหลื่อมล้ำทางรายได้ในประเทศไทย และพบว่าความแตกต่างในระดับการศึกษาและการจ้างงานเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญของปัญหา ขณะที่ Purivat Punyawutipreeda (2021) ได้อธิบายว่าความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ แต่ยังรวมถึงการกระจายอำนาจทางสังคมและวัฒนธรรม ในระดับโครงสร้างชนชั้น Pinwadee Srisuphan (2022) ชี้ให้เห็นว่าสังคมไทยยังคงมีการแบ่งแยกกลุ่มชนชั้นอย่างชัดเจน ส่งผลให้กลุ่มคนด้อยโอกาสมีข้อจำกัดในการเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็น งานวิจัยในอดีต เช่น การศึกษาของ Ikemoto (1991) และ Selway (2011) เน้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความไม่เท่าเทียมทางรายได้กับการพัฒนาเศรษฐกิจ โดย Selway (2011) ใช้ข้อมูลเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางชาติพันธุ์ในประเทศไทยเพื่อสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ข้อมูลเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงช่องว่างของงานวิจัย โดยเฉพาะในด้านการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเพื่อลดความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยร่วมสมัย

หนึ่งในทฤษฎีที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งคือทฤษฎีความไม่เท่าเทียมของ Kuznets ซึ่ง Ikemoto (1991) ได้ใช้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจและความเหลื่อมล้ำ โดยทฤษฎีนี้เสนอว่าในช่วงแรกของการพัฒนาเศรษฐกิจ ความเหลื่อมล้ำจะเพิ่มขึ้นก่อนที่จะลดลงในระยะยาว อย่างไรก็ตาม นักวิชาการบางส่วน เช่น Jeong (2005) ได้โต้แย้งว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นอย่างเท่าเทียมในทุกบริบท งานวิจัย

ของ Jeong (2005) พบว่าปัจจัยเฉพาะในระดับจุลภาค เช่น การกระจายทรัพยากรในท้องถิ่นและนโยบายภาครัฐ มีผลต่อการลดหรือเพิ่มความเหลื่อมล้ำในระยะสั้น นอกจากนี้ แนวคิดทุนมนุษย์ของ Becker ยังเป็นกรอบที่ถูกนำมาใช้วิเคราะห์ความเหลื่อมล้ำในงานวิจัยของ Sasivimol Varunasiri Pawinwat (2016) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการลงทุนในด้านการศึกษาและการพัฒนาทักษะเพื่อแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำ ทั้งนี้ความเห็นของนักวิชาการ เช่น Rawls ที่เสนอแนวคิด “ความยุติธรรมเป็นธรรม” (Justice as Fairness) เสนอว่าควรมีการกระจายทรัพยากรอย่างเป็นธรรมเพื่อลดความเหลื่อมล้ำ โครงสร้างเชิงแนวคิดเหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาเชิงระบบได้

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย โดยเชื่อมโยงข้อมูลเชิงประจักษ์จากงานวิจัยในอดีตเข้ากับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางสู่การสร้างความเท่าเทียมในสังคม วัตถุประสงค์สำคัญคือการนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถสนับสนุนหรือต่อยอดจากงานวิจัยเดิม พร้อมทั้งเสนอแนวทางแก้ไขที่สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย เช่น การพัฒนานโยบายเชิงปฏิบัติ การลดความเหลื่อมล้ำในระดับชุมชน และการเสริมสร้างเครือข่ายทางสังคมเพื่อลดช่องว่างในด้านโอกาสและทรัพยากร เนื้อหาของบทความครอบคลุม 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์แนวโน้มและปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย 2) การเชื่อมโยงแนวคิดและทฤษฎีเข้ากับข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ 3) แนวทางปฏิบัติและข้อเสนอเชิงนโยบายที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง เนื้อหาเหล่านี้มุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจเชิงลึกและการตระหนักรู้ในวงวิชาการและภาคสังคม บทความวิชาการนี้คาดหวังว่าจะเป็นแนวทางสนับสนุนการพัฒนานโยบายที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน เพื่อแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการในอนาคต

## เนื้อหา

ความเหลื่อมล้ำเป็นปัญหาที่ฝังลึกในโครงสร้างสังคมไทย ซึ่งสะท้อนให้เห็นในหลายมิติ ได้แก่ เศรษฐกิจ สังคม การเมือง และการเข้าถึงทรัพยากรที่จำกัด ปัญหานี้ไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของระบบเศรษฐกิจหรือการกระจายทรัพยากรที่ไม่เท่าเทียมเท่านั้น แต่ยังเป็นผลพวงจากโครงสร้างสังคมที่สร้างความแตกต่างในโอกาสและความสามารถในการพัฒนาตนเองของประชากร งานวิจัยจำนวนมากได้พยายามสำรวจต้นเหตุและผลกระทบของความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ทั้งในเชิงโครงสร้างเช่น การกระจายรายได้ และเชิงปฏิบัติ เช่น การเข้าถึงการศึกษา การบริการสุขภาพ และโอกาสทางอาชีพ อย่างไรก็ตาม การแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำในบริบทที่ซับซ้อนของสังคมไทยยังต้องการการศึกษาเพิ่มเติม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลายเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพ รายงาน Global Wealth Report 2018 โดย Credit Suisse ชี้ให้เห็นว่า ประเทศไทยมีระดับความเหลื่อมล้ำทางทรัพย์สินสูงที่สุดแห่งหนึ่งในโลก โดยกลุ่มประชากรที่ร่ำรวยที่สุด 1% ถือครองทรัพย์สินรวมมากกว่าครึ่งหนึ่งของทรัพย์สินทั้งหมดในประเทศ ความเหลื่อมล้ำในมิตินี้สะท้อนถึงความแตกต่างอย่างมากในโอกาสของผู้คนที่สะสมทรัพย์สินหรือสร้างความมั่นคงทางการเงิน การกระจายทรัพยากรและทรัพย์สินอย่างไม่สมดูลนี้ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม เช่น ความขัดแย้งระหว่างชนชั้น การแบ่งแยกทางสังคม และความเสื่อมถอยของความไว้วางใจในสถาบันสาธารณะ

นอกจากนี้ งานวิจัยของ World Bank (2016) ยังระบุว่า ความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในมิติของทรัพย์สิน แต่ยังรวมถึงความเหลื่อมล้ำในโอกาสและทุนมนุษย์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความสามารถของประชากรในการพัฒนาตนเองและก้าวข้ามความยากจน ความเหลื่อมล้ำในมิตินี้ปรากฏในรูปแบบของการเข้าถึงการศึกษาและบริการสุขภาพที่แตกต่างกันระหว่างชนบทและเมือง หรือระหว่างกลุ่มรายได้ต่ำและกลุ่มรายได้สูง ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษามักเริ่มต้นตั้งแต่วัยเด็ก ซึ่งส่งผลกระทบต่อ

โอกาสในอนาคต เช่น การมีงานทำที่มั่นคงและรายได้ที่เพียงพอ ความเหลื่อมล้ำทางโอกาสจึงกลายเป็นปัจจัยที่ทำให้ความเหลื่อมล้ำในมิติอื่นๆ ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น ในเชิงสังคม ความเหลื่อมล้ำยังเกี่ยวข้องกับการกระจายอำนาจและทรัพยากรในระดับท้องถิ่น โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทที่ยังคงมีข้อจำกัดในด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการให้บริการขั้นพื้นฐาน การขาดการลงทุนในพื้นที่เหล่านี้ส่งผลให้ประชากรในชนบทเผชิญกับโอกาสที่จำกัดในการพัฒนาคุณภาพชีวิต รายงานของ UNDP (2014) ระบุว่า ความเหลื่อมล้ำทางพื้นที่ในประเทศไทยยังเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ความแตกต่างในระดับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมระหว่างภูมิภาคต่างๆ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่เป็นธรรมและความไม่ไว้วางใจในรัฐบาลกลาง ในเชิงการเมือง ความเหลื่อมล้ำยังปรากฏในรูปแบบของการมีส่วนร่วมที่ไม่เท่าเทียมในกระบวนการตัดสินใจทางนโยบาย กลุ่มประชากรที่มีรายได้ต่ำหรืออาศัยในพื้นที่ชนบทมักไม่ได้รับการพิจารณาในกระบวนการกำหนดนโยบาย ซึ่งส่งผลให้ความเหลื่อมล้ำยังคงมีอยู่และบางครั้งรุนแรงขึ้น งานวิจัยของ สถาบันพระปกเกล้าระบุว่า การสร้างการมีส่วนร่วมที่เท่าเทียมในกระบวนการตัดสินใจทางนโยบายเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำ King Prajadhipok's Institute (2019)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีงานวิจัยและรายงานจำนวนมากที่ศึกษาถึงความเหลื่อมล้ำในมิติต่าง ๆ ของสังคมไทย แต่การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลาย เช่น ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ ทฤษฎีความขัดแย้ง ทฤษฎีทุนมนุษย์ และแนวคิดความยุติธรรมทางสังคม ยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเพียงพอ งานวิจัยเชิงลึกที่เชื่อมโยงข้อมูลเชิงประจักษ์กับแนวคิดเหล่านี้สามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำและแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม โดยบทความวิชาการนี้จึงมีเป้าหมายที่จะวิเคราะห์แนวโน้มและปัจจัยที่ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย โดยเน้นการบูรณาการแนวคิดและข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อนำไปสู่การเสนอแนวทางปฏิบัติที่สามารถใช้ลดความเหลื่อมล้ำในเชิงนโยบาย แนวทางที่เสนออาจรวมถึงการพัฒนาการกระจายทรัพยากรอย่างยุติธรรม การสร้างระบบการศึกษาที่เข้าถึงได้สำหรับทุกคน การสนับสนุนโครงการพัฒนาท้องถิ่น และการเสริมสร้างความมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดนโยบาย ทั้งนี้ การลดความเหลื่อมล้ำไม่เพียงแต่เป็นเป้าหมายของการพัฒนาเชิงสังคม แต่ยังเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความมั่นคงและความยั่งยืนให้กับสังคมไทยในระยะยาว

## 1. แนวโน้มและปัจจัยที่ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย

### 1.1 โครงสร้างเศรษฐกิจและการกระจายรายได้

ประเทศไทยกำลังเผชิญกับปัญหาความเหลื่อมล้ำทางรายได้ที่รุนแรง โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบทและเมืองใหญ่ ซึ่งสะท้อนถึงความแตกต่างอย่างชัดเจนในโอกาสและการเข้าถึงทรัพยากรพื้นฐาน งานวิจัยของ Asian Development Bank (2014) ระบุว่ากลุ่มที่ร่ำรวยที่สุด 1% ในประเทศถือครองทรัพยากรและรายได้มากกว่ากลุ่มคนจนกว่า 50% ซึ่งสะท้อนถึงการกระจายรายได้ที่ไม่สมดุลในสังคมไทย โดยเฉพาะในเขตเมืองใหญ่ที่มีเศรษฐกิจเติบโตอย่างรวดเร็ว กลุ่มคนร่ำรวยสามารถเข้าถึงโอกาสทางเศรษฐกิจและการลงทุนที่ทำกำไรได้สูง ขณะที่ประชากรในชนบทยังคงต้องเผชิญกับข้อจำกัดทางเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคมที่ไม่เอื้ออำนวย รายงาน Thailand Economic Monitor (World Bank, 2016) ได้วิเคราะห์เพิ่มเติมว่า ความเหลื่อมล้ำในเขตชนบทมีสาเหตุสำคัญมาจากการเข้าถึงทรัพยากรที่จำกัด เช่น การศึกษาและบริการสุขภาพ ประชากรในพื้นที่ชนบทมักเผชิญกับข้อจำกัดทางการศึกษาที่ไม่ได้มาตรฐาน ซึ่งส่งผลต่อโอกาสการพัฒนาทักษะและการประกอบอาชีพในระยะยาว ในขณะเดียวกัน การบริการสุขภาพในพื้นที่ห่างไกลยังคงมีข้อจำกัดทั้งในด้านบุคลากรและอุปกรณ์ ส่งผลให้ประชากรในชนบทมีคุณภาพชีวิตที่ต่ำกว่ากลุ่มคนในเขตเมือง ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้ความเหลื่อมล้ำระหว่างพื้นที่เมืองและชนบทในประเทศไทยยังคงดำรงอยู่ งานวิจัยจาก

UNESCAP (2018) ยังชี้ว่า การพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานในชนบท เช่น ถนน การสื่อสาร และการกระจาย การบริการภาครัฐ ยังไม่ครอบคลุมเพียงพอที่จะลดช่องว่างนี้ได้ นอกจากนี้ การกระจุกตัวของทรัพยากรในเมืองใหญ่ เช่น กรุงเทพมหานคร และเมืองเศรษฐกิจหลัก ทำให้การพัฒนาชนบทช้ากว่าที่ควร การแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยจำเป็นต้องมีการปฏิรูปเชิงโครงสร้าง เช่น การลงทุนในระบบการศึกษาที่ทั่วถึงและมีคุณภาพ การพัฒนาระบบสาธารณสุขในชนบท และการกระจายทรัพยากรผ่านนโยบายภาครัฐที่เน้นความเป็นธรรม รวมถึงการสร้างโอกาสในเศรษฐกิจท้องถิ่นที่สามารถสร้างงานและเพิ่มรายได้ในพื้นที่ชนบทได้อย่างยั่งยืน นโยบายดังกล่าวจะช่วยลดช่องว่างระหว่างชนบทและเมืองใหญ่ พร้อมทั้งสร้างความเท่าเทียมที่แท้จริงในสังคมไทยในระยะยาว

## 1.2 ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำในสังคม เนื่องจากเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทักษะและความรู้เพื่อก้าวสู่ชีวิตที่ดีกว่า อย่างไรก็ตาม ในสังคมไทย ยังคงมีอุปสรรคที่ทำให้การศึกษาไม่สามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพเพียงพอในการลดความเหลื่อมล้ำได้ งานของ Sarinee Achavanuntakul (2011) ระบุว่าหนึ่งในปัญหาหลักคือโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่ยังคงจำกัด โดยเฉพาะในกลุ่มประชากรที่มีรายได้น้อย แม้ว่ารัฐบาลจะมีนโยบายด้านการศึกษา เช่น โครงการเรียนฟรี 15 ปี แต่กลุ่มเปราะบางยังต้องแบกรับค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม เช่น ค่าชุดนักเรียน ค่าเดินทาง และค่าอุปกรณ์การเรียน ซึ่งกลายเป็นอุปสรรคสำคัญในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ในขณะเดียวกัน รายงานของ UNDP (2014) ชี้ให้เห็นถึงปัญหาคุณภาพการศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างโรงเรียนในเขตเมืองและชนบท โรงเรียนในเขตเมืองมักมีทรัพยากรที่ดีกว่า ทั้งในด้านบุคลากรทางการศึกษา สื่อการเรียนการสอน และโครงสร้างพื้นฐาน ขณะที่โรงเรียนในชนบทต้องเผชิญกับข้อจำกัดหลายประการ เช่น ขาดครูผู้สอนที่มีคุณภาพ ห้องเรียนที่ไม่เพียงพอ และขาดอุปกรณ์การเรียนที่ทันสมัย ส่งผลให้นักเรียนในชนบทมีโอกาสพัฒนาศักยภาพต่ำกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนในเขตเมือง ปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมในระบบการศึกษาที่ไม่ได้ตอบสนองต่อความต้องการของทุกกลุ่มในสังคม รายงานของ World Bank (2016) ยังระบุว่าความเหลื่อมล้ำในการศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในด้านการเข้าถึง แต่ยังคงครอบคลุมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนจากครอบครัวที่มีฐานะดีมักมีโอกาสได้รับการสนับสนุนทั้งในด้านทรัพยากรและโอกาสทางสังคมมากกว่า ส่งผลให้พวกเขามีโอกาสประสบความสำเร็จในชีวิตสูงกว่า ซึ่งแตกต่างจากนักเรียนจากครอบครัวที่มีรายได้น้อย ทั้งนี้ การแก้ไขปัญหาดังกล่าวต้องอาศัยการออกแบบนโยบายที่มุ่งเน้นการลดช่องว่างระหว่างชนบทและเมือง เช่น การเพิ่มงบประมาณเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาในพื้นที่ชนบท การจัดสรรครูผู้สอนที่มีคุณภาพให้เพียงพอ และการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานทางการศึกษาในพื้นที่ห่างไกล การลดอุปสรรคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพจะช่วยสร้างโอกาสที่เท่าเทียมและลดความเหลื่อมล้ำในระยะยาวอย่างยั่งยืน

## 1.3 โครงสร้างทางการเมืองและบทบาทของรัฐ

งานวิจัยของ Pongsawat Pityaporn (2017) ได้วิเคราะห์ถึงต้นตอของความเหลื่อมล้ำทางการเมืองในประเทศไทย โดยชี้ให้เห็นว่าปัญหาหลักเกิดจากการกระจายอำนาจที่ไม่เท่าเทียม และการผูกขาดทรัพยากรโดยกลุ่มชนชั้นนำ ซึ่งนำไปสู่ความไม่สมดุลในระบบการเมือง การผูกขาดทรัพยากรโดยชนชั้นนำไม่เพียงแต่สร้างช่องว่างระหว่างกลุ่มคนในสังคม แต่ยังทำให้เกิดระบบการเมืองที่ไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้อย่างเท่าเทียม ยกตัวอย่างเช่น การที่กลุ่มชนชั้นนำควบคุมทรัพยากรที่สำคัญในประเทศ เช่น ที่ดิน การเข้าถึงสิทธิทางเศรษฐกิจ หรือโอกาสทางการศึกษา ส่งผลให้กลุ่มคนที่อยู่ในชนชั้นล่างหรือพื้นที่ชนบทมีโอกาสน้อยที่จะเข้าถึงทรัพยากรเหล่านี้ หรือมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจเชิงนโยบายอย่างแท้จริง นอกจากนี้ World Economic Forum (2016) ได้สนับสนุนข้อค้นพบนี้ โดยระบุว่า โครงสร้างการกระจาย

ทรัพยากรที่ไม่เท่าเทียม ไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของประชาชนในระยะยาว แต่ยังบั่นทอน ความเชื่อมั่นในระบบการเมือง ของประชาชน โครงสร้างที่ไม่เท่าเทียมนี้สะท้อนให้เห็นในหลายมิติ เช่น การเข้าถึงบริการสาธารณะ การจัดสรรงบประมาณในระดับภูมิภาค หรือการใช้อำนาจรัฐที่มุ่งเน้นการสนับสนุนกลุ่มผลประโยชน์เฉพาะ กลุ่มคนที่ไม่ได้รับทรัพยากรหรือประโยชน์ที่เพียงพอมีรัฐที่มุ่งเน้นการสนับสนุน ยุติธรรม และขาดความโปร่งใส สิ่งนี้ก่อให้เกิดความไม่พอใจต่อรัฐบาลและสถาบันการเมือง โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่ด้อยโอกาส ในบริบทของประเทศไทย การที่อำนาจทางการเมืองและทรัพยากรส่วนใหญ่ถูกควบคุมโดยชนชั้นนำทำให้กลุ่มชนชั้นล่างขาดโอกาสในการพัฒนาตนเองและพื้นที่ที่พวกเขาอาศัยอยู่ นอกจากนี้ ความพยายามในการกระจายอำนาจ เช่น การกระจายงบประมาณไปยังองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ยังเผชิญกับความท้าทายเนื่องจากกระบวนการและการควบคุมโดยส่วนกลางที่เข้มงวด สิ่งเหล่านี้นำไปสู่การกีดกันทางการเมืองและการขยายความเหลื่อมล้ำระหว่างพื้นที่เมืองและชนบท Pongsawat Pityaporn (2017) จึงเสนอว่าแนวทางแก้ไขจำเป็นต้องรวมถึง การกระจายอำนาจที่แท้จริง การปรับปรุงโครงสร้างการจัดสรรทรัพยากร และการสร้างระบบที่เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจ นอกจากนี้ การสร้างระบบที่โปร่งใสและเน้นความเท่าเทียมในการเข้าถึงทรัพยากรและสิทธิทางการเมืองจะช่วยฟื้นฟูความเชื่อมั่นในระบบการเมืองของประชาชนได้อย่างยั่งยืน

## 2. การวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 2.1 ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ (Structural Functionalism)

Durkheim และ Parsons เสนอว่าความเหลื่อมล้ำเป็นองค์ประกอบที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในโครงสร้างของสังคม โดยมีหน้าที่ในการกระตุ้นการแข่งขันและการทำงานร่วมกันของกลุ่มคนในสังคม แนวคิดนี้อธิบายว่าความเหลื่อมล้ำไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่ไม่ดีที่เกิดผลเสียเสมอไป แต่สามารถช่วยสร้างเสถียรภาพในระบบได้ เช่น การที่บุคคลมีบทบาทและหน้าที่เฉพาะตามสถานะหรือชนชั้นของตน ซึ่งช่วยให้สังคมดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม แนวคิดนี้อาจไม่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยในปัจจุบันที่มีความเหลื่อมล้ำสูงในหลายมิติ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการเข้าถึงทรัพยากร ในบริบทของประเทศไทย งานวิจัยของ King Prajadhipok's Institute (2019) ได้ชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดของการกระจายทรัพยากรในสังคมไทย ซึ่งไม่ได้ดำเนินการอย่างเป็นธรรม ส่งผลให้โครงสร้างทางสังคมที่ควรจะสนับสนุนความเท่าเทียมกลับก่อให้เกิดความไม่สมดุล ตัวอย่างเช่น การกระจุกตัวของที่ดินและทรัพย์สินในมือของชนชั้นนำหรือกลุ่มคนที่มีอำนาจ ทำให้ประชาชนในชนบทและกลุ่มผู้มีรายได้น้อยขาดโอกาสในการพัฒนาตนเองและครอบครัว ซึ่งนำไปสู่การขาดความมั่นคงทางเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตที่ต่ำ King Prajadhipok's Institute (2019) ยังเน้นว่า ความเหลื่อมล้ำในบริบทไทยไม่ได้เป็นเพียงผลกระทบจากโครงสร้างทางสังคมเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงกับการบริหารนโยบายสาธารณะที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนในทุกกลุ่มได้ การขาดการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการตัดสินใจและการกระจายทรัพยากรทำให้เกิดความขัดแย้งในระดับท้องถิ่น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ขัดขวางการพัฒนาที่ยั่งยืน นอกจากนี้ ความเหลื่อมล้ำยังส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในโครงสร้างทางสังคม เช่น การขาดความไว้วางใจระหว่างกลุ่มคนที่มีสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่างกัน การขาดความเชื่อมั่นในระบบราชการและกระบวนการยุติธรรม สิ่งเหล่านี้ทำให้กลไกทางสังคมที่ควรจะสนับสนุนการพัฒนาในระดับชาติไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น แม้แนวคิดของ Durkheim และ Parsons จะมองความเหลื่อมล้ำในแง่บวกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลไกที่ช่วยรักษาเสถียรภาพในระบบ แต่ในบริบทไทย งานของ King Prajadhipok's Institute (2019) ได้แสดงให้เห็นว่าการขาดการกระจายทรัพยากรอย่างเป็นธรรมและความล้มเหลวในการ



บริหารจัดการเชิงนโยบายทำให้ความเหลื่อมล้ำกลายเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและความมั่นคงในสังคม

## 2.2 ทฤษฎีความขัดแย้ง (Conflict Theory)

Marx และ Coser ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีความขัดแย้ง (Conflict Theory) โดยเน้นว่าความเหลื่อมล้ำในสังคมเกิดจากการต่อสู้เพื่อทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งทรัพยากรเหล่านี้สามารถหมายถึงทั้งทรัพย์สิน ความมั่งคั่ง อำนาจ และสถานะทางสังคม แนวคิดของ Marx เน้นไปที่ความขัดแย้งระหว่างชนชั้นทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะระหว่างชนชั้นนายทุน (bourgeoisie) ซึ่งครอบครองทรัพยากรการผลิต และชนชั้นแรงงาน (proletariat) ที่ถูกบีบบังคับให้ขายแรงงานในราคาต่ำเพื่อความอยู่รอด ความสัมพันธ์เชิงขัดแย้งนี้ส่งผลให้ชนชั้นนายทุนสามารถสะสมความมั่งคั่งและอำนาจได้อย่างต่อเนื่อง ขณะที่ชนชั้นแรงงานยังคงอยู่ในสถานะที่ถูกกดขี่และด้อยโอกาส Coser ซึ่งเป็นผู้ต่อยอดแนวคิดนี้ ชี้ให้เห็นว่าความขัดแย้งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในสังคม เนื่องจากทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดมักจะเป็นสิ่งที่ทุกกลุ่มต้องการ แต่สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้างของสังคมหากมีการจัดการความขัดแย้งอย่างเหมาะสม ในบริบทของประเทศไทย งานวิจัยของ Pongsawat Pityaporn (2017) ได้สะท้อนมุมมองนี้อย่างชัดเจน โดยเขาชี้ให้เห็นถึงความไม่สมดุลระหว่างชนชั้นทางเศรษฐกิจและการเมืองในสังคมไทยที่เป็นผลมาจากโครงสร้างเชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมชนชั้นที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจมักครอบครองทรัพยากรสำคัญ เช่น ที่ดิน อุตสาหกรรม และโอกาสทางการศึกษา ขณะที่ชนชั้นที่ด้อยโอกาสต้องเผชิญกับข้อจำกัดในการเข้าถึงทรัพยากรเหล่านี้ นอกจากนี้ การกำหนดนโยบายในระดับชาติยังมักสะท้อนผลประโยชน์ของชนชั้นที่มีอำนาจมากกว่า โดย Yos Santasombat (2017) ชี้ให้เห็นถึงกลุ่มผลประโยชน์ที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของนโยบายสาธารณะ ซึ่งมักไม่ได้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มประชากรส่วนใหญ่ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือโครงการพัฒนาขนาดใหญ่ที่มุ่งเน้นการเติบโตทางเศรษฐกิจในระดับมหภาค แต่กลับมองข้ามผลกระทบต่อกลุ่มชนชั้นล่าง เช่น การสูญเสียที่ดินหรือทรัพยากรธรรมชาติที่ชุมชนพึ่งพิง ผลลัพธ์คือความเหลื่อมล้ำที่ยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นในด้านรายได้ การเข้าถึงโอกาส และความมั่นคงทางสังคม แนวคิดและงานวิจัยเหล่านี้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการปรับโครงสร้างเชิงนโยบายและการกระจายทรัพยากรที่เป็นธรรม โดยไม่เพียงลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างความเท่าเทียมในการมีส่วนร่วมทางการเมืองเพื่อให้กลุ่มด้อยโอกาสสามารถมีเสียงในกระบวนการตัดสินใจที่ส่งผลต่อชีวิตของพวกเขาเอง

## 2.3 ทฤษฎีความสามารถและทุนมนุษย์ (Human Capital Theory)

Gary Becker เสนอว่าความเหลื่อมล้ำเกิดจากการขาดการลงทุนในทุนมนุษย์ (Human Capital) ซึ่งเป็นทรัพยากรสำคัญที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงรายได้และความก้าวหน้าในอาชีพ ทฤษฎีทุนมนุษย์ของ Becker มุ่งเน้นว่าความแตกต่างในระดับการศึกษา ทักษะ และการฝึกอบรมมีผลโดยตรงต่อความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ผู้ที่ได้รับการลงทุนในทุนมนุษย์อย่างเพียงพอ เช่น การศึกษาในระดับสูงหรือการฝึกอบรมทักษะเฉพาะทาง มักจะมีโอกาสในการทำงานและรายได้ที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับโอกาสเช่นเดียวกัน งานวิจัยของ World Bank (2016) ชี้ให้เห็นว่าในประเทศไทย ความเหลื่อมล้ำทางรายได้มีความเชื่อมโยงกับการขาดการพัฒนาการศึกษาในกลุ่มประชากรชนบท โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลจากแหล่งเศรษฐกิจหลัก การขาดโอกาสในการศึกษาและฝึกอบรมทำให้ประชากรในพื้นที่ดังกล่าวมีข้อจำกัดในการเข้าถึงงานที่มีรายได้สูงและมีความมั่นคง นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กในครอบครัวที่มีรายได้น้อยมักจะมีข้อจำกัดในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ซึ่งส่งผลให้วงจรความยากจนยังคงดำเนินต่อไปในชั่วอายุคน ในมุมมองของ Asian Development Bank (2014) รายงานยืนยันว่าความไม่เท่าเทียมทางการศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ความเหลื่อมล้ำในรายได้เพิ่มสูงขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนา เช่น ประเทศไทย การขาดการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมกับตลาดแรงงาน

ในปัจจุบัน เช่น ทักษะด้านเทคโนโลยีหรือการจัดการ ส่งผลให้แรงงานในชนบทไม่สามารถแข่งขันในตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ การเข้าถึงการศึกษาและการฝึกอบรมในกลุ่มชนบทยังคงมีช่องว่างอย่างชัดเจนเมื่อเทียบกับกลุ่มคนเมือง ทั้งนี้ การลงทุนในทุนมนุษย์ เช่น การพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน การฝึกอบรมทักษะสำหรับแรงงาน และการให้ทุนสนับสนุนการศึกษาสำหรับเด็กในครอบครัวที่มีรายได้น้อย สามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำในระยะยาวได้ Becker และองค์กรระดับโลก เช่น World Bank และ Asian Development Bank ต่างยืนยันว่าการลดความเหลื่อมล้ำในสังคมจำเป็นต้องเริ่มต้นจากการพัฒนาทุนมนุษย์ที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ประชากรทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงโอกาสในการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างเท่าเทียม

#### 2.4 แนวคิดความยุติธรรมทางสังคม (Social Justice Theory)

John Rawls ผู้พัฒนาทฤษฎีความยุติธรรมทางสังคม (Social Justice Theory) ได้นำเสนอแนวคิดสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบนโยบายเพื่อลดความเหลื่อมล้ำในสังคม โดย Rawls เน้นหลักการ "ความยุติธรรมเป็นธรรม" (Justice as Fairness) ซึ่งประกอบด้วยสองหลักการหลัก ได้แก่ หลักการของเสรีภาพพื้นฐานที่เท่าเทียมกัน (Equal Basic Liberties) และหลักการของความแตกต่าง (Difference Principle) หลักการเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าทรัพยากรในสังคมควรถูกกระจายอย่างยุติธรรมเพื่อให้เกิดความเท่าเทียม โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่ด้อยโอกาส หลักการนี้ไม่ได้หมายถึงการกระจายทรัพยากรให้เท่ากันในเชิงปริมาณ แต่ควรมุ่งสร้างโอกาสที่เท่าเทียมสำหรับทุกคน ในบริบทของความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยและเอเชีย รายงานของ UNESCAP (2018) ได้สนับสนุนแนวคิดของ Rawls โดยเสนอว่า การออกแบบนโยบายที่เน้นความยุติธรรมทางสังคมสามารถลดความเหลื่อมล้ำได้ในระยะยาว ตัวอย่างหนึ่งของนโยบายที่ได้รับการสนับสนุนคือ การเก็บภาษีแบบก้าวหน้า ซึ่งผู้มีรายได้สูงต้องจ่ายภาษีในอัตราก้าวหน้าสูงกว่าผู้มีรายได้ต่ำ วิธีนี้สามารถช่วยกระจายทรัพยากรจากกลุ่มที่มีฐานะดีไปยังกลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือ เช่น โครงการสวัสดิการสังคม การศึกษา และการดูแลสุขภาพ รายงานยังระบุว่าความเหลื่อมล้ำในหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก รวมถึงไทย เกิดจากระบบภาษีที่ไม่ได้ออกแบบเพื่อส่งเสริมความเป็นธรรมทางสังคม ตัวอย่างเช่น ระบบภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) ที่ใช้อยู่ในหลายประเทศมีผลกระทบในเชิงลบต่อกลุ่มผู้มีรายได้ต่ำ เนื่องจากผู้บริโภคทุกกลุ่มต้องจ่ายในอัตราก้าวหน้าโดยไม่มี การพิจารณาถึงศักยภาพทางการเงินของแต่ละกลุ่ม การเก็บภาษีแบบก้าวหน้าจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำได้ โดยรายได้จากการเก็บภาษีสามารถนำไปใช้ในการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานด้าน การศึกษาและสาธารณสุข ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมในระยะยาว เช่น การเพิ่มการเข้าถึง การศึกษาขั้นพื้นฐานและการฝึกอบรมแรงงาน นอกจากนี้ การลดภาระทางภาษีสำหรับกลุ่มรายได้น้อยยังสามารถเพิ่มกำลังซื้อและกระตุ้นเศรษฐกิจในภาพรวม โดยแนวคิดของ Rawls เกี่ยวกับความยุติธรรมทางสังคมเมื่อประยุกต์ใช้ร่วมกับนโยบายเชิงปฏิบัติ เช่น การเก็บภาษีแบบก้าวหน้า ช่วยสนับสนุนการลดความเหลื่อมล้ำได้อย่างยั่งยืน และสร้างสังคมที่เท่าเทียมมากขึ้นสำหรับทุกคน

#### 2.5 ทฤษฎีทุนสังคม (Social Capital Theory)

Putnam และ Bourdieu เป็นสองนักวิชาการที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทฤษฎีทุนสังคม ซึ่งเป็นแนวคิดที่เน้นถึงบทบาทของเครือข่ายทางสังคม ความไว้วางใจ และความร่วมมือในสังคม โดยทั้งสองได้ชี้ให้เห็นว่าการสร้างเครือข่ายทางสังคมสามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำในสังคมได้อย่างมีนัยสำคัญ Putnam เน้นว่าเครือข่ายทางสังคมที่เข้มแข็ง เช่น ชุมชนที่มีความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิก ส่งเสริมความร่วมมือและการแบ่งปันทรัพยากร ซึ่งช่วยลดความเหลื่อมล้ำในด้านโอกาสและการเข้าถึงทรัพยากร ในขณะเดียวกัน Bourdieu เสนอว่าทุนสังคมประกอบด้วยทรัพยากรที่ได้จากความสัมพันธ์ในเครือข่ายทางสังคม ซึ่งผู้ที่มีทุนสังคมสูงสามารถเข้าถึงโอกาสและทรัพยากรที่ดีขึ้น ซึ่งช่วยลดช่องว่างระหว่างกลุ่มคนในสังคม งานวิจัยของ Wicharn

Sai-on (2017) สนับสนุนแนวคิดดังกล่าว โดยระบุว่า การสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนชนบทในประเทศไทยมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มโอกาสให้กับสมาชิกในชุมชน การสร้างเครือข่ายเหล่านี้ไม่ได้เพียงช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากร เช่น แหล่งเงินทุนหรือความช่วยเหลือในยามจำเป็น แต่ยังช่วยสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและสังคมภายในชุมชน เช่น การร่วมมือในการทำเกษตรกรรม หรือการจัดกิจกรรมในชุมชนเพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้และทรัพยากร ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือการรวมกลุ่มของเกษตรกรเพื่อจัดตั้งกลุ่มสหกรณ์หรือเครือข่ายวิสาหกิจชุมชน ซึ่งส่งผลให้พวกเขาสามารถเข้าถึงตลาดที่กว้างขึ้นและได้รับราคาที่เป็นธรรมมากขึ้น นอกจากนี้ การสร้างเครือข่ายที่มีความเข้มแข็งในระดับชุมชนยังช่วยส่งเสริมความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ทำให้การแบ่งปันทรัพยากรและโอกาสเป็นไปได้อย่างราบรื่น โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ที่มีทรัพยากรน้อย ทั้งนี้ การสร้างเครือข่ายทางสังคมไม่ได้จำกัดเพียงการรวมกลุ่มภายในชุมชนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเชื่อมโยงกับองค์กรภายนอก เช่น หน่วยงานภาครัฐหรือองค์กรพัฒนาเอกชน ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้ชุมชนชนบทสามารถเข้าถึงแหล่งทุนและทรัพยากรที่มีอยู่ในระดับชาติและนานาชาติ งานวิจัยของวิทยานิพนธ์ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาเครือข่ายสังคมอย่างมีเป้าหมายและยั่งยืน สามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำในชุมชนชนบทได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การส่งเสริมทุนสังคมผ่านการสร้างเครือข่ายที่เข้มแข็งจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในนโยบายการพัฒนาทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศเพื่อส่งเสริมความเท่าเทียมในสังคมอย่างยั่งยืน

### 3. ช่องว่างของความรู้ (Knowledge Gap) จากการทบทวนวรรณกรรม พบช่องว่างของความรู้ดังนี้

#### 3.1 การขาดการวิเคราะห์เชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงแนวคิดจากหลายทฤษฎีเข้าด้วยกัน

งานวิจัยเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยส่วนใหญ่เน้นวิเคราะห์ในเชิงเดี่ยว โดยแยกความเหลื่อมล้ำในมิติต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม การเมือง และทรัพยากร แต่ยังขาดการบูรณาการแนวคิดจากหลายทฤษฎีเพื่อสร้างกรอบการวิเคราะห์ที่ครอบคลุมและสะท้อนความซับซ้อนของปัญหาได้อย่างแท้จริง การบูรณาการนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยไม่ได้เกิดขึ้นจากปัจจัยเดี่ยว แต่เป็นผลจากปัจจัยเชิงโครงสร้างที่สัมพันธ์กัน เช่น โครงสร้างทางสังคม การกระจายทรัพยากร และการมีส่วนร่วมทางการเมือง Somchai Jitsuchon (2017) ใน "ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย: แนวโน้ม นโยบาย และแนวทางขับเคลื่อนนโยบาย" ได้วิเคราะห์ว่าความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นในหลายมิติ แม้จะมีนโยบายช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส แต่ยังขาดการเชื่อมโยงกับการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคม เช่นเดียวกับ Sarinee Achavanuntakul (2011) ใน "ความเหลื่อมล้ำ ฉบับพกพา" ที่เสนอว่าความเหลื่อมล้ำเกิดจากความล้มเหลวของรัฐในการปรับสมดุลการกระจายทรัพยากรและโอกาสในทุกระดับ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่กล่าวถึงข้างต้นยังขาดการเชื่อมโยงแนวคิดจากหลายทฤษฎี เช่น ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ (Structural Functionalism) ของ Émile Durkheim ซึ่งอธิบายว่าความเหลื่อมล้ำเกิดจากการแบ่งหน้าที่ในสังคมที่ไม่สมดุล และทฤษฎีความขัดแย้ง (Conflict Theory) ของ Karl Marx ที่ชี้ให้เห็นถึงการกดขี่ของกลุ่มผู้มีอำนาจต่อผู้ด้อยโอกาส นอกจากนี้ ทฤษฎีทุนมนุษย์ (Human Capital Theory) ของ Gary Becker ยังเน้นถึงความสำคัญของการลงทุนในทรัพยากรมนุษย์เพื่อเพิ่มโอกาสในสังคม ขณะที่แนวคิดความยุติธรรมทางสังคม (Social Justice Theory) ของ John Rawls มุ่งเน้นการสร้างความเท่าเทียมผ่านการกระจายทรัพยากรที่เป็นธรรม Yos Santasombat (2017) ยังชี้ให้เห็นถึงมุมมองของนักวิจัยที่มองว่าความเหลื่อมล้ำในไทยไม่ได้มาจากเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว แต่เกี่ยวข้องกับทุนสังคม (Social Capital) และความเชื่อมโยงของกลุ่มในสังคมซึ่งสามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำได้ แต่ข้อเสนอที่นำเสนอในงานวิจัยส่วนใหญ่ยังขาดการประยุกต์ใช้แนวคิดทุนสังคมของ Pierre Bourdieu ในการวิเคราะห์ปัญหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ดังนั้น การบูรณาการแนวคิดจากทฤษฎีหลากหลายด้าน

จึงเป็นช่องว่างของความรู้ (knowledge gap) ที่สำคัญ ซึ่งการวิจัยในอนาคตสามารถเติมเต็มได้ โดยการวิเคราะห์เชิงบูรณาการจะช่วยให้มองเห็นภาพรวมของปัญหาได้ชัดเจนขึ้น และสามารถพัฒนานโยบายที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยได้อย่างยั่งยืน

### 3.2 การขาดการวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของทุนสังคมในบริบทของชุมชนชนบทในไทย

ทุนสังคม (Social Capital) ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถลดความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยเฉพาะในบริบทของชุมชนชนบทที่มีความพึ่งพิงซึ่งกันและกันสูง งานวิจัยที่ผ่านมามักมุ่งเน้นไปที่ความเหลื่อมล้ำในมิติทางเศรษฐกิจและการเมืองในระดับประเทศหรือเมืองใหญ่ ขณะที่บทบาทของทุนสังคมในชุมชนชนบทกลับยังไม่ได้ได้รับการศึกษาอย่างลึกซึ้งและครอบคลุม แม้จะมีหลักฐานบ่งชี้ว่าการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนทรัพยากร และการสร้างความไว้วางใจในชุมชนสามารถลดช่องว่างทางโอกาสและความเหลื่อมล้ำได้อย่างมีนัยสำคัญ Bourdieu (1986) หลักฐานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Somchai Jitsuchon. (2017) ชี้ให้เห็นว่าแม้ประเทศไทยจะมีความพยายามในการลดความเหลื่อมล้ำผ่านนโยบายต่าง ๆ เช่น การสนับสนุนด้านสวัสดิการสังคมและการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน แต่ยังคงขาดการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ทุนสังคมเพื่อสร้างความเข้มแข็งในชุมชน โดยเฉพาะในชนบทที่มีทรัพยากรจำกัดและการเข้าถึงบริการของรัฐยังไม่ทั่วถึง Sarinee Achavanuntakul (2011) ได้กล่าวถึงบทบาทของความไว้วางใจในสังคมและความร่วมมือระหว่างคนในชุมชนในการสร้างความเข้มแข็งทางสังคมและเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของเธอยังไม่ได้เน้นถึงการวิเคราะห์เชิงลึกในบริบทเฉพาะของชุมชนชนบท ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากเขตเมือง เช่น ความสัมพันธ์เชิงเครือญาติ และการพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติ Arunothai Sawat (2017) ได้กล่าวถึงความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยในมิติที่กว้างขวาง แต่การวิเคราะห์ยังขาดความเชื่อมโยงกับทุนสังคมในบริบทของชุมชนที่ห่างไกลและขาดแคลนทรัพยากร และ Yos Santasombat (2017) ได้เสนอว่าความเหลื่อมล้ำทางสังคมในไทยมีรากฐานมาจากโครงสร้างเชิงอำนาจที่ไม่สมดุล โดยเฉพาะระหว่างเขตเมืองและชนบท แต่การวิเคราะห์บทบาทของทุนสังคมในการลดความเหลื่อมล้ำในพื้นที่ชนบทกลับไม่ได้ได้รับการศึกษาอย่างเพียงพอ ช่องว่างของความรู้ จากวรรณกรรมที่กล่าวมา ช่องว่างของความรู้ (Knowledge Gap) ที่สำคัญคือ การขาดการวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับบทบาทของทุนสังคมในบริบทของชุมชนชนบทในประเทศไทย แม้ว่าทุนสังคมจะได้รับการยอมรับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำ แต่การประยุกต์ใช้และการพัฒนาแนวทางที่เหมาะสมในบริบทของชนบทที่มีลักษณะเฉพาะยังไม่ได้ได้รับการศึกษาอย่างครอบคลุม การวิจัยในอนาคตควรมุ่งเน้นการวิเคราะห์ว่าทุนสังคมสามารถส่งเสริมการลดความเหลื่อมล้ำในระดับท้องถิ่นได้อย่างไร และควรสร้างกรอบแนวคิดที่สามารถนำไปปรับใช้กับชุมชนต่าง ๆ ได้อย่างยั่งยืน

### 3.3 การขาดแนวทางปฏิบัติที่เฉพาะเจาะจงในระดับท้องถิ่น

แม้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยจะได้รับความสนใจในวงวิชาการและนโยบายระดับชาติ แต่แนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนในระดับท้องถิ่นยังคงขาดแคลน ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการลดความเหลื่อมล้ำในเชิงพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ งานของ Somchai Jitsuchon (2017) ระบุว่า ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยมีรากฐานจากความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงทรัพยากรและบริการสาธารณะ โดยเฉพาะในชุมชนชนบทที่ขาดโครงสร้างพื้นฐานและโอกาสทางเศรษฐกิจ การขาดการออกแบบนโยบายเฉพาะพื้นที่ทำให้ความเหลื่อมล้ำในระดับท้องถิ่นทวีความรุนแรงขึ้น ในมุมมองของ Sarinee Achavanuntakul (2011) การแก้ไขความเหลื่อมล้ำในระดับท้องถิ่นจำเป็นต้องพิจารณาความแตกต่างของชุมชนในด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และทรัพยากร นโยบายที่เน้นเฉพาะการแก้ปัญหาในภาพรวมของประเทศอาจไม่เพียงพอที่จะลดความเหลื่อมล้ำได้อย่างมีประสิทธิภาพในพื้นที่เฉพาะ เช่น ชุมชนชนบทที่อยู่ห่างไกลหรือกลุ่มคนชายขอบ นอกจากนี้ Arunothai Sawat (2017) ยังชี้ให้เห็นว่าการขาดการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการวางนโยบายทำให้การแก้ปัญหาไม่

สามารถตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นได้ Yos Santasombat (2017) ได้เสนอว่าการพัฒนาชุมชนในระดับท้องถิ่นควรมุ่งเน้นการสร้างเสริมความเข้มแข็งผ่านการมีส่วนร่วมของประชาชน เช่น การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น รวมถึงการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็นเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของคนในพื้นที่ แนวทางนี้จะช่วยลดช่องว่างในการเข้าถึงโอกาสและทรัพยากรได้อย่างยั่งยืน แม้จะมีความพยายามบางส่วน เช่น โครงการลงทะเบียนเพื่อสวัสดิการแห่งรัฐที่ Wicharn Sai-on (2017) ระบุว่ามีส่วนช่วยบรรเทาความเหลื่อมล้ำด้านรายได้ในกลุ่มประชากรรายได้น้อย แต่มาตรการดังกล่าวยังเน้นที่การแจกจ่ายทรัพยากรมากกว่าการเสริมสร้างศักยภาพของประชาชนในระยะยาว จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าช่องว่างของความรู้เกี่ยวกับการขาดการวิจัยและนโยบายที่มุ่งเน้นแนวทางปฏิบัติที่ปรับให้เหมาะสมกับบริบทเฉพาะของแต่ละชุมชน การวิจัยในอนาคตควรเติมเต็มช่องว่างนี้ด้วยการศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการวางแผนเชิงนโยบาย รวมถึงการวิเคราะห์ผลกระทบของมาตรการในระดับท้องถิ่นอย่างละเอียด เพื่อพัฒนานโยบายที่สามารถลดความเหลื่อมล้ำได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพในบริบทของสังคมไทย

#### 4. แนวทางปฏิบัติและข้อเสนอเชิงนโยบาย

##### 4.1 การพัฒนานโยบายเชิงปฏิบัติเพื่อเพิ่มทุนมนุษย์ในสังคมไทย

ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมโดยรวม การลงทุนในทุนมนุษย์ เช่น การศึกษาฟรีและการฝึกอบรมวิชาชีพในชุมชนที่ขาดโอกาส จึงเป็นแนวทางสำคัญที่รัฐบาลควรพิจารณาอย่างจริงจังเพื่อแก้ไขปัญหา Somchai Jitsuchon (2017) ได้ชี้ให้เห็นว่าความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยมีรากฐานมาจากการกระจายทรัพยากรที่ไม่เท่าเทียมและระบบการศึกษาที่ไม่ครอบคลุม ซึ่งทำให้กลุ่มคนในพื้นที่ชนบทและผู้มีรายได้น้อยขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพ การแก้ปัญหานี้ต้องเริ่มต้นจากการลงทุนในระบบการศึกษาที่เข้าถึงได้สำหรับทุกคน รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางการศึกษาที่มีคุณภาพสูงในทุกภูมิภาคของประเทศ Sarinee Achavanuntakul. (2011) ระบุว่าการศึกษาฟรีเป็นหนึ่งในวิธีการลดความเหลื่อมล้ำที่มีประสิทธิภาพ เพราะช่วยเพิ่มโอกาสให้กลุ่มผู้ด้อยโอกาสสามารถพัฒนาทักษะและศักยภาพที่จำเป็นสำหรับการแข่งขันในตลาดแรงงาน นอกจากนี้ การจัดอบรมวิชาชีพในชุมชนที่ขาดแคลนทรัพยากรจะช่วยเพิ่มความสามารถในการประกอบอาชีพและสร้างรายได้ให้กับกลุ่มผู้ด้อยโอกาส Arunothai Sawat (2017) ได้กล่าวถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำในประเทศไทยว่าเป็นผลมาจากความไม่สมดุลในการเข้าถึงทรัพยากร เช่น การศึกษาที่มีคุณภาพและการฝึกอบรมวิชาชีพ การแก้ปัญหานี้จำเป็นต้องใช้กลยุทธ์ที่เน้นการพัฒนาทักษะของคนในชุมชน เพื่อให้สามารถปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล ในทัศนะของ Yos Santasombat (2017) การฝึกอบรมวิชาชีพในระดับท้องถิ่นยังสามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะการมุ่งเน้นพัฒนาทักษะที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานในแต่ละพื้นที่ เช่น การส่งเสริมอาชีพที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรธรรมชาติในพื้นที่ชนบท และการสนับสนุนโครงการฝึกอบรมที่ร่วมมือกับภาคเอกชนในเขตเมือง ด้วยการบูรณาการแนวทางเหล่านี้ รัฐบาลสามารถเพิ่มทุนมนุษย์ในทุกภูมิภาคของประเทศ ลดความเหลื่อมล้ำระหว่างกลุ่มชนชั้นทางสังคม และสร้างสังคมที่เท่าเทียมมากยิ่งขึ้น นโยบายเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยส่งเสริมศักยภาพของแรงงาน แต่ยังช่วยกระตุ้นการพัฒนาเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นและระดับชาติอย่างยั่งยืน

##### 4.2 การสร้างเครือข่ายทางสังคมและการส่งเสริมความร่วมมือในชุมชนผ่านการพัฒนาทุนสังคม

การสร้างเครือข่ายทางสังคมและส่งเสริมความร่วมมือในชุมชนถือเป็นแนวทางสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยเน้นการพัฒนาทุนสังคม (Social Capital) ซึ่งประกอบด้วยความไว้วางใจ เครือข่ายความสัมพันธ์ และการมีส่วนร่วมที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพชีวิตในชุมชน Somchai Jitsuchon

(2017) ได้ชี้ให้เห็นว่าในสังคมไทย การพัฒนาทุนสังคมยังคงมีศักยภาพสูงในการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างกลุ่มคน โดยเฉพาะในระดับท้องถิ่น โครงการส่งเสริมอาชีพพร้อมกัน เช่น การตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนและการพัฒนาความรู้ทางอาชีพ ถือเป็นตัวอย่างที่ดีของการนำทุนสังคมมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ Sarinee Achavanuntakul (2011) ได้กล่าวถึงบทบาทของทุนสังคมในการลดช่องว่างระหว่างกลุ่มคนที่มีทรัพยากรมากและน้อย โดยการสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนสามารถช่วยเพิ่มการเข้าถึงทรัพยากรและโอกาสทางเศรษฐกิจ เช่น การจัดตั้งกลุ่มอาชีพหรือกลุ่มออมทรัพย์ในชุมชนที่ช่วยให้คนในพื้นที่มีแหล่งเงินทุนและโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจในครัวเรือน การสนับสนุนให้ชุมชนร่วมมือกันจึงไม่เพียงแต่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำ แต่ยังช่วยสร้างความเข้มแข็งให้กับสังคมโดยรวม Yos Santasombat (2017) เสริมว่าการสร้างความร่วมมือในชุมชนต้องเริ่มจากการเสริมสร้างความไว้วางใจระหว่างสมาชิกในชุมชน และระหว่างชุมชนกับองค์กรภายนอก เช่น หน่วยงานรัฐหรือภาคเอกชน ความไว้วางใจนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญของทุนสังคมที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ในบริบทของไทย โครงการลงทะเบียนเพื่อสวัสดิการแห่งรัฐของ Wicharn Sai-on (2017) แสดงให้เห็นถึงตัวอย่างของการใช้กลไกทางสังคมและการสนับสนุนทางนโยบายเพื่อสร้างความร่วมมือในชุมชน โครงการนี้ช่วยลดความเหลื่อมล้ำโดยการเพิ่มการเข้าถึงสิทธิและสวัสดิการให้กับประชากรที่เปราะบาง จากมุมมองที่กว้างขึ้น การพัฒนาทุนสังคมยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Bourdieu (1986) ซึ่งระบุว่าทุนสังคมมีบทบาทสำคัญในการสร้างโอกาสให้กับกลุ่มคนที่ด้อยโอกาสในสังคม การสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ในชุมชนจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญในการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำ โดยเฉพาะในสังคมที่มีความซับซ้อนและการกระจายทรัพยากรที่ไม่เท่าเทียม การสร้างเครือข่ายทางสังคมจึงไม่เพียงแต่เพิ่มความร่วมมือ แต่ยังช่วยสร้างความยั่งยืนในระยะยาวสำหรับสังคมไทย

#### 4.3 การลดความเหลื่อมล้ำในระดับท้องถิ่น

การกระจายอำนาจการตัดสินใจและการเพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการวางแผนนโยบาย การลดความเหลื่อมล้ำในระดับท้องถิ่นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความเท่าเทียมและความยั่งยืนในสังคมไทย การกระจายอำนาจการตัดสินใจให้กับหน่วยงานท้องถิ่น และการเพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการวางแผนนโยบาย เป็นสองแนวทางสำคัญที่ได้รับการยอมรับในงานวิจัยและเอกสารเชิงวิชาการ Somchai Jitsuchon (2017) ระบุว่า การกระจายอำนาจช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางโครงสร้าง โดยเปิดโอกาสให้หน่วยงานระดับท้องถิ่นมีบทบาทในการจัดการทรัพยากรและวางแผนพัฒนาที่เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่นั้น ๆ การมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการวางแผนยังส่งเสริมความโปร่งใสและความรับผิดชอบในเชิงนโยบาย ซึ่งช่วยสร้างความไว้วางใจระหว่างรัฐและประชาชน Sarinee Achavanuntakul (2011) ชี้ว่า การให้ความสำคัญกับเสียงของชุมชนและการสนับสนุนการมีส่วนร่วมในระดับท้องถิ่น ช่วยสร้างความสมดุลในกระบวนการจัดสรรทรัพยากรและโอกาสในสังคม นอกจากนี้ ยังช่วยลดความไม่พอใจในเชิงโครงสร้างที่มักนำไปสู่ความขัดแย้งในระดับรากหญ้า Arunothai Sawat (2017) เสริมว่าความเหลื่อมล้ำในระดับท้องถิ่นมีความสัมพันธ์กับการกระจายอำนาจไม่ทั่วถึง ซึ่งกีดกันชุมชนบางกลุ่มจากการเข้าถึงทรัพยากรและโอกาสทางเศรษฐกิจ การเพิ่มอำนาจการตัดสินใจให้กับชุมชนจึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยลดช่องว่างระหว่างกลุ่มประชากร นอกจากนี้ Yos Santasombat (2017) อธิบายถึงความสำคัญของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการพัฒนา โดยเน้นว่าการมีส่วนร่วมไม่เพียงช่วยลดความเหลื่อมล้ำ แต่ยังส่งผลต่อความเข้มแข็งของเครือข่ายทางสังคม ซึ่งเป็นทุนสังคมที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาในระยะยาว King Prajadhipok's Institute (2019) ยังเน้นว่า การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนต้องอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ องค์กรเอกชน และชุมชน เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะของแต่ละพื้นที่ แนวทาง

เหล่านี้สะท้อนถึงความสำคัญของการกระจายอำนาจและการมีส่วนร่วมในระดับท้องถิ่น ซึ่งไม่เพียงช่วยลดความเหลื่อมล้ำ แต่ยังเสริมสร้างความยั่งยืนในระบบสังคมและเศรษฐกิจของประเทศไทยในระยะยาว

### สรุปองค์ความรู้

บทความวิชาการนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย โดยบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีสำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ ทฤษฎีความขัดแย้ง ทฤษฎีทุนมนุษย์ แนวคิดความยุติธรรมทางสังคม และทฤษฎีทุนสังคม การบูรณาการดังกล่าวช่วยให้เกิดการวิเคราะห์เชิงลึกในมิติต่าง ๆ ของความเหลื่อมล้ำ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง การค้นพบหลักจากการศึกษานี้ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่สำคัญระหว่างโครงสร้างทางสังคม บทบาทของรัฐ ทุนมนุษย์ และทุนสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย องค์ความรู้ที่มีความสำคัญสำหรับการสร้างกรอบแนวทางในการพัฒนานโยบายที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน ความสำคัญขององค์ความรู้ที่ค้นพบ ผลการศึกษาเน้นถึงความสำคัญของการกระจายทรัพยากรอย่างยุติธรรมในสังคมไทย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการลดความเหลื่อมล้ำในระยะยาว การสร้างระบบสวัสดิการที่ตอบโจทย์กลุ่มคนชายขอบ และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการกำหนดนโยบายเป็นแนวทางที่ช่วยลดช่องว่างระหว่างกลุ่มประชากรในแต่ละพื้นที่ โดยเฉพาะในเขตชนบทและชุมชนที่ด้อยโอกาส งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทเฉพาะของแต่ละพื้นที่เป็นสิ่งจำเป็น เช่น การเพิ่มงบประมาณสำหรับการพัฒนาการศึกษา การฝึกอบรมทักษะ และการเสริมสร้างเครือข่ายความร่วมมือในชุมชน นอกจากนี้ การวิเคราะห์บทบาทของรัฐในกระบวนการกระจายทรัพยากรและการมีส่วนร่วมของประชาชนยังสะท้อนถึงข้อจำกัดของนโยบายปัจจุบัน เช่น การกระจายอำนาจที่ไม่ทั่วถึง การขาดโครงสร้างพื้นฐานในชนบท และการจัดสรรงบประมาณที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของประชากรในแต่ละพื้นที่ การแก้ปัญหาเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัยการวางแผนเชิงนโยบายที่เน้นการตอบสนองความต้องการในระดับท้องถิ่นและการส่งเสริมความยุติธรรมทางสังคม แนวทางการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ องค์ความรู้จากการศึกษานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการกำหนดนโยบายที่มุ่งสร้างความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ตัวอย่างเช่น การกำหนดนโยบายที่สนับสนุนการกระจายทรัพยากรอย่างยุติธรรมในระดับท้องถิ่น เช่น การพัฒนาระบบสวัสดิการที่เหมาะสมกับกลุ่มประชากรที่เปราะบาง การสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนเพื่อส่งเสริมความร่วมมือ และการสนับสนุนการศึกษาและการฝึกอบรมที่เข้าถึงได้ในทุกพื้นที่ การกระตุ้นให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดนโยบายยังช่วยเพิ่มความโปร่งใสและความเชื่อมั่นในระบบการบริหารจัดการของรัฐ นอกจากนี้ การสร้างเครือข่ายทางสังคมยังเป็นแนวทางสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำ เช่น การพัฒนากองทุนชุมชน การจัดตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชน และการสร้างความร่วมมือระหว่างชุมชนกับองค์กรภายนอก การเสริมสร้างทุนสังคมในลักษณะนี้ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรและโอกาสทางเศรษฐกิจสำหรับกลุ่มประชากรที่ด้อยโอกาส และยังสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนในระดับท้องถิ่น และวิธีการถ่ายทอดและขยายผลการศึกษา

การถ่ายทอดองค์ความรู้จากบทความนี้สามารถทำได้ผ่านการนำเสนอในงานประชุมวิชาการ การเผยแพร่บทความในวารสารวิชาการ และการใช้เครื่องมือเชิงภาพ เช่น กราฟ แผนภาพ และตารางเปรียบเทียบ เพื่อแสดงให้เห็นถึงระดับความเหลื่อมล้ำในมิติต่าง ๆ และความเชื่อมโยงของปัจจัยที่เกี่ยวข้อง การนำเสนอข้อมูลในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้กำหนดนโยบาย นักวิชาการ และผู้ปฏิบัติงานในภาคสังคมสามารถเข้าใจปัญหาและแนวทางแก้ไขได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ในระดับชุมชน การขยายผลสามารถทำได้ผ่านโครงการที่มุ่งเน้นการสร้างเครือข่ายทางสังคม เช่น การพัฒนากองทุนชุมชนที่สนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรในพื้นที่ การอบรมทักษะเพื่อเพิ่มทุนมนุษย์ และการสร้างกลไกการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการวางแผนนโยบาย การส่งเสริม

การศึกษาในระดับท้องถิ่นและการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมยังช่วยเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจและลดช่องว่างระหว่างกลุ่มประชากรในชนบทและเขตเมืองใหญ่ได้อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น องค์ความรู้จากการศึกษานี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานโยบายที่เน้นความเท่าเทียมและยั่งยืนในสังคมไทย โดยเน้นการแก้ไขปัญหาในเชิงโครงสร้าง การสร้างโอกาสที่เท่าเทียมในทุกพื้นที่ และการสนับสนุนความร่วมมือในระดับชุมชน ผลการศึกษานี้ไม่เพียงแต่ช่วยลดความเหลื่อมล้ำในระยะยาว แต่ยังส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในภาพรวมอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ผู้เขียนได้ทำเป็นตารางเพื่อความเข้าใจที่ง่ายขึ้นดังตารางนี้



## ตารางวิเคราะห์องค์ความรู้และข้อค้นพบ

หัวข้อ	รายละเอียด	ตัวอย่างการนำไปใช้/ข้อเสนอแนะ
องค์ความรู้สำคัญ	การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ ทฤษฎีความขัดแย้ง ทฤษฎีทุนมนุษย์ แนวคิดความยุติธรรมทางสังคม และทฤษฎีทุนสังคม	ใช้เป็นกรอบวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจปัจจัยที่ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย
ความสัมพันธ์ที่ค้นพบ	โครงสร้างทางสังคม บทบาทของรัฐ ทุนมนุษย์ และทุนสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อการลดความเหลื่อมล้ำในบริบทไทย	ใช้เป็นแนวทางพัฒนานโยบายที่เน้นการบูรณาการปัจจัยเหล่านี้
การประยุกต์ใช้	1. การกำหนดนโยบายที่ยั่งยืน 2. การสร้างความเสมอภาคในระดับท้องถิ่น 3. การพัฒนาเครือข่ายทางสังคม	1. การออกแบบนโยบายที่ลดความเหลื่อมล้ำในพื้นที่ท้องถิ่น 2. การพัฒนาโครงการเครือข่ายเพื่อเพิ่มโอกาสการเข้าถึงทรัพยากร
เสนอเชิงนโยบาย	1. การกระจายทรัพยากรอย่างยุติธรรม 2. การส่งเสริมการศึกษาที่เข้าถึงได้ 3. การสร้างนโยบายส่งเสริมทุนสังคม	1. พัฒนาระบบสวัสดิการแห่งรัฐที่เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 2. จัดการศึกษาเชิงนโยบายเพื่อส่งเสริมการสร้างเครือข่ายในชุมชน
การขยายผลสู่การใช้งาน	การถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านกราฟ แผนภาพ และตารางเปรียบเทียบ	นำเสนองานในที่ประชุมวิชาการ และเผยแพร่ในบทความวิชาการหรือสื่อสาธารณะ
การนำไปใช้ในชุมชน	1. พัฒนากองทุนชุมชน 2. จัดอบรมทักษะเพื่อเพิ่มทุนมนุษย์ 3. สร้างกลไกการมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา	1. การจัดตั้งกองทุนพัฒนาชุมชน 2. การอบรมสร้างอาชีพและทักษะการพัฒนาตนเองในชุมชน
กลุ่มเป้าหมาย	1. ผู้กำหนดนโยบาย 2. นักวิชาการ 3. ผู้ปฏิบัติงานในภาคสังคม	สนับสนุนการกำหนดนโยบายที่ตอบโจทย์พื้นที่เป้าหมาย และช่วยลดความเหลื่อมล้ำในบริบทของชุมชนและระดับประเทศ

## References

- Arunothai Sawat. (2017). *Thailand inequality*. WAY Magazine.
- Asian Development Bank Institute. (2017). *Reducing Inequality in the People's Republic of China through Fiscal Reform*. ADBI.
- Asian Development Bank. (2014). *Thailand: Industrialization and Economic Catch-Up*. ADB.
- Becker, G. S. (1964). *Human capital: A theoretical and empirical analysis, with special reference to education*. University of Chicago Press.
- Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital*. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241-258). Greenwood Press.
- Credit Suisse Research Institute. (2018). *Global Wealth Report 2018*. Credit Suisse.
- Durkheim, É. (1893). *The division of labor in society*. New York: Free Press.
- King Prajadhipok's Institute. (2019). *Overcoming inequality: The challenges of Thai society*. Bangkok: King Prajadhipok's Institute.
- Marx, K., & Engels, F. (1848). *The communist manifesto*. New York: Penguin Classics.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2018). *Economic Outlook for Southeast Asia, China and India 2018: Fostering Growth through Digitalisation*. OECD Publishing.
- Pinwadee Srisuphan. (2022). Class segregation and its impact on resource accessibility in Thai society. *Journal of Development*, 28(2), 23–40.
- Pongsawat Pityaporn. (2017). *Political inequality*. Matichon Online.
- Purivat Punyawutipreeda. (2021). *Inequality in the context of Thai society and culture*. *Journal of Social Sciences*, 19(1), 89–102.
- Rawls, J. (1971). *A theory of justice*. Harvard University Press.
- Sarinee Achavanuntakul. (2011). *Pocket guide to inequality*. Nonthaburi: Reform Office.
- Sasivimol Varunasiri Pawinwat. (2016). *Factors affecting income inequality in Thailand*. *Journal of Economics*, 14(3), 45–67.
- Somchai Jitsuchon. (2017). *Inequality in Thai society: Trends, policies, and policy driving approaches*. Thailand Development Research Institute.
- Wicharn Sai-on. (2017). *The state welfare registration project*. Secretariat of the House of Representatives.
- World Bank. (2016). *Thailand Economic Monitor: Inequality, Opportunity and Human Capital*. World Bank Group.
- World Economic Forum. (2016). *The Inclusive Growth and Development Report 2016*. WEF.
- Yos Santasombat. (2017). *Social inequality from the perspective of social science researchers*. National Research Council of Thailand.

## บทบาทของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติให้ยั่งยืน

OFFICE OF THE EDUCATION COUNCIL'S ROLE IN THE SUSTAINABLE NATIONAL  
EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENTปิ่นนัช พิชญพิมลมาศ<sup>1</sup> และ มัทนา วัฒนอมศักดิ์<sup>2</sup>Pannach Pichayapimonmat<sup>1</sup> and Mattana Wangthanomsak<sup>2</sup>

มหาวิทยาลัยศิลปากร, ประเทศไทย

Silpakorn University, Thailand.

E-mail: pipannach@gmail.com

## บทคัดย่อ

การพัฒนาเด็กปฐมวัยของประเทศไทยเป็นสิ่งที่รัฐบาลให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ให้ผลของการลงทุนที่คุ้มค่าที่สุดต่อการสร้างรากฐานของชีวิต ที่ผ่านมามีการดำเนินงานเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันหลายภาคส่วน เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เริ่มต้นตั้งแต่ปฏิสนธิในครรภ์มารดา จนถึงอายุ 6 ปี บริบูรณ์ หรือก่อนเข้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จึงทำให้มีหลายหน่วยงานที่ร่วมจัดบริการพัฒนาเด็กปฐมวัย ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

รัฐบาลพยายามระดมทรัพยากรและการลงทุนเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างต่อเนื่อง แต่ยังมีอีกหลายปัจจัยที่ทำให้การพัฒนาเด็กปฐมวัยดำเนินการได้อย่างไม่เต็มประสิทธิภาพ ขาดการบูรณาการ ขาดความต่อเนื่องและไม่ยั่งยืน ทั้งยังไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน จึงจำเป็นต้องมีหน่วยงานกลาง คือ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนและบูรณาการการพัฒนาเด็กปฐมวัยร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยผู้เขียนได้เรียบเรียงขึ้นจากการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หลักฐานต่าง ๆ โดยทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อเน้นให้เห็นถึงบทบาทที่สำคัญของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติให้มีความยั่งยืน ทั้งในด้านนโยบาย ด้านกลไกและระบบประสานงานในระดับจังหวัด ด้านงบประมาณ ด้านองค์ความรู้ รวมถึงการให้บริการข้อมูล และด้านระบบฐานข้อมูลสารสนเทศด้านเด็กปฐมวัยให้มีความชัดเจนเป็นรูปธรรม บรรลุเป้าหมายการพัฒนาเด็กปฐมวัยของทุกหน่วยงาน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างสูงสุด และกลายเป็นการพัฒนาเด็กปฐมวัยที่มีความยั่งยืนอย่างแท้จริง

**คำสำคัญ :** สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, การพัฒนาเด็กปฐมวัย, ความยั่งยืน

\*Received November 6, 2024; Revised November 29, 2024; Accepted December 5, 2024

<sup>1</sup> นักศึกษา, หลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์ ดร., คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

## Abstract

Early childhood development in Thailand has consistently been a priority for the government, as this period is considered the most cost-effective investment in laying the foundation for life. Efforts in this area have involved collaboration across multiple sectors since early childhood spans from conception to the age of six or before entering the first grade of primary school. Various stakeholders, including governmental, private, and civil society organizations, have participated in providing early childhood development services.

Despite continuous governmental efforts to mobilize resources and investments, several factors hinder the efficiency and sustainability of these initiatives. These include a lack of integration, continuity, and alignment among stakeholders. Therefore, there is a critical need for a central coordinating body, such as the Office of the Education Council (OEC), to drive and integrate early childhood development efforts in collaboration with relevant agencies. This paper, based on extensive research and a review of existing documents and evidence, analyzes and synthesizes the significant role of the OEC in achieving sustainable early childhood development at the national level. The study highlights key focus areas, including policy development, mechanisms and coordination systems at the provincial level, budget allocation, knowledge dissemination, information services, and the establishment of a comprehensive early childhood data system. The findings emphasize the importance of aligning the efforts of all stakeholders-governmental, private, and civil society to achieve the shared goal of maximizing the benefits of early childhood development. Ultimately, this coordinated approach aims to foster sustainable early childhood development in Thailand.

**Keywords:** Office of the Education Council, Early Childhood Development, Sustainability.

## ความสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัย

Uanlum (1997) กล่าวว่า การพัฒนาเด็กปฐมวัย คือ การพัฒนาเด็กตั้งแต่อายุแรกเกิดจนถึง 6 ปี ซึ่งเป็นช่วงสำคัญในการพัฒนาที่ทำได้ดีที่สุด และเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมกับการวางรากฐานของการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม สติปัญญา บุคลิกภาพ คุณธรรม และจริยธรรมให้เจริญงอกงามอย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นผลให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ เป็นทรัพยากรสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ

Plaengpraphan (2014) กล่าวว่า การพัฒนาเด็กในช่วงปฐมวัย หรือ 5 ขวบแรกของชีวิต เป็นช่วงโอกาสทองของเด็ก เพราะร่างกายและสมองของเด็กจะเติบโตได้อย่างรวดเร็วหากได้รับการดูแลอย่างเหมาะสม การพัฒนาที่ถูกต้องและไม่เน้นซ้ำจะช่วยให้เด็กมีทักษะทางกายภาพ ความฉลาดทางสติปัญญา และความมั่นคงทางอารมณ์ เพื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี ประสบความสำเร็จในการศึกษาและอาชีพการงาน เป็นกำลังสำคัญของสังคมและเศรษฐกิจ

Heckman (อ้างถึงใน จิราภรณ์ แผลงประพันธ์, 2014) กล่าวว่า การลงทุนพัฒนาเด็กปฐมวัยเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า ให้ผลตอบแทนแก่สังคมที่ดีที่สุดในระยะยาว โดยให้ผลตอบแทนกลับคืนมาในอนาคัด 7-10 เท่าของการลงทุน

Early Childhood Development Act, B.E. 2019 ได้ให้ความสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัย กล่าวคือ เป็นการดูแล การพัฒนา และการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เด็กซึ่งมีอายุต่ำกว่าหกปีบริบูรณ์ (เด็กแรกเกิดรวมทั้งเด็กในครรภ์มารดา) และให้หมายความรวมถึงเด็กซึ่งต้องได้รับการพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษาในระดับประถมศึกษาหรือจนถึงก่อนเข้าประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นวัยที่สมองพัฒนาสูงสุดและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุด อีกทั้งการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยรอบด้านอย่างเหมาะสมจะเป็นรากฐานของทุนมนุษย์ที่สำคัญต่อคุณภาพชีวิตของเด็กไปจนตลอดชีวิต

UNICEF Thailand (2021) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัยไว้ว่า เด็กปฐมวัยเป็นช่วงเวลาตั้งแต่เด็กยังอยู่ในครรภ์จนถึงอายุ 6 ปี ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สำคัญอย่างมากต่อพัฒนาการและอนาคตของเด็ก เด็กต้องได้รับความรักและการดูแลเอาใจใส่ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ จึงจะสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการคว้าโอกาสในชีวิต สามารถล้มแล้วลุกขึ้นได้ และเจริญเติบโตอย่างเข้มแข็ง คุณภาพของประสบการณ์ในช่วงขวบปีแรก ๆ คือปัจจัยที่สร้างความแตกต่างได้อย่างมีนัยสำคัญต่อพัฒนาการของสมอง การเรียนรู้ สุขภาพ และพฤติกรรมตลอดช่วงชีวิตของเด็ก

Education Department, Archdiocese of Bangkok (2021) กล่าวว่า การพัฒนาเด็กปฐมวัย จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวมโดยพัฒนาอย่างรอบด้านและสมดุล ทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล และหากได้รับการดูแลพัฒนาและส่งเสริมอย่างเหมาะสมแล้ว เด็กจะมีการพัฒนาทักษะทางกายภาพ ความฉลาดทางสติปัญญา และความมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และคุณภาพชีวิตที่ดีในระยะยาว ดังนั้น เด็กในช่วงวัยนี้จึงควรได้รับความรัก การดูแลเอาใจใส่ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และการกระตุ้นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะสำคัญที่ช่วยให้เด็กคว้าโอกาสในชีวิต สามารถเผชิญความท้าทาย และเติบโตอย่างแข็งแกร่ง เพราะคุณภาพของประสบการณ์ในช่วงขวบปีแรกมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของสมอง สุขภาพ และพฤติกรรมของเด็กตลอดช่วงชีวิต และยังสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ ส่งผลต่อความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศที่เข้มแข็งอย่างยั่งยืนได้ การลงทุนในการพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า ให้ผลตอบแทนกลับคืนสู่สังคมในระยะยาวหลายเท่าของการลงทุน

ผู้เขียนสรุปได้ว่า ความสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัย หมายถึง การพัฒนาเด็กในช่วงตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 6 ปี ซึ่งถือเป็นช่วงเวลาสำคัญที่สุดในชีวิตของเด็ก เปรียบเสมือน "ช่วงโอกาสทอง" เนื่องจากสมองมีการพัฒนาอย่างสูงสุดและตอบสนองต่อการเรียนรู้ได้ดีที่สุด พร้อมทั้งร่างกายของเด็กมีการเติบโตอย่างรวดเร็วที่สุด จึงเหมาะสมต่อการวางรากฐานในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในลักษณะองค์รวม โดยส่งเสริมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล และหากได้รับการดูแลพัฒนาและส่งเสริมอย่างเหมาะสมแล้ว เด็กจะมีการพัฒนาทักษะทางกายภาพ ความฉลาดทางสติปัญญา และความมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และคุณภาพชีวิตที่ดีในระยะยาว ดังนั้น เด็กในช่วงวัยนี้จึงควรได้รับความรัก การดูแลเอาใจใส่ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และการกระตุ้นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะสำคัญที่ช่วยให้เด็กคว้าโอกาสในชีวิต สามารถเผชิญความท้าทาย และเติบโตอย่างแข็งแกร่ง เพราะคุณภาพของประสบการณ์ในช่วงขวบปีแรกมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของสมอง สุขภาพ และพฤติกรรมของเด็กตลอดช่วงชีวิต และยังสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ ส่งผลต่อความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศที่เข้มแข็งอย่างยั่งยืนได้ การลงทุนในการพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า ให้ผลตอบแทนกลับคืนสู่สังคมในระยะยาวหลายเท่าของการลงทุน

จากข้อสรุปข้างต้นจะเห็นได้ว่า การพัฒนาเด็กปฐมวัย เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่อายุแรกเกิดจนถึง 6 ปี โดยส่งเสริมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุลรอบด้าน เพื่อให้เด็กเติบโตอย่างมีคุณภาพ ส่งผลต่อความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ จึงมีหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน หรือแม้กระทั่งภาคประชาสังคม ที่มีหน้าที่และอำนาจ หรือมีบทบาทในการพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยมี 4 กระทรวงหลักที่มีความสำคัญในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของประเทศไทย ได้แก่ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย และสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ โดยทั้ง 4 หน่วยงานมีโครงสร้าง หน้าที่และอำนาจที่สำคัญต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยที่แตกต่างกันไป โดยเฉพาะสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ที่เป็นหน่วยงานระดับนโยบายด้านการศึกษาในทุกๆระดับ ซึ่งรวมถึงนโยบายด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยด้วย

## โครงสร้างและหน้าที่ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัย

Ministerial Regulation on the Division of Departments of the Office of the Education Council, Ministry of Education, B.E. 2003 (2003) กำหนดให้สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา มีภารกิจเกี่ยวกับการเสนอแนะนโยบาย แผน และมาตรฐานการศึกษาของชาติที่บูรณาการศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมและการกีฬากับการศึกษาทุกระดับ การเสนอแนะและแผนสนับสนุนทรัพยากรเพื่อการศึกษา และการประเมินผล การจัดการศึกษา โดยให้มีอำนาจหน้าที่ในการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติที่บูรณาการศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และกีฬากับการศึกษาทุกระดับ รวมทั้งจัดทำข้อเสนอแนะและแผนในการสนับสนุนทรัพยากรด้านการศึกษาของชาติ ประสานการจัดทำข้อเสนอแนะนโยบาย แผน และมาตรฐานการศึกษาของชาติ วิจัยและประสาน ส่งเสริม สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาการศึกษา การพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้และภูมิปัญญาของชาติ ตลอดจนรวบรวมและพัฒนาาระบบเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศเพื่อการพัฒนา นโยบายและแผนการศึกษาของชาติ ดำเนินการเกี่ยวกับการประเมินผลการจัดการศึกษาตามแผนการศึกษาแห่งชาติ ดำเนินการเกี่ยวกับการให้ความเห็นหรือคำแนะนำในเรื่องกฎหมายที่เกี่ยวกับการศึกษา และปฏิบัติงานอื่นใดที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะรัฐมนตรีมอบหมาย โดยคณะรัฐมนตรีมีมติอนุมัติให้แต่งตั้งคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา เมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2560 โดยมีหน้าที่และอำนาจที่เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย คือ ศึกษาและเสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อกำหนดนโยบาย แนวทาง และหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการดำเนินการให้เด็กได้รับการพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้สมกับวัยโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย โดยมีสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาทำหน้าที่เป็นฝ่ายเลขานุการของคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา (Announcement of the Office of the Prime Minister: Appointment of the Independent Committee for Education Reform, 2017) คณะกรรมการชุดดังกล่าวโดยมีสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาทำหน้าที่เป็นฝ่ายเลขานุการนั้น จึงได้จัดทำพระราชบัญญัติเพื่อการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 โดยกำหนดให้มีคณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย และมีสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการ โดยให้มีโครงสร้าง หน้าที่และอำนาจ (Early Childhood Development Act, B.E. 2019, 2019) ดังนี้

หมวด 2 มาตรา 9 กำหนดให้มีคณะกรรมการ นโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยมีนายกรัฐมนตรีหรือรองนายกรัฐมนตรีซึ่งนายกรัฐมนตรีมอบหมายเป็นประธานกรรมการ กรรมการโดยตำแหน่ง ได้แก่ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงสาธารณสุข ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร นายกสมาคมสันนิบาตเทศบาลแห่งประเทศไทย นายกสมาคมองค์การบริหารส่วนจังหวัดแห่งประเทศไทย และนายกสมาคมองค์การบริหารส่วนตำบลแห่งประเทศไทย และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวนแปดคน ซึ่งนายกรัฐมนตรีแต่งตั้งจากผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัย ด้านการศึกษา ด้านการศึกษาพิเศษ ด้านการสาธารณสุข ด้านสังคม สงเคราะห์ และด้านสื่อสารมวลชน ด้านละหนึ่งคน และด้านการบริหารสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยจำนวนสองคน ซึ่งมาจากสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยภาครัฐหนึ่งคนและภาคเอกชนหนึ่งคน ให้เลขาธิการสภาการศึกษาเป็นกรรมการ และเลขานุการ และให้แต่งตั้งข้าราชการหรือเจ้าหน้าที่ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจำนวนไม่เกินสองคนเป็นผู้ช่วยเลขานุการ โดยมีหน้าที่และอำนาจในการจัดทำนโยบายระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัย ให้ความเห็นชอบแผนพัฒนาเด็กปฐมวัย เสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบ อนุมัติแผนงบประมาณและแผนการดำเนินการประจำปีแบบบูรณาการของหน่วยงานของรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย เสนอแนะและให้คำปรึกษาแก่คณะรัฐมนตรีในการพัฒนาเด็กปฐมวัย บูรณาการการพัฒนาเด็กปฐมวัยของหน่วยงานของรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม

ให้เป็นไปตามนโยบายระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยและแผนพัฒนาเด็กปฐมวัย ติดตามและส่งเสริมให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศของเด็กปฐมวัยอย่างเป็นระบบ เป็นต้น

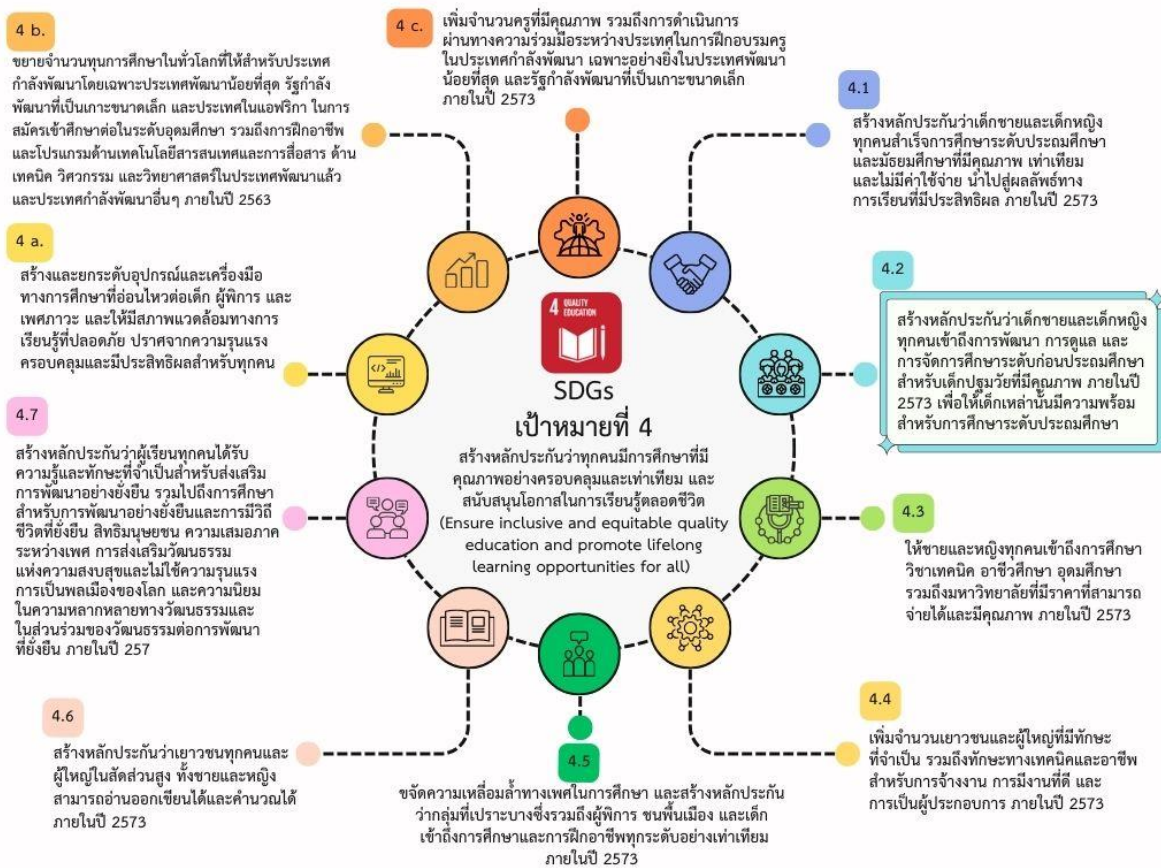
หมวด 2 มาตรา 18 กำหนดให้สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการคณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยมีสำนักนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัยเป็นหน่วยงานรับผิดชอบงานธุรการงานประชุม งานวิชาการ การศึกษาข้อมูลและกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการและคณะอนุกรรมการ มีหน้าที่และอำนาจ ดังต่อไปนี้

1. รวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการจัดทำนโยบายระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยและแผนพัฒนาเด็กปฐมวัย
2. วิเคราะห์และเสนอแนะมาตรการเพื่อผลักดันและสนับสนุนการนำนโยบายระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยและแผนพัฒนาเด็กปฐมวัยไปสู่การปฏิบัติ ตลอดจนพิจารณาเสนอแนะแนวทางและวิธีการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคของการดำเนินการต่อคณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย
3. จัดทำและพัฒนากลไกและระบบการประสานงานด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัย เพื่อสร้างประสิทธิภาพการบริหารจัดการ ตลอดจนร่วมมือและประสานงานกับหน่วยงานของรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยในการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัยและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง
4. ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างเครือข่ายในระดับจังหวัดและระดับอำเภอเพื่อการพัฒนาเด็กปฐมวัย
5. ให้คำแนะนำแก่หน่วยงานของรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ซึ่งมีหน้าที่ดำเนินการตามภารกิจที่กำหนดไว้ในแผนพัฒนาเด็กปฐมวัย
6. เสนอแนะแนวทางการจัดสรรและแสวงหาทรัพยากรเพื่อส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
7. จัดให้มีการศึกษาวิจัยและการสร้างนวัตกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย
8. สำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลเด็กปฐมวัยเพื่อจัดทำเป็นฐานข้อมูล รวมทั้งติดตามสถานการณ์เกี่ยวกับเด็กปฐมวัย และเผยแพร่ข้อมูลและสถิติเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย
9. จัดทำการประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบายระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยและแผนพัฒนาเด็กปฐมวัยเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน เสนอต่อคณะกรรมการเพื่อเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อทราบ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง
10. ปฏิบัติการอื่นตามที่คณะกรรมการหรือคณะอนุกรรมการมอบหมาย

### บทบาทของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติให้ยั่งยืน

จากการศึกษาการพัฒนาที่ยั่งยืน พบว่า การพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นการพัฒนาที่มีลักษณะเป็นการบูรณาการเพื่อทำให้เกิดองค์รวม โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการประชุมร่วมกันระดมความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางการพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของคนในรุ่นปัจจุบัน โดยที่ไม่กระทบต่อความต้องการและการพัฒนาในอนาคตหรือเป็นปัญหาของคนรุ่นถัดไป รวมถึงการร่วมมือกันในการตรวจสอบแก้ปัญหา การลงมือทำร่วมกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของทุกภาคส่วน ทั้งรัฐบาล ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม กลายเป็นหุ้นส่วนในการขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อความยั่งยืนของไทยและโลกให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น และนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนได้ (ianthaworn, 2024; Phakjaroen, 2022; Wala and Kosolkittamphorn, 2021; Nakkarnrian and Bangbon, 2016)

อนึ่ง การเสนอแนวคิดในบทความนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติที่ยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all) ซึ่งครอบคลุมการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กหญิงและเด็กชายในทุกระดับ โดยมีเป้าประสงค์การพัฒนาที่ยั่งยืน (United Nations Thailand, 2024) สามารถแสดงเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 เป้าหมายและเป้าประสงค์การพัฒนาที่ยั่งยืน

ในส่วนของเป้าประสงค์ที่ 4.2 การสร้างหลักประกันว่าเด็กชายและเด็กหญิงทุกคนเข้าถึงการพัฒนา การดูแลและการจัดการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพ ภายในปี 2573 เพื่อให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมสำหรับการศึกษาระดับประถมศึกษา ซึ่งครอบคลุมการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความยั่งยืนและมีความสมดุลในทุกมิติ และปัจจุบันประเทศไทยมีหน่วยงานหลักที่มีบทบาทหน้าที่ในการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย คือ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงสาธารณสุข และกระทรวงศึกษาธิการ แต่อย่างไรก็ตามแต่ละกระทรวงหรือแต่ละหน่วยงานต่างก็ทำตามบทบาทหน้าที่ของตนถึงแม้ว่าจะจะมีบันทึกข้อตกลงความร่วมมือการบูรณาการความร่วมมือการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต (กลุ่มเด็กปฐมวัยและผู้สูงอายุ) เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2560 ที่กำหนดบทบาทหน้าที่ในการดำเนินงานของแต่ละกระทรวงเพื่อ



หนุนเสริมการดำเนินงานร่วมกันแบบบูรณาการแล้วก็ตาม ซึ่งจากรายงานการศึกษาโครงการติดตามการดำเนินงานตามแผนพัฒนาเด็กปฐมวัยในระดับภูมิภาคของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ติดตามการดำเนินงานตามแผนพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2564-2570 ของแต่ละหน่วยงานที่รับผิดชอบหรือที่เกี่ยวข้องกับการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย พบว่ายังไม่มี ความชัดเจนในการปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งยังขาดความเชื่อมโยงหรือแนวทางการดำเนินงานที่เป็นไปในคนละทิศคนละทาง ประกอบกับงบประมาณในการบูรณาการการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัยมีไม่เพียงพอ ดังนั้น สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงเป็นหน่วยงานกลางที่มีความสำคัญที่เข้ามา มีบทบาทในการทำให้เกิดการขับเคลื่อนและบูรณาการการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้การเชื่อมโยงกับทุกหน่วยงาน และเป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างเป็นรูปธรรม เกิดเป็นการพัฒนาเด็กปฐมวัยที่มีความยั่งยืนอย่างแท้จริง โดยผู้เขียนได้ทำการสังเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 โดยแบ่งบทบาทในการพัฒนาเด็กปฐมวัยออกเป็นแต่ละด้าน ดังนี้

**1. ด้านนโยบาย** แต่ละกระทรวงที่มีบทบาทหน้าที่ในการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัยต่างก็ปฏิบัติตามหน้าที่และอำนาจของหน่วยงานตน ทำให้ขาดความเชื่อมโยงหรือแนวทางการดำเนินงานที่เป็นไปในคนละทิศคนละทาง ทำให้การดูแลและพัฒนาเด็กไม่มีประสิทธิภาพ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงเป็นหน่วยงานกลางในการกำหนดแนวทางการดำเนินงานการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นทิศทางเดียวกัน ดังนี้

1.1 พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 เพื่อเป็นการยกระดับความสำคัญของการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้อยู่ในลำดับต้นของวาระแห่งชาติ และเพื่อให้เด็กปฐมวัยทุกคนในประเทศได้รับการดูแลพัฒนาและจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพตามหลักวิชาการ และการประกาศใช้พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 ซึ่งกำหนดให้แผนพัฒนาเด็กปฐมวัยเพื่อให้ทุกคนและทุกหน่วยงานได้มีหลักยึดถือปฏิบัติในการดำเนินงานพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั่วประเทศ

1.2 มาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ เพื่อให้ทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัยได้มีแนวทางการดำเนินงานเป็นไปในทิศทางเดียวกันใช้เป็นมาตรฐานกลางของทั้งประเทศ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนในทางปฏิบัติและเป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างเป็นรูปธรรมและเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการดำเนินงานพัฒนาเด็กปฐมวัยของประเทศโดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ส่งผลให้เด็กปฐมวัยทุกคนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้าน มีคุณภาพ ตามศักยภาพ ตามวัยอย่างต่อเนื่อง

1.3 แผนพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2564-2570 ให้ทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัยได้มีแนวทางการดำเนินงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ภายใต้ปรัชญา “เด็กปฐมวัยทุกคนต้องได้รับการดูแล พัฒนา และเรียนรู้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย อย่างมีคุณภาพ และเท่าเทียมตามศักยภาพตามวัยและต่อเนื่อง บนพื้นฐานของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุด สอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพและความต้องการจำเป็นพิเศษของแต่ละบุคคล โดยคำนึงถึงความสุข ความเป็นอยู่ที่ดี การคุ้มครองสิทธิ และความต้อการพื้นฐานของเด็กปฐมวัย รวมทั้งการปฏิบัติต่อเด็กทุกคนโดยยึดหลักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ การมีส่วนร่วม การเป็นที่ยอมรับของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและการกระทำทั้งปวงเพื่อประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญ” อันจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดสำหรับเด็กปฐมวัยให้เจริญเติบโตอย่างมีคุณภาพและมีพัฒนาการที่เหมาะสม และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

**2. ด้านกลไกและระบบประสานงานด้านเด็กปฐมวัยในระดับจังหวัด** สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กปฐมวัยระดับจังหวัดในเขตกรุงเทพมหานคร และนอกเขตกรุงเทพมหานคร (76 จังหวัด) โดยมีรองนายกรัฐมนตรี (นายอนุทิน ชาญวีรกูล) ประธานกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัยเป็นผู้ลงนามแต่งตั้ง โดยให้มีหน้าที่และอำนาจในการนำนโยบายระดับชาติด้านการพัฒนา

เด็กปฐมวัยไปปฏิบัติ โดยบูรณาการการพัฒนาเด็กปฐมวัยของหน่วยงานของรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ให้เป็นไปตามนโยบายระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยและแผนพัฒนาเด็กปฐมวัย ติดตามและส่งเสริมให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศของเด็กปฐมวัย ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และนอกเขตกรุงเทพมหานคร (76 จังหวัด) รวมถึงติดตามการดำเนินงานการพัฒนาเด็กปฐมวัยและจัดทำรายงานสถานการณ์เด็กปฐมวัยในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และนอกเขตกรุงเทพมหานคร (76 จังหวัด) และรวบรวมข้อมูล สถิติเกี่ยวกับเด็กปฐมวัยในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และนอกเขตกรุงเทพมหานคร (76 จังหวัด) รายงานต่อคณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยมีสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา เป็นหน่วยงานกลางในการให้คำปรึกษา กำกับ ติดตาม ให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ สนับสนุน ส่งเสริมการดำเนินงานของแต่ละพื้นที่ รวมถึงรวบรวมข้อมูลของแต่ละพื้นที่และบูรณาการข้อมูล รายงานต่อคณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัยเพื่อพิจารณาต่อไป

**3. ด้านงบประมาณ** ในปัจจุบันยังไม่มียงบประมาณกลางในการบูรณาการการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย หากเป็นแต่ละกระทรวงทำหน้าที่ในการของบประมาณและจัดสรรงบประมาณตามที่ได้รับมาเท่านั้น ทำให้การดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัยในบางจุดได้รับการดูแลและพัฒนาอย่างทั่วถึง แต่ในบางจุดเป็นไปอย่างไม่ทั่วถึงและไม่มีประสิทธิภาพ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาภายใต้คณะกรรมการนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 ที่มีหน้าที่อนุมัติแผนงบประมาณและแผนการดำเนินงานประจำปีแบบบูรณาการของหน่วยงานของรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยในปัจจุบันสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาควรเป็นหน่วยงานกลางในการของบประมาณที่เกี่ยวข้องกับการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัย และจัดสรรงบประมาณดังกล่าวให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ดำเนินงานตามแผนการดำเนินงานของแต่ละกระทรวง

**4. ด้านองค์ความรู้และบริการข้อมูล** แต่ละหน่วยงานได้ผลิตองค์ความรู้ต่าง ๆ ตามหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานของตน แต่อย่างไรก็ตามสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาก็ยังเป็นหน่วยงานกลางที่บริการข้อมูลองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จัดทำไว้ เพื่อเป็นข้อมูลให้กับผู้ที่สนใจหรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้นำไปใช้ประโยชน์ ต่อยอด หรืออ้างอิง เช่น รายงานการศึกษาแนวทางการพัฒนาสมรรถนะหลักของครูปฐมวัยไทยภายใต้มาตรฐานวิชาชีพครูในระดับสากล รายงานการศึกษาแนวทางการพัฒนาครูปฐมวัยให้สามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อฝึกทักษะ EF ให้กับเด็กในระดับปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ พร้อมคู่มือแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อฝึกทักษะ EF ให้กับเด็กในระดับปฐมวัยและเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ รายงานการศึกษาการพัฒนาเครื่องมือและเกณฑ์ปกติสำหรับการประเมินสมรรถนะหลักของครูปฐมวัยไทยภายใต้มาตรฐานวิชาชีพครูในระดับสากล พร้อมคู่มือการประเมินสมรรถนะหลักของครูปฐมวัยไทยภายใต้มาตรฐานวิชาชีพครูในระดับสากล รายงานการศึกษาแนวทางการพัฒนาสมรรถนะหลักของผู้บริหารตามมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ พร้อมคู่มือสมรรถนะหลักของผู้บริหารตามมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ รายงานผลการพัฒนาต้นแบบระบบฐานข้อมูลสารสนเทศเด็กปฐมวัย รายงานการศึกษาการพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) สำหรับการประเมินสมรรถนะหลักของครูปฐมวัยไทยภายใต้มาตรฐานวิชาชีพครูในระดับสากล โดยผู้บริหาร/หัวหน้างาน เป็นต้น

**5. ด้านระบบฐานข้อมูลสารสนเทศหนึ่งเดียว** ในปัจจุบันแต่ละกระทรวงที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการดูแลและพัฒนาเด็กปฐมวัยต่างมีฐานข้อมูลของตน ไม่มีการเชื่อมโยงข้อมูลหรือร่วมกันใช้ฐานข้อมูลของแต่ละหน่วยงานได้ ขาดการบูรณาการการใช้ฐานข้อมูลของแต่ละหน่วยงานให้เกิดประโยชน์ร่วมกัน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้ริเริ่มทำการศึกษาและสำรวจรายการชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ด้านเด็กที่ดูแล

โดยหน่วยงานภาครัฐโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการบูรณาการการใช้ข้อมูลด้านเด็กปฐมวัยของแต่ละกระทรวงร่วมกัน โดยการปรับปรุงคำอธิบายชุดข้อมูลให้ตรงตามกรอบการกำกับดูแลข้อมูลภาครัฐ (สพร.) ศึกษาโครงสร้างระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศของแต่ละหน่วยงาน ออกแบบระบบบัญชีข้อมูลให้สามารถดึงข้อมูลจากระบบบัญชีข้อมูลอื่นได้ (Harvest) โดยอัตโนมัติ และศึกษาและพัฒนาต้นแบบระบบฐานข้อมูลสารสนเทศเด็กปฐมวัยโดยขับเคลื่อนการดำเนินงานการพัฒนาฐานข้อมูลกลางด้านเด็กปฐมวัยร่วมกับคณะกรรมการพัฒนาระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลเด็กปฐมวัย และในปี 2565-2566 ได้ศึกษา/พัฒนาต้นแบบระบบฐานข้อมูลสารสนเทศเด็กปฐมวัยในพื้นที่ด้านสาธารณสุขในพื้นที่ศึกษาจังหวัดพิจิตร และด้านการศึกษาในพื้นที่ศึกษาจังหวัดสมุทรสาคร เพื่อแก้ไขปัญหารายบุคคลและรายครัวเรือน รวมถึงจัดทำตัวอย่างการใช้ประโยชน์ข้อมูลจากหน่วยงานต่าง ๆ ในพื้นที่ศึกษาดังกล่าวด้วย อนึ่ง เนื่องจากจังหวัดพิจิตรเป็นจังหวัดที่มีเด็กปฐมวัยยังคงมีปัญหาเกี่ยวกับระดับ IQ ต่ำกว่าค่ามาตรฐาน มีอัตราการคลอดก่อนกำหนด และพัฒนาการล่าช้า รวมถึงมีปัญหาภาวะโลหิตจางมากกว่าค่าเฉลี่ยที่กำหนดไว้ (Matichon Online, 2022) และในส่วนของจังหวัดสมุทรสาครเนื่องจากได้รับความร่วมมือจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ในการตอบโจทย์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ประกอบกับเป็นจังหวัดที่มีจำนวนประชากรแฝงจำนวนมาก ทำให้เกิดปัญหาเด็กออกกลางคันและหลุดออกจากระบบเป็นจำนวนมาก (King Mongkut's University of Technology Thonburi, 2024)

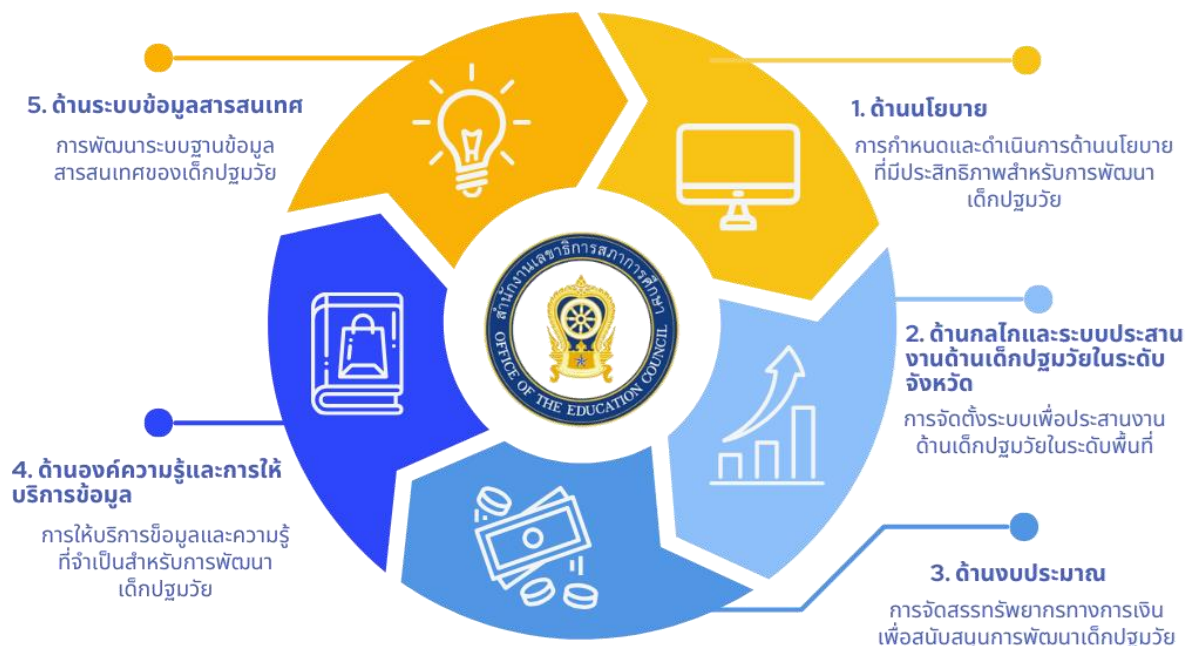
### สรุปองค์ความรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติให้มีความยั่งยืนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนี้

1. ด้านนโยบาย เป็นหน่วยงานกลางในการบูรณาการและขับเคลื่อนการทำงานด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยร่วมกับทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เป็นหน่วยงานรวบรวมและติดตามข้อมูลด้านเด็กปฐมวัยด้วยพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 มาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ แผนพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2564-2570 เพื่อประกอบการจัดทำนโยบาย วิเคราะห์และเสนอแนะมาตรการต่าง ๆ เพื่อผลักดันและสนับสนุนการนำนโยบายระดับชาติสู่การปฏิบัติ
2. ด้านกลไกและระบบประสานงานด้านเด็กปฐมวัยในระดับจังหวัด เป็นหน่วยงานที่ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างเครือข่ายและพัฒนากลไกและระบบการประสานงานด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัย
3. ด้านงบประมาณ เป็นหน่วยงานที่ให้คำแนะนำ เสนอแนะแนวทางการจัดสรรและแสวงหาทรัพยากรในการพัฒนาเด็กปฐมวัยแก่หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม
4. ด้านองค์ความรู้และบริการข้อมูล เป็นหน่วยงานที่ทำการศึกษาวิจัยและการสร้างนวัตกรรมรวบรวมองค์ความรู้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยที่หลากหลาย สามารถบริการข้อมูล องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้กับบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือมีความสนใจนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์และต่อยอดได้
5. ด้านระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ เป็นหน่วยงานกลางในการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลเด็กปฐมวัยเพื่อจัดทำเป็นฐานข้อมูลสารสนเทศ เพื่อให้หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยสามารถใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลสารสนเทศจากหน่วยงานกลาง ทำให้หน่วยงานต่าง ๆ สามารถบูรณาการข้อมูลจากทุกภาคส่วนนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินงานของหน่วยงานตนเองได้

อนึ่ง บทบาทของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ไม่ว่าจะเป็นด้านนโยบาย ด้านกลไกและระบบประสานงานในระดับจังหวัด ด้านงบประมาณ ด้านองค์ความรู้และบริการข้อมูล และด้านระบบข้อมูลสารสนเทศ โดยการพัฒนาเด็กปฐมวัยในแต่ละด้านดังกล่าวข้างต้นนั้น ล้วนเป็นการพัฒนาเด็กปฐมวัยในลักษณะการบูรณาการการทำงานเพื่อทำให้เกิดองค์รวมร่วมกับหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ

เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวของเด็กปฐมวัยและประเทศชาติอย่างสูงสุด ผ่านการประชุมปรึกษาหารือ การระดมความคิดเห็น การลงมือปฏิบัติ การกำกับติดตาม รวมถึงการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กปฐมวัย และจากผู้แทนหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องการพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยมีสำนักงานเลขาธิการเป็นหน่วยงานกลางที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนงานด้านต่าง ๆ ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติเพื่อให้เกิดเป็นรูปธรรม และเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาเด็กปฐมวัยของทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ส่งผลให้การพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติเป็นไปอย่างมีคุณภาพ นำไปสู่การพัฒนาเด็กปฐมวัยที่ยั่งยืนที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ ประเทศไทย



ภาพที่ 2 บทบาทของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัยของชาติให้ยั่งยืน

## References

- Announcement of the Office of the Prime Minister: Appointment of the Independent Committee for Education Reform (June 15, 2017), Royal Gazette, Vol. 134, Special Part 162 Ng.
- Banchuen Nakkarnrian and Pensri Bangbon. (2016). Sustainable Development. Sirinthorn Journal, 17(2), July-December, 64-69. (In Thai)
- Bangorn Uan Lum. (1997). Parental Involvement in Activities of Early Childhood Development Centers: A Case Study in Mueang District, Ubon Ratchathani Province. Master's thesis in Social Development. Bangkok: Graduate School, National Institute of Development Administration (NIDA). (In Thai)
- Early Childhood Development Act, B.E. 2019 (2019). (2019, April 30). Royal Gazette, Vol. 136, Issue 56 G. (In Thai)
- Early Childhood Development Policy Office, Office of the Education Council Secretariat. (2021). Early Childhood Development Plan, B.E. 2021-2027. Bangkok: Prik Hwan Graphic Co., Ltd (In Thai)
- Early Childhood Development Policy Office, Office of the Education Council Secretariat. (2019). National Early Childhood Development Standards (2nd Edition). Bangkok: Prik Hwan Graphic Co., Ltd. (In Thai)
- Jiraporn Plaeng Praphan. (2024). Collaborating in Early Childhood Development: Before It's Too Late. Retrieved on October 18, 2024, from <https://tdri.or.th/2014/06/kt22/>
- King Mongkut's University of Technology Thonburi. (2024). Report on the Development of a Prototype Early Childhood Information Database System: Early Childhood Information System Development Project. University. (In Thai)
- Kraisorn Wala and Saowalak Kosolkittamphorn. (2021). Driving Thailand's Sustainable Development Goals. Journal of Mahachulalongkorn Buddhist Studies, 7(3), 56-66. (In Thai)
- Ministerial Regulation on the Division of Departments of the Office of the Education Council, Ministry of Education, B.E. 2003 (2003). Royal Gazette, Vol. 120, Issue 63 G. (In Thai)
- Office of Education, Archdiocese of Bangkok. (2024). Holistic Early Childhood Development. Retrieved on October 19, 2024, from <https://www.edbathai.com/Main2/สาระ-การศึกษา/84-ข่าวสารทั่วไป-อัปเดตรายวัน/218-การพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเป็นองค์รวม>
- Office of the Education Council Secretariat. (2024). Order of the Early Childhood Development Policy Committee No. 1/2567 dated March 12, 2024, Regarding the Appointment of the Subcommittee on Promoting Early Childhood Development at the Provincial Level in Bangkok. Bangkok: Office of the Education Council Secretariat. (In Thai)
- Office of the Education Council Secretariat. (2024). Order of the Early Childhood Development Policy Committee No. 2/2567 dated March 12, 2024, Regarding the Appointment of the Subcommittee on Promoting Early Childhood Development at the Provincial

- Level Outside of Bangkok. Bangkok: Office of the Education Council Secretariat. (In Thai)
- Regional Team. (June 25, 2022). Phichit Public Health reveals early childhood IQ at 99.83, 'below standard.' Senate committee plans to prioritize the issue for urgent resolution. *Matichon Online*. Retrieved from [https://www.matichon.co.th/region/news\\_3419634](https://www.matichon.co.th/region/news_3419634).
- Phutthinan Phakjaroen. (2022). Guidelines for Developing Sustainable Villages in the Context of Urban Society: A Case Study of Dong Yang Village, Moo 12, Suankluai Subdistrict, Ban Pong District, Ratchaburi Province. (Master's thesis). Nakhon Pathom: Silpakorn University. (In Thai)
- Prince of Songkla University. (2024). *Study Report on the Project for Monitoring the Implementation of Early Childhood Development Plans at the Regional Level*. University. (In Thai)
- Siam Arunsrimorakot and Yongyut Watcharatul. (2016). *17 Sustainable Development Goals of the United Nations for the Future World*. Thai Interdisciplinary Research Journal, 11(3), 1-7. (In Thai)
- Sirima Phinyothanantapong. (2004). Developing a Researcher Child Program and Evaluating Child-Centered Programs (Research Report). Bangkok: Srinakharinwirot University. (In Thai)
- Sustainable Development: What Should Be Done? (Producer: Vichai Tianthaworn). (2024). Retrieved on October 19, 2024, from [https://www.matichon.co.th/columnists/news\\_2637500](https://www.matichon.co.th/columnists/news_2637500)
- UNICEF Thailand. (2024). Early Childhood Development: The First Step Toward a Good Life for Every Child. Retrieved on October 18, 2024, from <https://www.unicef.org/thailand/th/ภารกิจของยูนิเซฟ/การพัฒนาเด็กปฐมวัย>
- United Nations Thailand. (2024). Sustainable Development Goals in Thailand. Retrieved on December 3, 2024, from <https://thailand.un.org/th/sdgs>.