

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติ เพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน*

THE DEVELOPMENT OF LIFELONG LEARNING INNOVATION ABOUT NON-VIOLENT COMMUNICATION FOR ENHANCING THE INNER DEVELOPMENT GOALS OF YOUTH

ชนันภรณ์ อารีกุล¹, เอกภูมิ เจียมวิทยานุกุล^{1*}, ลักษิกา สุธิวาริ², วิสว ชนะภัย³
Chananporn Areekul¹, Ekapum Jiemwittayanukul^{1*}, Laksika Suttiwaree², Wisawa Chanapai³

¹คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

¹Faculty of Education, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

²โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

²Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Elementary), Bangkok, Thailand

³คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

³Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: Ekapum@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน 2) พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน และ 3) ศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือ เยาวชนอายุระหว่าง 15 - 24 ปี จำนวน 421 คน จาก 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้แก่ จังหวัดยะลา ปัตตานี นราธิวาส สงขลา และสตูล และเยาวชนซึ่งเป็นอาสาสมัครทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายใน จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน 2) นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายใน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ภาพรวมเยาวชนมีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับมาก (Mean = 3.74, S.D. = 1.181) 2) นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน โดยพัฒนาออกมาในรูปแบบเกมกระดาน “Peacy NVC สันติวิธีอย่างถูกต้อง” ซึ่งแนวทางการปรับปรุงนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 12 ข้อ และ 3) ภาพรวมเยาวชนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.65, S.D. = .598)

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้ตลอดชีวิต, การสื่อสารอย่างสันติ, เป้าหมายการพัฒนาภายใน, เยาวชน



Abstract

The purposes of this Research and Development (R&D) study were threefold: 1) To study the level of Non-Violent Communication (NVC) skills among youth; 2) To develop a lifelong learning innovation about NVC for enhancing Inner Development Goals (IDGs) of youth; and 3) To evaluate the satisfaction with the developed innovation. The sample included 421 youth aged 15-24 years from five southern border provinces: Yala, Pattani, Narathiwat, Songkhla, and Satun, as well as 31 youth volunteers who tested the lifelong learning innovation. The research instruments were: 1) A questionnaire assessing the level of NVC skills, 2) the lifelong learning innovation about NVC for enhancing IDGs, and 3) A satisfaction questionnaire regarding the innovation. Descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation, were used for data analysis. The results were as follows: 1) Overall, the youth demonstrated a high level of Non-Violent Communication skills (Mean = 3.74, S.D. = 1.181). 2) The lifelong learning innovation was developed as a board game named "Peacy NVC: The Correct Peaceful Method." Twelve recommendations for improving the lifelong learning innovation were identified. and 3) Overall, the youth reported the highest level of satisfaction with the lifelong learning innovation (Mean = 4.65, S.D. = .598).

Keywords: Learning Innovation, Lifelong Learning, Non-Violent Communication, Inner Development Goals, Youth

บทนำ

เป้าหมายการพัฒนาภายใน (Inner Development Goals) ซึ่งถือเป็นพิมพ์เขียวที่เกี่ยวข้องกับความสามารถ คุณภาพ และทักษะเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Skills) ซึ่งประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 Being - Relationship to Self มิติที่ 2 Thinking - Cognitive Skills มิติที่ 3 Relating - Caring for Others and The World มิติที่ 4 Collaborating - Social Skills และ มิติที่ 5 Acting - Driving Change ซึ่งทั้ง 5 มิติ มีความจำเป็นต่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals) หรือเรียกในอีกแง่หนึ่ง คือ เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการจัดการความท้าทายทั้งหมดที่มนุษยชาติกำลังเผชิญอยู่ (Inner Development Goals, 2023) ซึ่งเยาวชนเป็นวัยที่ชอบทำในสิ่งที่ท้าทายอยากเปลี่ยนแปลงตัวเอง เพราะเป็นวัยที่ต้องการค้นหาตัวตน ต้องการการยอมรับและยังเป็นวัยที่คาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ (กรมสุขภาพจิต, 2564) ประกอบกับในโลกศตวรรษที่ 21 มีพัฒนาการทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า การสื่อสารที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เกิดเครื่องมือและกระบวนการสื่อสารด้วยวิธีและช่องทางใหม่ ๆ ทำให้เป้าหมายการพัฒนาภายในของบุคคลเกิดได้มากยิ่งขึ้น

การสื่อสารอย่างสันติ (Non-violent Communication) จึงเป็นแนวคิดที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการสื่อสารให้แก่คนในสังคมโดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน เนื่องจากพบผลสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนไทยร้อยละ 68.7 เคยถูกคำพูดทำร้ายจิตใจ ร้อยละ 63.3 เคยถูกนินทาเสียชื่อเสียง และร้อยละ 52.8 เคยถูกล้อเลียนรูปร่าง/บุคลิก ซึ่งล้วนเป็นความรุนแรงทางวาจาที่เกิดขึ้นในหมู่เยาวชน (สภาผู้บริโภคร, 2568) ดังนั้น การสื่อสารอย่างสันติจึงเป็นเครื่องมือสำหรับการเข้าใจตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ส่วนบุคคล ชุมชน องค์กรเพื่อสังคม หรือองค์กรธุรกิจ การสื่อสารอย่างสันติมีหลักความกรุณาเป็นพื้นฐาน เมื่อเราเข้าใจและรับรู้ความต้องการของทุก ๆ ฝ่ายในปัญหาความขัดแย้ง เราจะสามารถทั้งแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีได้ (เสมสิกขาลัย, 2567)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน โดยมีการศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชนในเบื้องต้นก่อน โดยเฉพาะเยาวชนไทย ใน 5 จังหวัด ชายแดนภาคใต้ เพราะเป็นจังหวัดที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ความไม่สงบจากปัญหาชายแดนภาคใต้และ เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นพหุวัฒนธรรมอย่างชัดเจน การสื่อสารอย่างสันติจึงเป็นทักษะสำคัญสำหรับเยาวชนใน ภูมิภาคนี้ หลังจากนั้นจึงนำข้อค้นพบที่ได้จากไปพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติ เพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน และนำนวัตกรรมดังกล่าวไปทดลองใช้และศึกษาผลการใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน เพื่อให้ได้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร อย่างสันติของเยาวชน เพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายใน อันจะนำไปสู่การพัฒนาเป้าหมายการพัฒนา ที่ยั่งยืนต่อไปได้อย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนา ภายในของเยาวชน
3. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมาย การพัฒนาภายในของเยาวชน

วิธีดำเนินการวิจัย

ใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยกำหนดขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ระยะที่ 1 ขั้นศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ เยาวชน อายุระหว่าง 15 - 24 ปี (United Nations, 2023) จำนวน 7,917,786 คน (สำนัก บริหารการทะเบียน กรมการปกครอง, 2568)

กลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชน อายุระหว่าง 15 - 24 ปี ที่มีภูมิลำเนาอยู่ใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 400 คน โดยคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ความคลาดเคลื่อน $\pm 5\%$ พบว่า ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง รวม 400 คน วิธีการได้ของกลุ่มตัวอย่างใช้การสุ่มแบบ หลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดยคณะผู้วิจัยกำหนดภูมิลำเนาของเยาวชนไทยโดยใช้การเลือกแบบ เจาะจง (Purposive Selection) ใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพราะเป็นจังหวัดที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ ความไม่สงบจากปัญหาชายแดนภาคใต้และเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นพหุวัฒนธรรมอย่างชัดเจน การสื่อสารอย่างสันติ จึงเป็นทักษะสำคัญสำหรับเยาวชนในภูมิภาคนี้ หลังจากนั้นคณะผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเยาวชนในพื้นที่ ดังกล่าวโดยใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ผ่านแบบประเมินออนไลน์ จนได้จำนวนผู้ตอบ แบบสอบถามที่สมบูรณ์รวมทั้งสิ้น 421 คน ซึ่งเพียงพอและครอบคลุมตามเกณฑ์ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย คือ แบบประเมินระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน โดยคณะผู้วิจัยนำ แบบประเมินระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เพื่อตรวจสอบคุณภาพความตรงด้านเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ โดยเกณฑ์การตัดสินคุณภาพ



ของแบบประเมินด้านเนื้อหา คือ $IOC > 0.5$ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551) ซึ่งผลการตรวจสอบค่า IOC ของแบบประเมินระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 หลังจากนั้นจึงนำแบบประเมินระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 27 คน เพื่อเป็นการตรวจสอบความเที่ยง (reliability) ของแบบประเมิน โดยได้ค่าความเที่ยง = .977

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายของระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน ดังนี้

- 0.00 - 1.49 หมายถึง มีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- 1.50 - 2.49 หมายถึง มีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับน้อย
- 2.50 - 3.49 หมายถึง มีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับปานกลาง
- 3.50 - 4.49 หมายถึง มีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับมาก
- 4.50 - 5.00 หมายถึง มีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับมากที่สุด

ระยะที่ 2 ขั้นพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้านการสื่อสารอย่างสันติ และด้านเป้าหมายการพัฒนาภายใน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง รวมทั้งสิ้น 5 คน

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย คือ (ร่าง) นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน และแนวทางการสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้จากการสนทนากลุ่ม ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านแนวทางการสนทนากลุ่ม มาวิเคราะห์เนื้อหาและสร้างข้อสรุปเพื่อปรับปรุงนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ระยะที่ 3 ขั้นศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ เยาวชน อายุระหว่าง 15 - 24 ปี (United Nations, 2023) จำนวน 7,917,786 คน (สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง, 2568)

กลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนไทยซึ่งเป็นอาสาสมัครของการวิจัย จำนวน 31 คน ได้มาจากการรับสมัครอาสาสมัครที่ต้องการทดลองใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน ซึ่งยินดีเข้าร่วมกระบวนการทดลองและประเมินความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน

เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

เครื่องมือวิจัย คือ นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน โดยคณะผู้วิจัยนำแบบประเมิน

ความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ ส่งผลให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เพื่อตรวจสอบคุณภาพความตรงด้านเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ โดยเกณฑ์การตัดสินคุณภาพของแบบประเมินด้านเนื้อหา คือ $IOC > 0.5$ ซึ่งผลการตรวจสอบค่า IOC ของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ ได้ 1.00 ในทุกรายการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตฯ ดังนี้

0.00 - 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.50 - 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

2.50 - 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

3.50 - 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

4.50 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลการวิจัย

คณะผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน

(n = 421)

ระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน	Mean	S.D.	แปลความหมาย
1. ฉันรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นโดยตรงไปตรงมา โดยที่ไม่ใส่มุมมองส่วนตัวลงไป ไม่ตัดสิน ดีความเหมาหรือสร้างอคติต่อสิ่งที่รับรู้ในทันทีทันใด	3.00	1.305	ปานกลาง
2. ฉันทบทวนและสำรวจความรู้สึกของตัวเองให้ชัดเจนก่อนสื่อสารและสื่อสารออกไป ด้วยความต้องการที่จะเชื่อมสัมพันธ์กับคู่สนทนาโดยไม่กล่าวโทษ	3.47	1.208	ปานกลาง
3. ฉันทำความเข้าใจความต้องการที่แท้จริงจากคำพูดและการกระทำทั้งของตัวเองและผู้ที่สนทนาด้วย	3.70	1.143	มาก
4. ฉันแยกแยะระหว่าง การขอร้อง และการออกคำสั่ง ได้ และสามารถสื่อสารให้อีกฝ่ายรับรู้ถึงความต้องการของฉันได้ว่าต้องการอะไรและไม่ทำให้ผู้ที่สนทนาด้วยรู้สึกว่าเป็นคำสั่ง	3.70	1.188	มาก
5. ฉันมีเป้าหมายในชีวิตที่ยึดมั่นต่อความรับผิดชอบทั้งต่อตัวเองและสังคม	3.79	1.196	มาก
6. ฉันซื่อสัตย์ต่อตัวเองและผู้อื่น แสดงตัวตนที่แท้จริง ไม่เสแสร้ง	3.87	1.239	มาก
7. ฉันเปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง และยอมรับความอ่อนแอเมื่อเจอเรื่องที่ไม่ดี	3.80	1.177	มาก
8. ฉันตระหนักถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของตัวเอง รู้คุณค่าของตัวเอง เข้าใจตัวเองและเลือกใช้ชีวิตในแบบของตนเองได้	3.84	1.154	มาก
9. ฉันรู้ตัวอยู่กับปัจจุบัน รู้ว่าตัวเองอยู่ที่ไหนและอยู่กับใคร และฟังคนอื่นอย่างตั้งใจ โดยไม่นำความคิดหรือความรู้สึกของตัวเองมาตัดสิน	3.79	1.192	มาก
10. ฉันตรวจสอบ ทบทวน ใช้เหตุผล ใช้ความรู้ และประสบการณ์ของตัวเองก่อนจะตัดสินใจเชื่อในเรื่องต่าง ๆ	3.86	1.112	มาก
11. ฉันไม่ตัดสินอะไรเพียงด้านเดียว พยายามตั้งคำถาม มองหลายมุม และเข้าใจว่าบางเรื่องอาจไม่มีคำตอบเดียวที่ถูกเสมอไป	3.86	1.131	มาก
12. ฉันพยายามเข้าใจมุมมองของคนอื่นโดยไม่ยึดความคิดของตัวเองเป็นหลัก และมองทุกเรื่องอย่างรอบด้านเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น	3.79	1.191	มาก



ตารางที่ 1 ผลการศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน

(n = 421)

ระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน	Mean	S.D.	แปลความหมาย
13. ฉันรับรู้สถานการณ์ที่วุ่นวาย ทำความเข้าใจอย่างมีสติและจัดการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ	3.63	1.165	มาก
14. ฉันมองเห็นอนาคตของตัวเองและวางแผนที่จะทำให้อนาคตข้างหน้าสำเร็จไปด้วยดี	3.70	1.186	มาก
15. ฉันชอบคุณต่อทุกสิ่งในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างคนเราดีขึ้น	3.76	1.212	มาก
16. ฉันไม่รู้สึกละอายและรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้อื่น เพราะฉันตระหนักได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและโลกใบนี้	3.48	1.235	ปานกลาง
17. ฉันยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และยินดีทำในสิ่งที่อาจไม่ตรงกับความต้องการของตนเอง	3.72	1.205	มาก
18. ฉันรับรู้และเข้าใจถึงความรู้สึกของผู้อื่นและพยายามช่วยเมื่อเห็นว่าเขาต้องการความช่วยเหลือ	3.91	1.158	มาก
19. ฉันรับฟังผู้อื่นอย่างจริงใจโดยไม่ขัดจังหวะ และพูดสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี	3.83	1.154	มาก
20. ฉันทำงานร่วมกับบุคคลที่มีความหลากหลายและสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดี	3.72	1.171	มาก
21. ฉันเปิดใจยอมรับความหลากหลายและสามารถอยู่ร่วมกับผู้คนที่มีความแตกต่างด้วยความเต็มใจ	3.85	1.217	มาก
22. ฉันเป็นคนที่มีผู้อื่นสามารถไว้วางใจได้ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากความไว้วางใจซึ่งกันและกัน	3.82	1.194	มาก
23. ฉันสามารถสร้างแรงบันดาลใจภายในกลุ่มของตนเองและเครือข่ายอื่นด้วยถ้อยคำที่เป็นมิตร เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนไปยังเป้าหมายเดียวกัน	3.71	1.171	มาก
24. ฉันคิดและตัดสินใจเรื่องสำคัญได้เอง โดยไม่ปล่อยให้ความรู้สึกของคนอื่นมาทำให้ฉันลังเลหรือเปลี่ยนใจ	3.65	1.144	มาก
25. ฉันมองหาวิธีใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาแทนที่จะทำเดิมทุกครั้ง	3.78	1.133	มาก
26. ฉันเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงที่ดี สามารถเกิดขึ้นได้และสามารถสื่อสารเพื่อส่งต่อความเชื่อให้แก่คนรอบข้างได้	3.89	1.132	มาก
27. ฉันมุ่งมั่น อดทนและไม่ยอมแพ้ เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	3.95	1.174	มาก
รวม	3.74	1.181	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชน พบว่า ภาพรวมเยาวชนมีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับมาก (Mean = 3.74, S.D. = 1.181) เมื่อจำแนกรายข้อ พบว่า 24 ข้อคำถามได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และ 4 ข้อคำถามได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน

คณะผู้วิจัยนำผลการวิจัยจากตอนที่ 1 มาพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน โดยพัฒนาออกมาในรูปแบบเกมกระดาน (Board Game) “Peacy NVC สันติวิธีอย่างถูกต้อง” ซึ่งแนวทางการปรับปรุงนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชนผ่านการสนทนากลุ่ม สามารถสรุปได้ 12 ข้อ ดังนี้ 1) ปรับปรุงรายละเอียดของการ์ดสถานการณ์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น 2) จัดลำดับการเล่นโดยให้คนที่มีความเจ็บปวดที่สุดเป็นคนเริ่มเรื่อง 3) กำหนดฉาก เช่น สถานที่หรือรายละเอียดให้ชัดเจน 4) ปรับปรุงกลไกของการ์ดอารมณ์และ

ความรู้สึก 5) กำหนดการต่ออารมณ์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ 6) เพิ่มทางเลือกในการเลือกอารมณ์ แทนที่จะแจกการต่ออารมณ์แบบสุ่ม 7) เพิ่มกลไกการทายความรู้สึกตอนท้ายเกม 8) แบ่งการเล่นออกเป็นระดับง่าย ระดับกลาง และระดับสูง 9) แบ่งการเล่นเกมออกเป็น 2 รอบ 10) อนุญาตให้สลับลำดับการพูด แต่ต้องมียกข้อประกอบตามหลัก NVC ให้ครบถ้วน 11) ยกเลิกการมีผู้สังเกตการณ์คนเดียว โดยให้ผู้เล่นทุกคนเป็นผู้สังเกตการณ์ และสามารถให้คะแนนกันและกันได้ และ 12) เน้นรูปแบบเกมแบบร่วมมือ (Cooperative)

ตอนที่ 3 ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน

ตารางที่ 2 ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน (n = 31)

ความพึงพอใจต่อนวัตกรรม	Mean	S.D.	แปลความหมาย
1. เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม	4.81	.402	มากที่สุด
2. เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เล่น	4.74	.445	มากที่สุด
3. กติกาที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของเกม	4.71	.643	มากที่สุด
4. กติกาที่มีความเหมาะสมกับระดับอายุของผู้เล่น	4.77	.497	มากที่สุด
5. ความสวยงามและความสอดคล้องในการใช้ภาพและสีของเกม	4.48	.724	มาก
6. ความแข็งแรงและความคงทนของอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างเกม	4.13	.957	มาก
7. ความน่าสนใจและโอกาสในการเล่นครั้งต่อไป	4.68	.702	มากที่สุด
8. ความสนุกสนานและความเพลิดเพลินขณะเล่นเกม	4.71	.588	มากที่สุด
9. ความเหมาะสมของจำนวนเวลาที่ใช้ในการเล่น	4.71	.529	มากที่สุด
10. ภาพรวมของความพึงพอใจของท่านที่มีต่อเกม	4.77	.497	มากที่สุด
รวม	4.65	.598	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน พบว่า ภาพรวมเยาวชนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.65, S.D. = .598) เมื่อจำแนกรายข้อ พบว่า 8 ข้อคำถามได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และ 2 ข้อคำถาม ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) มีรากฐานมาจากการบูรณาการระหว่างการเรียนรู้และการใช้ชีวิต โดยครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับทุกวัย ทั้งเด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ ในบริบทที่หลากหลายของชีวิต และผ่านรูปแบบที่หลากหลายทั้งในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัย ซึ่งทั้งหมดเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการด้านการเรียนรู้ในวงกว้าง (UNESCO, 2019) ซึ่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะช่วยส่งเสริมเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยมีเป้าหมายการพัฒนาภายใน (Inner Development Goals: IDG) เป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความเป็นรูปธรรม

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นั้นพบว่า เยาวชนมีทักษะการสื่อสารอย่างสันติอยู่ในระดับมาก ซึ่งการสื่อสารอย่างสันติจะช่วยเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายใน โดยงานวิจัยนี้ นำแนวคิดเรื่องเป้าหมายการพัฒนาภายในจาก Inner Development Goals ซึ่งเป็นองค์กรที่ก่อตั้งขึ้นในเดือนพฤศจิกายน 2023 โดยประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 Being - Relationship to Self มิติที่ 2 Thinking - Cognitive Skills มิติที่ 3 Relating - Caring for Others and The World มิติที่ 4 Collaborating - Social Skills และ มิติที่ 5 Acting - Driving Change (Inner Development Goals, 2023) ซึ่งการสื่อสารอย่างสันตินั้นมีความสำคัญและสอดคล้องกับมาตรา 1 ของ



กฎบัตรสหประชาชาติ ซึ่งหนึ่งในวัตถุประสงค์หลักของสหประชาชาติ (United Nations) นั่นคือ การธำรงไว้ซึ่งสันติภาพและความมั่นคงระหว่างประเทศ นับตั้งแต่การก่อตั้ง สหประชาชาติได้ทำหน้าที่เป็นเวทีเพื่อส่งเสริมการอภิปรายและความเข้าใจร่วมกัน รวมถึงการสื่อสารและการเจรจา ซึ่งถือเป็นรากฐานที่สำคัญระดับโลกในการหลีกเลี่ยงสงครามและเผยแพร่สันติภาพให้เกิดขึ้น ดังนั้น การสื่อสารอย่างสันติ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยปรับเปลี่ยนวิธีที่มนุษย์แสดงออกเพื่อให้เกิดการรับฟังผู้อื่น โดยมุ่งเน้นไปที่สิ่งที่พวกเขากำลัง สังเกต รู้สึก ต้องการ และร้องขอ อันจะเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่การเชื่อมโยงความเห็นอกเห็นใจระหว่างผู้คน (United Nations, 2025)

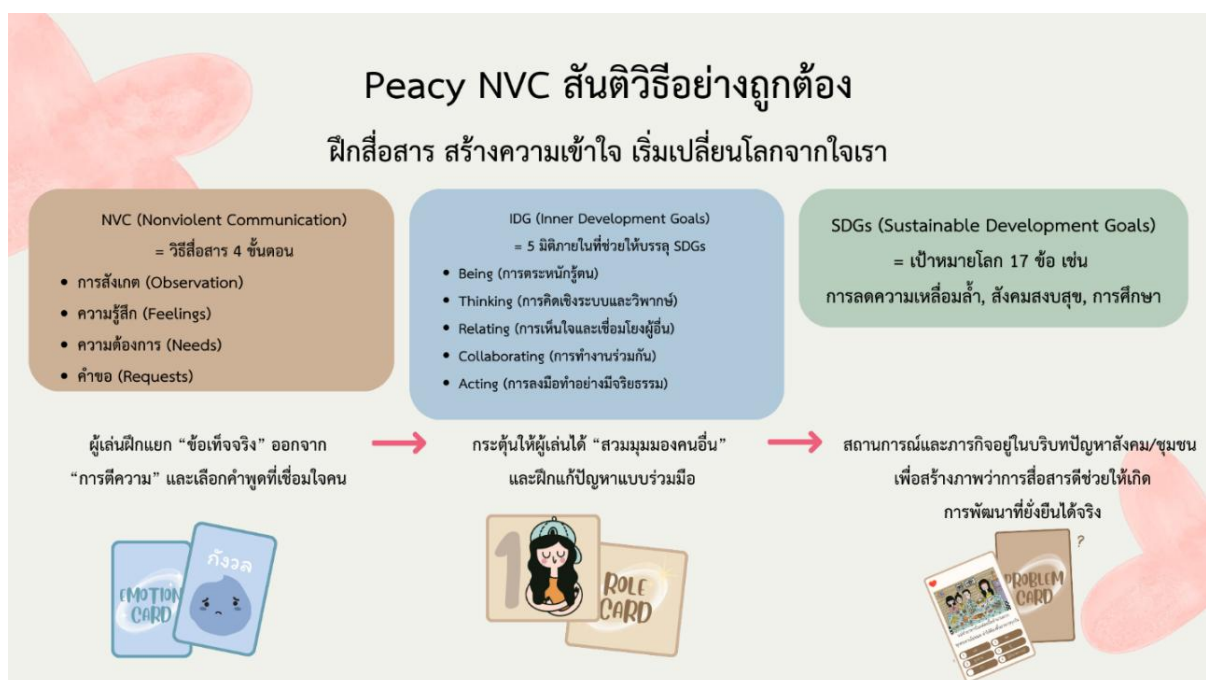
สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 นั้นคณะผู้วิจัยพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชนออกมาในรูปแบบเกมกระดาน (Board Game) “Peacy NVC สันติวิธีอย่างถูกต้อง” ซึ่งนวัตกรรมการเรียนรู้แบบเกมกระดาน ถือเป็นนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ช่วยในด้านการศึกษาและสติปัญญา อีกทั้ง ยังช่วยเรื่องการส่งเสริมสุขภาพ ซึ่งพบความสอดคล้องจากงานวิจัยหลายชิ้น เช่น งานวิจัยของ วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตณ ธรรมวัฒนา ที่ค้นพบว่า ผลจากการเล่นเกมกระดานของวัยรุ่นทางด้านบวก ในด้านการศึกษาและสติปัญญาจะช่วยฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น ในด้านอารมณ์และความรู้สึกจะทำให้ความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ดีขึ้น รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น (วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตณ ธรรมวัฒนา, 2560) ในขณะที่งานวิจัยของ Noda, S. et al. ที่ศึกษาประสิทธิภาพของเกมกระดาน และโปรแกรมที่ใช้เกมกระดานจากงานวิจัย 71 เรื่อง พบว่า เกมกระดานช่วยเพิ่มความรู้ เพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และเพิ่มแรงจูงใจต่อผู้เล่น (Noda, S. et al., 2019) และงานวิจัยของ Nakao, M. ที่ศึกษางานวิจัยย้อนหลังตั้งแต่เดือนมกราคม ค.ศ. 2012 จนถึงเดือนสิงหาคม ค.ศ. 2018 เกี่ยวกับผลของการเล่นเกมกระดานต่อการป้องกันโรค พบพบความที่สนับสนุนประโยชน์ของเกมกระดาน จำนวน 83 บทความ ซึ่ง 67% ของบทความแสดงชี้ให้เห็นว่าเกมกระดานให้ความรู้และช่วยในการส่งเสริมสุขภาพ นอกจากนี้ เกมกระดานยังช่วยป้องกันและบำบัดเกี่ยวกับการทำงานของระบบความคิดและพฤติกรรม เช่น โรคสมาธิสั้นและสมองเสื่อม รวมถึงสภาวะทางจิตใจ เช่น โรคซึมเศร้าและวิตกกังวล และโรคที่เกิดจากวิถีชีวิต เช่น ภาวะเมตาบอลิก (Metabolic Syndromes) และโรคที่เกี่ยวข้องกับการสูบบุหรี่ (Nakao, M., 2019)

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยจำนวนมากที่สนับสนุนว่าเกมกระดานช่วยเสริมสร้างความรู้และทักษะต่อเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่และวัยผู้สูงอายุ เช่น งานวิจัยของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์ ที่พบว่า การใช้บอร์ดเกมการศึกษาช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องสี เข้าใจกระบวนการทางความคิดเรื่องวงสีธรรมชาติมากยิ่งขึ้น ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน (อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์, 2557) งานวิจัยของ Assapun, S. & Thummaphan, P. พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้ โดยนักเรียนทั้ง 3 ห้องเรียนมีคะแนนด้านพฤติกรรมและทักษะการแก้ปัญหาสูงขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรมเกม (Assapun, S. & Thummaphan, P., 2023) งานวิจัยของ Chen, S. Y. et al. ที่พบว่า การใช้เกมกระดานเพื่อการศึกษาเพื่อการเรียนรู้วิชาเคมีช่วยสร้างทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (creative problem solving skills) ให้กับนักเรียน โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 48 คนมีแนวคิดทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับเทคนิคและผลิตภัณฑ์ทางเคมีสูงขึ้นหลังการทดลอง (Chen, S. Y. et al., 2021) งานวิจัยของ Ching-Teng, Y. ที่พบว่า กลุ่มทดลองซึ่งเป็นผู้สูงอายุที่มีอายุ 65 ปีขึ้นไป จำนวน 41 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมเกมกระดาน 12 เกม ตอบแบบสอบถามว่า เกมกระดานเป็นประโยชน์ต่อการทำงานของสมอง ซึ่งสร้างผลดีในการลดความเสี่ยงของภาวะสมองเสื่อม และควรนำเกมกระดานมาผนวกเข้ากับการดูแลทางสังคมสงเคราะห์เพื่อช่วยเหลือดูแลผู้สูงอายุในระยะยาว (Ching-Teng, Y., 2019)

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ซึ่งศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติ เพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน โดยเป็นการตอบประเมินความพึงพอใจนั้น พบว่า เยาวชน มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งก็สอดคล้องกับงานวิจัยหลายเรื่องที่ได้ข้อค้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเกมกระดานในระดับมากที่สุด เช่น งานวิจัยของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ ที่พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มทดลองอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) งานวิจัยของ อโรชา วงศ์ธัญญลักษณ์ และคณะ ที่พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อเกมกระดาน Name It ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษา สาขาวิชาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ (อโรชา วงศ์ธัญญลักษณ์ และคณะ, 2566) งานวิจัยของ วิไลวรรณ วิไลรัตน์ และคณะ ที่พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อเกมกระดาน ดินแดนพลเมืองของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาอยู่ในระดับมากที่สุด (วิไลวรรณ วิไลรัตน์ และคณะ, 2567) งานวิจัยของ เอกภูมิ เจริญวิทย์านุกูล และคณะที่พบว่า ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจ ที่มีต่อกิจกรรมการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับผู้สูงอายุเพื่อเสริมสร้างทักษะทางอารมณ์และสังคม ซึ่งเป็นเกมกระดาน เส้นทางสู่พินิจสามสุขอยู่ในระดับมากที่สุด (เอกภูมิ เจริญวิทย์านุกูล และคณะ, 2568) ซึ่งผลจากงานวิจัยเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นว่าการใช้เกมกระดานสามารถเสริมสร้างความรู้และทักษะในด้านต่าง ๆ ที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป แต่อยู่บนพื้นฐานที่กลุ่มตัวอย่างล้วนพึงพอใจต่อการเล่นเกมกระดานทั้งสิ้น

องค์ความรู้ใหม่

นวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่พัฒนาออกมาในรูปแบบเกมกระดาน “Peacy NVC สันติวิธีอย่างถูกต้อง” ซึ่งการได้มาขององค์ความรู้ใหม่นี้ได้ผ่านการปรับปรุงจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ประยุกต์องค์ความรู้นี้ โดยการทดลองใช้กับกลุ่มเยาวชน และพบว่า องค์ความรู้นี้ช่วยให้เยาวชนสามารถสื่อสารอย่างสันติได้ และนำมาซึ่ง การเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของตัวเยาวชนเอง



ภาพที่ 1 รายละเอียดเกมกระดาน “Peacy NVC สันติวิธีอย่างถูกต้อง”



สรุปและข้อเสนอแนะ

คณะผู้วิจัยพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติเพื่อเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของเยาวชน ออกมาในรูปแบบเกมกระดาน “Peacy NVC สันติวิธีอย่างถูกต้อง” โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อช่วยให้เยาวชนสามารถสื่อสารอย่างสันติ และนำมา ซึ่งการเสริมสร้างเป้าหมายการพัฒนาภายในของตัวเยาวชนเอง ซึ่งคณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ คือ หน่วยงานด้านการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ประโยชน์ได้โดยตรง ได้แก่ กรมส่งเสริมการเรียนรู้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีหน่วยงานที่มีพันธกิจที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ประโยชน์ต่อยอดได้ เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ องค์การศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) องค์การสหประชาชาติ (UN) เป็นต้น ส่วนข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ประกอบด้วย 1) การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเยาวชนอายุระหว่าง 15 - 24 ปี ซึ่งมีภูมิลำเนาอยู่ในพื้นที่ 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งหากเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนในภูมิภาคอื่น ก็อาจจะได้ผลการศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติของเยาวชนที่แตกต่างออกไปจากงานวิจัยในครั้งนี้ และ 2) การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเยาวชน อายุระหว่าง 15 - 24 ปี ดังนั้น ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ซึ่งหากเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ใหญ่หรือผู้สูงอายุ ก็อาจจะได้ผลการศึกษาระดับทักษะการสื่อสารอย่างสันติ และนวัตกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสันติที่แตกต่างออกไปจากงานวิจัยในครั้งนี้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากเงินรายได้คณะศึกษาศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2568

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2564). คู่มือการสื่อสารของวัยรุ่นและครอบครัว. นนทบุรี: บริษัท ปิยอนด์พับลิชชิง จำกัด.
- วรารณ ลัมเปรมวัฒนา และกันตณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคมและปริทัศน์, 40(2), 107-132.
- วิไลวรรณ วิไลรัตน์ และคณะ. (2567). ผลของนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมกระดานในรายวิชาพลเมืองที่เข้มแข็งที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. วารสารการศึกษาและนวัตกรรมการเรียนรู้, 4(1), 113-127.
- สภาผู้บริโภคร. (2568). แบบสำรวจ 4 มิติความรุนแรงในโรงเรียน. เรียกใช้เมื่อ 30 กันยายน 2568 จาก <https://shorturl.asia/MFlyX>
- สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง. (2568). จำนวนประชากรรายอายุ. เรียกใช้เมื่อ 1 สิงหาคม 2568 จาก <https://stat.bora.dopa.go.th/stat/statnew/statMONTH/statmonth/#/view>
- สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์. (2551). การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC). เรียกใช้เมื่อ 1 สิงหาคม 2568 จาก <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329>
- เสมสิกขาลัย. (2567). การสื่อสารอย่างสันติ หลักสูตรการอบรมสำหรับ Public และ In-house. เรียกใช้เมื่อ 1 ธันวาคม 2568 จาก <https://semsikkha.org/2019/nvc-curriculum/>

- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาเรื่องวงสี่ธรรมชาตินักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ใน วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อโรชา วงศ์ธัญญลักษณ์ และคณะ. (2566). The ผลการใช้บอร์ดเกม (Name It) ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes). วารสารอักษราพิบูล, 4(2), 13-28.
- เอกภูมิ เจียมวิทยานุกูล และคณะ. (2568). การพัฒนานวัตกรรมการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับผู้สูงอายุเพื่อเสริมสร้างทักษะทางอารมณ์และสังคม. วารสารวิจัยวิชาการ, 8(6), 119-133.
- Assapun, S. & Thummaphan, P. (2023). Assessing the Effectiveness of Board Game-based Learning for Enhancing Problem-Solving Competency of Lower Secondary Students. *International Journal of Instruction*, 16(2), 511-532.
- Chen, S. Y. et al. (2021). The effect of a scientific board game on improving creative problem solving skills. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100921. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921>
- Ching-Teng, Y. (2019). Effect of board game activities on cognitive function improvement among older adults in adult day care centers. *Social work in health care*, 58(9), 825-838.
- Inner Development Goals. (2023). Inner Development Goals Background, method and the IDG framework. Retrieved December 1, 2025, from <https://shorturl.asia/C2Rpv>
- Nakao, M. (2019). Special series on "effects of board games on health education and promotion" board games as a promising tool for health promotion: a review of recent literature. *BioPsychoSocial medicine*, 13(5). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0146-3>
- Noda, S. et al. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(22). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- UNESCO. (2019). UNESCO Institute for Lifelong Learning: promoting lifelong learning for all. Germany: UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- United Nations. (2023). Youth. Retrieved December 1, 2025, from <https://www.un.org/en/global-issues/youth>
- _____. (2025). Unlocking your Emotions to Achieve the SDGs: Nonviolent Communication. Retrieved December 1, 2025, from <https://shorturl.asia/4w6bR>