



วารสาร มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES, SKRU

ISSN 2697-5505 (Print)

ISSN 2697-5491 (Online)



บทความวิจัย

การจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
ศดานนท์ วัตรธรรม, นัฐพงศ์ เกตุจันทร์, พิระพงษ์ แก่นแก้ว, ชัยรัตน์ แก่นเพชร, สุริยา เสียงสนา:
และณัฏฐ์ พิรุณไพศาล 1

การศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล
กรรณ จังสำราญ, สุชาดา กลางสอน, สิริกานต์ แก้วคงทอง, อุทามาส ตั้งจิตบำรุง, วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา,
วรรณิศา ปทุมเจริญวัฒนา, สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล และระวี อุทคณงค์ 33

พลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพ
ทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
พิรุณรัตน์ ชลกรัญญ 59

การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมในอนาคตของกลุ่มชาติพันธุ์ขมในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว
อุษณีย์ วัฒนพรม และสุภาวีย์ ยาวประภา 87

พลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการเสิร์ฟกักพาเบตมินตันในนักเรียน
มัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรบพิตร
สรวิศ ทิศานวรัตน์, พรพิมล รุ่งเรืองศิลป์, นพดล อัมมสุต, นัฐริกา รัตนวงศ์สวัสดิ์, กานต์กิตา มากรักษา,
ธัญญารัตน์ วรรณ, อาริยา ศรีโพธิ์, นราธิป จังวิเศษพงศ์ และกรรณ ปทุมเจริญ 103

พลของหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม
นัฐภา พินพากรณ์, เบญจวรรณ บุญประพันธ์ และณัฏฐา เพ็ชรประยูร 127

บทความวิชาการ

การศึกษา “เนื้อหาภาษาจีน” ผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อกเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
วราวุฒิ สุวรรณจ่าง, จราวรรณ นาคสีทอง, สุทธธัน วงศ์กระจ่าง, สุทธธัน จงบุญรสสิทธิ์
และธิดารัตน์ น้อยสุวรรณ 167

การระบุตัวคนเก่งขององค์กรในศตวรรษที่ 21
ฤชุตา เทพยกุล 189



วารสาร มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES, SKRU

ISSN 2697-5505 (Print)

ISSN 2697-5491 (Online)



บทความวิจัย

การจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา กตนาภักดิ์ วัชรธรรม, นพิจนพงค์ เกตุจันทร์, พระพงษ์ แก่นแก้ว, เขียวรัตน์ แก่นเพชร, สุริยา เสียงสนะ และณัฏฐ์ พิรุณไพศาล	1
---	---

การศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล กรรณาส จังสำราญ, สุชาดา กลางสอน, สิริกานต์ แก้วทองทอง, จุฑามาส ตั้งจิตบำรุง, วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา, วรรณรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา, สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล และระวี จุฑาทองศ์	33
--	----

พลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพ ทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พีรวัฒน์ ชลาเจริญ	59
---	----

การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมในโอกาสของกลุ่มชาติพันธุ์ขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว อุษณีย์ วัฒนพัฒน์ และสุภาภรณ์ ยาวะประภาษ	87
--	----

พลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการสืบพักฟ้าเบตมดินต้นในนักเรียน มัธยมศึกษาโรงเรียนท่าบ่อพิตร สรวิศ ทัศนวิวัฒน์, พรพิมล รุ่งเรืองศิลป์, นพดล อัมมสุต, นพจิรา รัตนวงศ์สวัสดิ์, การศักดิ์ มาศรีรักษา, ธัญญารัตน์ วรรณ, อาริยา ศรีโพธิ์, นราธิป จังวิเศษพงศ์ และกรรณ มาหาเจริญ	103
--	-----

พลของหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม นพจิรา พิณพารณ, เบญจวรรณ บุญประพันธ์ และณัฏฐา เพ็ชรประยูร	127
--	-----

บทความวิชาการ

การศึกษา “เนื้อหาภาษาจีน” ผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อกเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ วราภรณ์ สุวรรณงษ์, ธีรธรรม นาคสีทอง, สุทธรัตน์ วงศ์กระจำ, สุทธรัตน์ จงบุญสิทธิ์ และธีรรัตน์ น้อยสุวรรณ	167
---	-----

การระบุตัวคนเก่งขององค์กรในศตวรรษที่ 21 ฤชดา เทพยกุล	189
---	-----

จัดทำโดย: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

จัดพิมพ์ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

160 หมู่ที่ 4 ถนนกาญจนวนิช ตำบลเขารูปช้าง

อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา 9000

โทรศัพท์ : 0 7426 0262

โทรสาร : 0 7426 0263

พิมพ์ครั้งที่ 1 จำนวน 20 เล่ม

ปีที่พิมพ์ 2566

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
Journal of Humanities and Social Sciences, SKRU

วัตถุประสงค์

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เป็นวารสารเพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการ และผลงานวิจัยอีกทั้งเป็นสื่อกลาง แห่งการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ทางวิชาการทั้งภายใน มหาวิทยาลัย ระหว่างมหาวิทยาลัย คณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา ผู้สนใจ และหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างเครือข่ายทางวิชาการแก่ บุคลากรของมหาวิทยาลัยในอนาคตต่อไป

นโยบายและขอบเขตการตีพิมพ์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ได้จัดทำวารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาขึ้นเพื่อเป็นช่องทางในการ ประชาสัมพันธ์ผลงานวิชาการ อีกทั้งเป็นสื่อกลางแห่งการแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ทางวิชาการทั้งภายใน และระหว่างมหาวิทยาลัย แก่คณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนา องค์ความรู้ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ต่อไป วารสารมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาเปิดรับบทความที่ครอบคลุม เนื้อหาทางด้านสาขาวิชา ดังนี้

- มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- ศิลปกรรมศาสตร์
- วิทยาการจัดการ
- ครุศาสตร์

กระบวนการพิจารณาบทความ

บทความทุกบทความจะต้องผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 2 ท่าน แบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind review)

ประเภทของบทความ

บทความวิจัย (Research article) และบทความวิชาการ (Original article)

ภาษาที่รับตีพิมพ์

ภาษาไทย

วาระการจัดพิมพ์

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ตีพิมพ์ เป็นวารสารราย 6 เดือน (ปีละ 2 ฉบับ)

ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - มิถุนายน

ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม

เจ้าของวารสาร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การติดต่อ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

160 หมู่ 4 ถนนกาญจนวนิช ตำบลเขารูปช้าง

อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

โทรศัพท์ : 0 7426 0262

แฟกซ์ : 0 7426 0263

อีเมล : re.husoskru@gmail.com

เว็บไซต์ : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/husoskru>

ประกาศลิขสิทธิ์

1. ลิขสิทธิ์ของบทความเป็นของผู้เขียนและคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
2. ข้อมูลและความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน โดยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยหรือรับผิดชอบต่อข้อมูลและความคิดเห็นเหล่านั้น
3. ผู้เขียนจะยินยอมให้บทความของตน ซึ่งได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารฯ ทั้งฉบับพิมพ์และฉบับออนไลน์ ได้รับการนำไปใช้ประโยชน์ทางวิชาการภายใต้ขอบเขตของกฤตสิทธิ์

กองบรรณาธิการ

เจ้าของ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

รองอธิการบดีฝ่ายยุทธศาสตร์พัฒนาระบบการบริหารและพัฒนา-
หน่วยงาน

รองอธิการบดีฝ่ายยุทธศาสตร์การผลิตบัณฑิต

รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ

รองอธิการบดีฝ่ายวางแผนและงบประมาณ

รองอธิการบดีฝ่ายยุทธศาสตร์การพัฒนานักศึกษาและคุณลักษณะ-
บัณฑิต

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

บรรณาธิการบริหาร

อาจารย์ ดร.รัชพงษ์

ซ์ชาลย์

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.มูจลินทร์	ผลกล้า
ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายพัฒนาและสื่อสารองค์กร	
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.วิศรุต	ทองแกมแก้ว
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	

กองบรรณาธิการภายใน

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญอริ	ยี่หะ
อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุระพรรณ	จุลสุวรรณ์
คณบดีคณะวิทยาการจัดการ	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวุธ	โกศล
อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรย์สมร	ผลบุญ
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ วิจัยและงานสร้างสรรค์	
คณะศิลปกรรมศาสตร์	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิสระ	ทองสามสี
อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	

กองบรรณาธิการภายนอก

ศาสตราจารย์ ดร.จรัส	สุวรรณมาลา
อดีตนายกสมาคมมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	
ศาสตราจารย์กรกฎ	ทองชะโชค
คณบดีคณะนิติศาสตร์	
มหาวิทยาลัยทักษิณ	
รองศาสตราจารย์ ดร.จรัส	อติวิทยากรณ์
ผู้อำนวยการ หลักสูตรการบริหารการศึกษา	
มหาวิทยาลัยหาดใหญ่	
รองศาสตราจารย์ ดร.ประมาน	เทพสงเคราะห์
คณบดีวิทยาลัยนานาชาติติษะคริน	
มหาวิทยาลัยหาดใหญ่	
รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิวิมล	สุขบท
คณะวิทยาการจัดการ	
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่	
รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา	บุญญาพิทักษ์
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี	
รองศาสตราจารย์ ดร.อัศพรพล	เนื้อไม้หอม
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	

รองศาสตราจารย์ ดร.เอกรินทร์ คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี	สังข์ทอง ข้างบุญชู บุญสุข ทองชะไฉด สุขสง่า เยาจะนิจ สองเมือง
รองศาสตราจารย์ ดร.สืบพงศ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
รองศาสตราจารย์ ดร.ยุโสภ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรพร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารดารัตน์ วิทยาลัยการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมลาศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุวัจน์ รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยฟาฏอนี	

ฝ่ายจัดการ ประสานงานและเลขานุการกองบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.รัชพงษ์	ชัยวาลย์
อาจารย์ ดร.โชติกา	รติชลียกุล
นางฐากร	ชูจร
นางสาวอังสนา	แซฮอ
นางสาววนิดา	ทะประสิทธิ์จิต

ฝ่ายพิสูจน์อักษร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ว่าที่ร้อยตรีหญิงสร้อยสุดา	ไชยเหล็ก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยกุล	บุญญาศรีรัตน์
อาจารย์ ดร.สลิลา	เพ็ชรทอง
อาจารย์ชิตฐิตา	สินรักษา
อาจารย์ตะวัน	รัตนประเสริฐ
อาจารย์อริศรา	สุขขวัญ
อาจารย์ณัฏฐ์จุฑา	ไชยสวัสดิ์
อาจารย์วรรณ	สุขใส
อาจารย์สุกานดา	จันทวี

ฝ่ายจัดรูปเล่ม

อาจารย์โสภิตา	ขาวหนูนา
นายนิฟาเดล	นิเลาะ
นางสาวอังสนา	แซฮอ

บทบรรณาธิการ

เป็นปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (ฉบับเดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2566) บทความประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ทั้งในรูปแบบบทความวิจัย และบทความวิชาการ ทั้งหมด 8 เรื่อง อันประกอบด้วย บทความวิจัย จำนวน 6 เรื่อง และบทความวิชาการ 2 เรื่อง ตามลำดับ ได้แก่ (1) เรื่อง การจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา (2) เรื่อง การศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล (3) เรื่อง ผลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกําลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา (4) เรื่อง การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมในอนาคตของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว (5) เรื่อง ผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการเสิร์ฟกีฬาแบดมินตันในนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรบพิตร (6) เรื่อง ผลของหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม (7) เรื่อง การศึกษา “เนื้อหาภาษาจีน” ผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อกเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และ (8) เรื่อง การระบุตัวตนเก่งขององค์กรในศตวรรษที่ 21

กองบรรณาธิการวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ตระหนักถึงหน้าที่อันสำคัญในการคัดสรรบทความที่มีคุณภาพ และมีประโยชน์ในการพัฒนาองค์ความรู้ด้าน

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
ท | ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2566

มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากทั้ง
ผู้เขียนบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ช่วยกลั่นกรองบทความและผู้อ่าน
กองบรรณาธิการวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สงขลา จึงขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

อาจารย์ ดร.มูจลินทร์ ผลกล้า
บรรณาธิการ

สารบัญ

บทความวิจัย

หน้า

การจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง
อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

HOUSEHOLD WASTE MANAGEMENT IN KHAOROOPCHANG
MUNICIPALITY, MUANG DISTRICT, SONGKHLA PROVINCE

ศदानนท์ วัชรธรรม, ณัฐพงศ์ เกตุจันทร์, พิระพงษ์ แก่นแก้ว,
ชัยรัตน์ แก่นเพชร, สุริษา เสียงเสนาะ และมนีรัตน์ พิรุณไพศาล.....1

การศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทย
ในยุคดิจิทัล

A STUDY OF NEEDED SKILLS AND COMPETENCIES FOR
THE ELDERLY IN THAILAND IN THE DIGITAL AGE

กรกมล จิ่งสำราญ, สุชาดา กลางสอน, สิริกานต์ แก้วคงทอง,
จุฑามาส ตั้งจิตบำรุง, วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา, วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา,
สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล และระวี จุฑาทองค์.....33

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิจัย (ต่อ)

หน้า

ผลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชัน
เกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ
ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

EFFECTS OF PROMOTION PROGRAM PHYSICAL ACTIVITY
USING EXERCISE GAME APPLICATION ON HEALTH-RELATED
PHYSICAL FITNESS OF HIGHER EDUCATION STUDENTS

พีรวัฒน์ ชลเจริญ..... 59

การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมในอนาคตของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรใน
เขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว

CULTURAL MANAGEMENT IN THE FUTURE OF THE ETHNIC
KHMER GROUPS IN SA KAEO SPECIAL ECONOMIC ZONE

วุฒิวัฒน์ อนันต์พัฒน์เมธ และศุภชัย ยาวะประภาษ..... 87

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิจัย (ต่อ)

หน้า

ผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะ
การเลิร์ฟีกาแบดมินตันในนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรบพิตร
EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) ON
BADMINTON SERVE SKILL IN HIGH SCHOOL STUDENTS OF
PHATTHARABORPHIT SCHOOL

สราวุธ ทักนาวิวัฒน์, พรพิมล รุ่งเรืองศิลป์, นพดล อิมสุด,
ณัฐริกา รัตนวงศ์สวัสดิ์, การต์ทิตา มาศรักษา, ธันยาภรณ์ วรรณ,
อารียา คิริโพธิ์, นราธิป จิงวิเศษพงศ์ และกรรัช มากเจริญ.....103

ผลของหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของ
พนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม
THE EFFECT OF POSITIVE COMMUNICATION DEVELOPMENT
COURSE AT WORK OF OPERATIONAL EMPLOYEES IN
INDUSTRIAL WORK

ณัฐชญา พิมพ์าภรณ์, เบญจวรรณ บุญยะประพันธ์
และชนัดดา เพ็ชรประยูร.....127

สารบัญ (ต่อ)

บทความวิชาการ

หน้า

การศึกษา “เนื้อหาภาษาจีน” ผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อกเพื่อสร้าง
แรงจูงใจในการเรียนรู้

THE STUDY OF “CHINESE LANGUAGE CONTENT” THROUGH
TIKTOK APPLICATION TO MOTIVATE LEARNING

วราณี สุวรรณจำง, จิราวรรณ นาคสีทอง, สุดารัตน์ วงศ์กระจ่าง,
สุดารัตน์ จงบุรณสิทธิ์ และอติรัตน์ น้อยสุวรรณ.....167

การระบุตัวตนเก่งขององค์กรในศตวรรษที่ 21

TALENT IDENTIFICATION OF ORGANIZATION IN THE
TWENTY-FIRST CENTURY

ฤชุตา เทพยากุล.....189

การจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือน
ในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
HOUSEHOLD WASTE MANAGEMENT
IN KHAOROOPCHANG MUNICIPALITY,
MUANG DISTRICT, SONGKHLA PROVINCE

ศดานนท์ วัตตธรรม^{1*}, ณัฐพงศ์ เกตุจันทร์², พิระพงษ์ แก่นแก้ว³,
ชัยรัตน์ แก่นเพชร⁴, สุริษา เสียงเสนาะ⁵ และมนิรัตน์ พิรุณไพศาล⁶
Sadanon Wattatham^{1*}, Nattapong Ketjan²,
Phiraphong Kaenthong³, Chairat Gaenpech⁴,
Surisa Seangsano⁵ and Maneerat Pirunpaisan⁶

Received date: February 22, 2023

Revised date: July 7, 2023

Accepted date: July 7, 2023

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

^{2 - 6} นักศึกษา, หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

* Corresponding author, e-mail: sadanon.wa@skru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือน ในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยนำหลักการจัดการขยะมูลฝอยมาศึกษาร่วมกับพฤติกรรมของประชาชน โดยมุ่งเน้นให้ชุมชนเกิดความสะอาดและน่าอยู่อย่างยั่งยืน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา และ 2) เปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง จำนวน 396 คน และนำมาหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที และค่าความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัย พบว่า 1) ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือน อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ได้แก่ ด้านการนำวัสดุที่ชำรุดมาซ่อมแซมใช้ใหม่ ด้านการนำวัสดุหมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ ด้านการนำวัสดุกลับมาใช้ซ้ำ ด้านการลดปริมาณขยะ และด้านการหลีกเลี่ยงวัสดุที่จะสร้างปัญหาขยะ ตามลำดับ และ 2) เปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา พบว่า ประชาชนที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา และระยะเวลาที่อยู่อาศัยต่างกัน มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนไม่แตกต่างกัน ในขณะที่ประชาชนที่มีอาชีพต่างกัน มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยใน

ครัวเรือนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปปรับปรุงวิธีการบริหารจัดการขยะในพื้นที่ให้เกิดความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : ขยะมูลฝอย, การจัดการ, เทศบาล

Abstract

This article studied household waste management in Khaoroochang municipality, Muang District, Songkhla Province, by combining household waste management principles with people's behavior focusing on making the community clean and livable sustainably. The objectives of this research were to 1) study the level of household waste management in Khaoroochang municipality, Muang district, Songkhla province, and 2) compare the level of household waste management in Khaoroochang municipality, Muang district, Songkhla province. The questionnaire used to collect data from 396 respondents in the area. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, t - test and one-way ANOVA.

The results founded that 1) the average of overall level of household waste management in Khaoroochang municipality, Muang district, Songkhla province, was at the highest. When considering in each aspect, the highest level was the re-use of

damaged materials, followed by re-cycling of recycled materials, material reuse, waste reduction, and the avoidance of materials that would create a waste problem. 2) When comparing the levels of household waste management in Khaoroochang municipality, Muang district, Songkhla province, in terms of gender, age, education level, and period of residence, there was no significant difference. However, differences in occupation found statistically significant difference at .05 level. The findings can be applied to improve waste management in the area more efficiently.

Keywords: household waste, management, municipality

1. บทนำ

ปัจจุบันมีการขยายตัวของหมู่บ้านและครัวเรือนไปยังชุมชนต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ประกอบกับมีจำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้น ทำให้ปริมาณขยะมูลฝอยในครัวเรือนเพิ่มขึ้นมาก ไม่ว่าจะเป็นถุงพลาสติก ขวดพลาสติก เศษโลหะ หน้ากากอนามัย ถุงมือ เจลแอลกอฮอล์ จากการที่ขยะมูลฝอยมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นและการจัดเก็บหรือการจัดการขยะมูลฝอยเหล่านี้ไม่สามารถรับมือกับจำนวนขยะมูลฝอยที่ตกค้าง ทำให้ขยะมูลฝอยเป็นปัญหาที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมทั้งสภาพภูมิทัศน์ และสุขภาพอนามัยของประชาชน การจัดการขยะมูลฝอยจึงเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องได้รับการจัดการแต่ในขณะเดียวกันปริมาณขยะมูลฝอยที่ได้รับการจัดการอย่างถูกต้องเพิ่มขึ้น

ในอัตราที่ต่ำ (ธัญวัฒน์ อินทรโชติ, 2560) ดังผลการศึกษาของสถานการณ์ขยะมูลฝอยของประเทศไทย ปี 2564 มีขยะมูลฝอยเกิดขึ้น 24.98 ล้านตัน ซึ่งอัตราการนำกลับไปใช้ประโยชน์ 7.98 ล้านตัน (ร้อยละ 32) กำจัดอย่างถูกต้อง 9.28 ล้านตัน (ร้อยละ 37) และกำจัดไม่ถูกต้อง 7.81 ล้านตัน (ร้อยละ 31) (กรมควบคุมมลพิษ, 2564)

อย่างไรก็ตาม ปัญหาของขยะมูลฝอยส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและต่อสุขภาพอนามัยของประชาชนโดยตรง ทั้งในชุมชนเมืองและชนบท ทำให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องตระหนักในการบริหารจัดการขยะมูลฝอย โดยแนวทางการจัดการขยะมูลฝอย ควรเพิ่มจุดรับ (Drop point) ขยะมูลฝอยในระดับชุมชนและระดับจังหวัด สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ในการบริหารจัดการขยะมูลฝอยจากชุมชน (กรมควบคุมมลพิษ, 2563) โดยอาศัยความร่วมมือของหน่วยงานราชการส่วนท้องถิ่นในการจัดการขยะมูลฝอยและการปลูกฝังจิตสำนึกในการมีส่วนร่วมแก่ชุมชน การเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดการขยะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเกิดจิตสำนึกที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการจัดการขยะมูลฝอย โดยเริ่มจากการให้ประชาชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการขยะมูลฝอยอย่างเป็นระบบ เพื่อรองรับปัญหาขยะมูลฝอยในครัวเรือนที่เพิ่มมากขึ้น แต่การจัดการขยะมูลฝอยที่ครบวงจรนั้น มีต้นทุนค่อนข้างสูง ดังนั้น ประชาชนจึงควรมีความตระหนักในการลดปริมาณขยะมูลฝอยในครัวเรือนมากกว่าการพึ่งพาการกำจัดขยะมูลฝอยจากภาครัฐเพียงฝ่ายเดียว

จากข้อมูลปริมาณขยะมูลฝอยจำแนกตามจังหวัดในปี 2564 พบว่า จังหวัดสงขลา มีปริมาณขยะมูลฝอยที่เกิดขึ้น 1236 ตัน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 4.94 ของประเทศ ซึ่งวิธีการจัดการขยะมูลฝอยโดยการนำกลับไปใช้ประโยชน์ 357 ตัน (ร้อยละ 29) กำจัดอย่างถูกต้อง 715 ตัน (ร้อยละ 58) และกำจัดไม่ถูกต้อง 164 ตัน (ร้อยละ 13) (กรมควบคุมมลพิษ, 2564) ในขณะเดียวกัน เทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา เป็นพื้นที่ที่มีประชาชนเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดการอุปโภคบริโภค ในครัวเรือนเพิ่มขึ้น นำไปสู่ปริมาณการทิ้งขยะที่เพิ่มมากขึ้น โดยมีปริมาณ ขยะที่เกิดขึ้นจำนวน 46.67 ตันต่อวัน (กรมควบคุมมลพิษ, 2562) จาก ประชากรในพื้นที่กว่า 40,000 คน เฉลี่ยได้ว่าประชาชนจะทิ้งขยะ 1 กิโลกรัม ต่อวัน อีกทั้ง เห็นได้จากถังขยะที่มีอยู่เป็นจำนวนมากในพื้นที่ ทั้งถังขยะ ของครัวเรือนและถังขยะของหน่วยงานราชการต่าง ๆ ประกอบกับพื้นที่ ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ทำให้ปริมาณขยะมูลฝอยมีปริมาณเพิ่มมากขึ้น ตามไปด้วย จึงเป็นปัญหาในการกำจัดและก่อให้เกิดอันตรายต่าง ๆ ที่อาจจะ เกิดขึ้น โดยกฎหมายกำหนดให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีอำนาจหน้าที่ ในการจัดการขยะมูลฝอยและสิ่งปฏิกูล ตามพระราชบัญญัติเทศบาล พ.ศ. 2496 มาตรา 53 กำหนดว่าภายใต้บังคับแห่งกฎหมายเทศบาลเมือง มีหน้าที่ ต้องทำในเขตเทศบาลดังต่อไปนี้ กิจการตามที่ระบุไว้ในมาตรา 50 กล่าวว่ “รักษาความสะอาดของถนนหรือทางเดิน และที่สาธารณะ รวมทั้งการกำจัด มูลฝอยและสิ่งปฏิกูล และอื่น ๆ” รวมทั้งเทศบาลต้องเสียค่าใช้จ่ายในการ กำจัดขยะแต่ละครั้งเพิ่มมากขึ้นทุกปี

ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะต้องศึกษาถึงการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการนำข้อมูลไปวางแผนจัดการเกี่ยวกับขยะมูลฝอย เช่น การเก็บข้อมูลด้านการคัดแยกขยะมูลฝอย เพื่อลดปริมาณขยะที่นำไปสู่การกำจัดอย่างถูกวิธี ลดปัญหาการบริหารจัดการเกี่ยวกับขยะมูลฝอยอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ชุมชนเกิดความสะอาดและน่าอยู่อย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

2.2 เพื่อเปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิดของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีดังนี้

3.1 ความหมายของขยะมูลฝอย

ความหมายของขยะมูลฝอย มีผู้นิยามไว้ทั้งความหมายโดยกว้างและยึดถือเป็นคำนิยามที่เป็นทางการ ดังต่อไปนี้

พระราชบัญญัติการสาธารณสุข (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2550 ให้คำจำกัดความ “มูลฝอย” หมายความว่า เศษกระดาษ เศษผ้า เศษอาหาร เศษสินค้า เศษวัตถุถุงพลาสติก ภาชนะที่ใส่อาหาร ถ้ำ มูลสัตว์ ขากสัตว์ หรือสิ่งอื่นใด

ที่เก็บกวาดจากถนน ตลาด ที่เลี้ยงสัตว์ หรือที่อื่น และหมายความรวมถึง มูลฝอยติดเชื้อ มูลฝอยที่เป็นพิษ หรืออันตรายจากชุมชน

กรมควบคุมมลพิษ (2548) ให้คำจำกัดความคำว่า ขยะมูลฝอย หรือมูลฝอย หมายถึง เศษกระดาษ เศษผ้า เศษอาหาร เศษสินค้า เศษวัตถุ วัสดุพลาสติก ภาชนะที่ใส่อาหารเก่า มูลสัตว์ ชากสัตว์ หรือสิ่งอื่นใดที่เก็บกวาดจากถนน ตลาด ที่เลี้ยงสัตว์หรือที่อื่น และหมายความรวมถึงมูลฝอยติดเชื้อ มูลฝอยที่เป็นพิษ หรืออันตรายจากชุมชนหรือครว้เรือน ยกเว้นวัสดุที่ไม่ใช่แล้วของโรงงานซึ่งมีลักษณะและคุณสมบัติที่กำหนดได้ตามกฎหมายว่าด้วยโรงงาน

สำนักงานคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ (2540) ให้ความหมายของ “ขยะ” หมายถึง เศษของเหลือทิ้งจากกระบวนการผลิตและการใช้สอยของมนุษย์ อาจมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามแหล่งที่เกิดขยะมูลฝอยนั้น ๆ เช่น ขยะมูลฝอยจากบ้านเรือนที่พักอาศัย มีลักษณะเป็นเศษอาหารที่เหลือจากการหุงต้ม เศษผ้า และเศษของที่ไม่ใช้แล้วต่าง ๆ เป็นต้น และขยะมูลฝอยจากอุตสาหกรรม มีลักษณะขึ้นอยู่กับประเภทของอุตสาหกรรม นอกจากนี้ มีขยะมูลฝอยอีกประเภทหนึ่ง เป็นขยะมูลฝอยที่ถูกทิ้งไว้ตามถนนหนทาง แม่น้ำลำคลอง และตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ เช่น ใบไม้ เศษกระดาษ วัสดุพลาสติก ดิน หิน กรวด หิน เป็นต้น ขยะมูลฝอยประเภทนี้ แม้จะมีส่วนก่อเหตุรำคาญน้อยกว่าขยะมูลฝอยที่กล่าวแล้ว แต่ก็ เป็นภาระแก่ผู้เก็บกวาด เพราะกระจัดกระจายอยู่ในบริเวณกว้าง ทำให้เก็บ ทำลายยากและไม่ทั่วถึง

Neal and Schubel (1987) ได้ให้ความหมายของคำว่า ขยะมูลฝอย (solid wastes) หมายถึง วัสดุสิ่งของที่ทิ้งจากอาคารบ้านเรือน สถานที่ทำงาน

โรงงานอุตสาหกรรม เช่น เศษอาหาร เศษสิ่งของ วัสดุเหลือใช้ ขากรถยนต์ และกากตะกอน น้ำเสีย เป็นต้น

Shah (2000) ได้ให้ความหมายของคำว่า ขยะมูลฝอย หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่ใช้ในกิจกรรมการดำเนินชีวิตของมนุษย์แล้วถูกทิ้งขว้าง เนื่องจากไม่สามารถใช้งานได้อีกต่อไป หรืออาจไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้ใช้ หรืออาจด้วยเหตุผลอื่น ๆ ที่ทำให้สิ่งเหล่านั้นกลายสภาพเป็นสิ่งที่หมดคุณค่า หรือไม่ประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต

พิชิต สุกุลพราหมณ์ (2535) ให้คำจำกัดความคำว่า “ขยะมูลฝอย” หรืออาจเรียกว่า “มูลฝอย” หรือ “หยากเยื่อ” หมายถึง บรรดาสิ่งของที่เสื่อมคุณภาพหรือชำรุดหมดสภาพการใช้งาน หรือได้แก่บรรดาพวกเศษสิ่งของ หรือเศษวัสดุต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากอาคารที่พักอาศัย สถานที่ทำงาน โรงงาน อุตสาหกรรมตลาด ถนน และอื่น ๆ

จากคำนิยามข้างต้นสรุปได้ว่า “ขยะมูลฝอย” หมายถึง เศษขยะที่เหลือทิ้งที่เหลือจากการใช้ชีวิตประจำวันในพื้นที่แหล่งชุมชน หรือที่พักอาศัย เช่น เศษกระดาษ มูลสัตว์ ใบไม้ รวมถึงจากโรงงานอุตสาหกรรมแต่ละประเภท ที่ต้องมีวิธีการจัดการอย่างถูกต้องเหมาะสม

3.2 ประเภทของขยะมูลฝอย

สำนักสิ่งแวดล้อม (2545) และข้อบังคับกรุงเทพมหานคร ว่าด้วยหลักเกณฑ์ การจัดการขยะมูลฝอยและสิ่งปฏิกูลของอาคาร สถานที่ และสถานบริการสาธารณสุข พ.ศ. 2545 ได้จำแนกประเภทของขยะมูลฝอยไว้ ดังนี้

3.2.1 ขยะมูลฝอยย่อยสลาย หมายถึง ขยะมูลฝอยที่เน่าเสียและย่อยสลายได้เร็ว สามารถนำมาหมักทำปุ๋ยได้ เช่น เศษผัก เปลือกผลไม้ เศษอาหาร ใบไม้ เศษเนื้อสัตว์ เป็นต้น

3.2.2 ขยะมูลฝอยที่น่ากลับมาใช้ใหม่ได้ หมายถึง ขยะมูลฝอย ของเสีย บรรจุภัณฑ์หรือวัสดุเหลือใช้ ซึ่งสามารถนำกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่ได้ โดยการนำมาแปรรูปเป็นวัตถุดิบในกระบวนการผลิตหรือใช้สำหรับผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ เช่น แก้ว กระดาษ กระจก เครื่องดื่ม เศษพลาสติก เศษโลหะ อลูมิเนียม ยางรถยนต์ เป็นต้น

3.2.3 ขยะมูลฝอยอันตราย หมายถึง ขยะมูลฝอยที่มีองค์ประกอบหรือปนเป็นวัตถุอันตรายชนิดต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ วัตถุระเบิด วัตถุไวไฟ วัตถุออกซิไดซ์ วัตถุมีพิษ วัตถุที่ทำให้เกิดโรค วัตถุกัมมันตรังสี วัตถุที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพันธุกรรม วัตถุกัดกร่อน วัตถุที่ทำให้เกิดการระคายเคือง วัตถุอย่างอื่นไม่ว่าจะเป็นเคมีภัณฑ์หรือสิ่งอื่นใดที่อาจทำให้เกิดอันตรายแก่บุคคล สัตว์ วัชพืช ทรัพย์สินหรือสิ่งแวดล้อม เช่น ถ่านไฟฉาย หลอดฟลูออเรสเซนต์ แบตเตอรี่ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ภาชนะบรรจุสารกำจัดศัตรูพืช กระป๋องสเปรย์บรรจุสีหรือสารเคมี เป็นต้น

3.2.4 ขยะมูลฝอยทั่วไป หมายถึง ขยะมูลฝอยที่ไม่เป็นพิษต่อมนุษย์ ได้แก่ ขยะมูลฝอยที่เกิดจาก อาคารบ้านเรือน ร้านค้า เช่น เศษอาหาร กระดาษ พลาสติก เศษผ้า เปลือกและใบไม้ หรือขยะมูลฝอยประเภทอื่นนอกเหนือจากขยะมูลฝอยย่อยสลาย ขยะมูลฝอยรีไซเคิล และขยะมูลฝอยอันตราย มีลักษณะที่ย่อยสลายยากและไม่คุ้มค่าสำหรับการนำกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่ เช่น กล่องนม หลอดพลาสติกใส ถุงพลาสติกบรรจุ

ผงซักฟอก พลาสติกห่อลูกอม ซองบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป ถุงพลาสติกเปื้อนอาหาร กล่องโฟมเปื้อนอาหาร พลอยด์เปื้อนอาหาร เป็นต้น

3.3 การจัดการขยะมูลฝอย

กรมควบคุมมลพิษ (2563) ได้กำหนดมาตรการและแนวทางปฏิบัติการจัดการขยะมูลฝอย ตามหลัก 5 Rs ดังนี้

3.3.1 การลด ปริมาณขยะ (Reduce) เป็นการลดปริมาณมูลฝอยที่อาจเกิดขึ้น เช่น ใช้ตะกร้าใส่ของแทนถุงพลาสติก การลดปริมาณวัสดุ (Reduce material volume) เป็นการพยายามเลือกใช้สินค้าที่บรรจุในบรรจุภัณฑ์ขนาดใหญ่แทนบรรจุภัณฑ์ที่มีขนาดเล็ก เพื่อลดปริมาณของบรรจุภัณฑ์ที่จะกลายเป็นขยะมูลฝอย การลดความเป็นพิษ (Reduced toxicity) เป็นการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด

3.3.2 การนำวัสดุกลับมาใช้ซ้ำ (Reuse) เป็นการนำขยะมูลฝอยเศษวัสดุมาใช้ใหม่อีกครั้ง หรือเป็นการใช้ซ้ำ ใช้แล้วใช้อีก เช่น ขวดน้ำหวานนำมาบรรจุน้ำดื่ม ขวดกาแฟที่หมดแล้วนำมาใส่น้ำตาล การนำผลิตภัณฑ์กลับมาใช้ใหม่ (product reuse) เป็นการพยายามใช้สิ่งของต่าง ๆ หลาย ๆ ครั้งก่อนที่จะทิ้งหรือเลือกซื้อของใหม่

3.3.3 การนำวัสดุที่ชำรุดมาซ่อมแซมใช้ใหม่ (Repair) เป็นการนำมาแก้ไข นำวัสดุอุปกรณ์ที่ชำรุดเสียหายที่จะทิ้งเป็นมูลฝอยมาซ่อมแซมใช้ใหม่ เช่น แก้ว

3.3.4 การนำวัสดุหมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) เป็นการหมุนเวียนกลับมาใช้ นำขยะมาแปรรูปตามกระบวนการของแต่ละประเภท เพื่อนำกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่ หรือเปลี่ยนแปลงสภาพจากเดิมแล้ว

นำมาใช้ใหม่ เช่น พลาสติก กระดาษ ขวด โลหะต่าง ๆ เป็นต้น นำมาหลอมใหม่ หรือนำยางรถยนต์ที่ใช้ไม่ได้แล้วมาทำรองเท้า หรือนำแก้วแตกมาหลอมผลิตเป็นแก้วหรือกระจกใหม่ การนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่ (material recycling) เป็นการนำวัสดุมาผ่านกระบวนการเพื่อผลิตเป็นสินค้าใหม่

3.3.5 การหลีกเลี่ยงวัสดุที่จะสร้างปัญหาขยะ (Reject) เป็นการหลีกเลี่ยงการใช้วัสดุที่ทำลายยาก หรือวัสดุที่ใช้ครั้งเดียวแล้วทิ้ง เช่น โฟม ปฏิเสธการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ย่อยสลายยาก หลีกเลี่ยงการใช้ที่ผลิตวัตถุดิบประสงค์

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา คณะผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ดวงใจ ปินตามูล (2556) ศึกษาเรื่อง การจัดการขยะมูลฝอยแบบมีส่วนร่วมของประชาชนในองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านโสก อำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ ผลการวิจัย พบว่า ประชาชนส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการขยะมูลฝอยที่ถูกต้อง การให้ความร่วมมือในการจัดการขยะมูลฝอย โดยส่วนใหญ่ทราบถึงขั้นตอนในการจัดการขยะมูลฝอย ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดของกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม

ธัญวรรณ์ อินทรโชติ (2560) การศึกษาเรื่อง การจัดการขยะมูลฝอยของเทศบาลเมืองคูคต ผลการวิจัย พบว่า หน่วยงานของรัฐควรส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชน อาสาสมัคร ชมรม นักเรียน หรือกลุ่มต่าง ๆ ในชุมชนได้รับการฝึกอบรมการแปรรูปวัสดุเหลือใช้ หรือขยะมูลฝอย

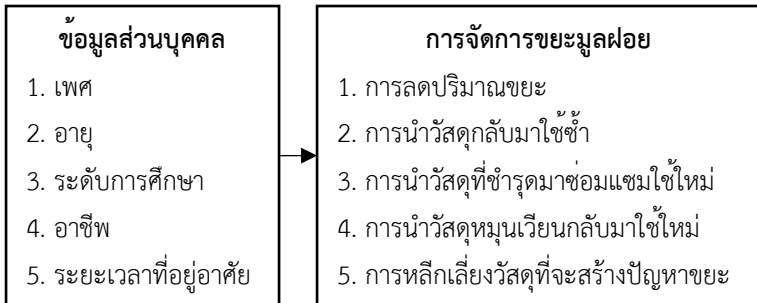
รีไซเคิลให้เป็นผลิตภัณฑ์จากวัสดุรีไซเคิล ซึ่งสามารถนำไปจำหน่ายเป็นรายได้สู่ครอบครัว หรือชุมชนได้อีกทางหนึ่ง

พิชญมณูษ์ แขวงเมือง และคณะ (2560) ศึกษาเรื่อง การจัดการขยะมูลฝอยครัวเรือนของประชาชนในเขตพื้นที่ตำบลวังแสง อำเภอแกดำ จังหวัดมหาสารคาม ผลการวิจัย พบว่า 1) ระดับการจัดการขยะมูลฝอยครัวเรือนของประชาชน โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) เปรียบเทียบการจัดการขยะมูลฝอยครัวเรือนของประชาชน ที่มีอายุต่างกัน มีความคิดเห็นแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฐิตินันท์ เทียบศรี (2564) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการจัดการขยะมูลฝอยของประชาชนในเขตเทศบาลตำบลสำนักท้อน อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มี เพศ อายุ และระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมในการจัดการขยะที่ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการขยะมูลฝอยหรือปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันได้มีการส่งเสริมให้ช่วยกันโดยไม่มีการแบ่งเพศ อายุ เพราะปัญหาขยะมูลฝอยเป็นปัญหาของทุกคนทุกภาคส่วน ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันจึงจะเกิดผลสำเร็จ

3.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาออกแบบกรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อเป็นแนวทางการในการวิจัยในครั้งนี้ โดยสามารถแสดงรายละเอียดได้ในภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ จากการเก็บรวบรวมข้อมูล และใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชาชนที่อยู่ในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำนวน 42,942 คน (ข้อมูล ณ เดือนพฤษภาคม 2565 จากเทศบาลเมืองเขารูปช้าง)

กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรที่อยู่ในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำนวน 396 คน ได้มาโดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรของ Yamane (Yamane, 1973) และนำมากำหนดวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยจำแนกออกตามหมู่บ้าน ด้วยการสุ่มแบบสัดส่วน (Proportional random sampling) ดังรายละเอียดในตารางที่ 1 จากนั้น ได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic sampling)

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามหมู่บ้าน

หมู่ที่	ชื่อหมู่บ้าน	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
1	บ้านบางคาน	3,982	40
2	บ้านเขาแก้ว	3,890	35
3	บ้านทุ่งใหญ่	7,169	56
4	บ้านสะพานยาง	4,857	46
5	บ้านปราบ	9,443	62
6	บ้านเหล่า	3,941	38
7	บ้านชายทะเล	2,683	32
8	บ้านท่าสะพาน	2,581	31
9	บ้านการเคหะ	2,057	26
10	บ้านสำโรง	2,339	30
	รวม	42,942	396

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม ที่สร้างจากการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบไปด้วยข้อคำถาม 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระยะเวลาที่อยู่อาศัย และตอนที่ 2 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ซึ่งเป็นข้อคำถามให้เลือกตอบ 5 ระดับของความเห็นตั้งแต่ ระดับเห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึงเห็นด้วยน้อยที่สุด เกี่ยวกับ

การจัดการขยะตามหลัก 5 Rs ได้แก่ การลดปริมาณขยะ การนำวัสดุกลับมาใช้ซ้ำ การนำวัสดุที่ชำรุดมาซ่อมแซมใช้ใหม่ การนำวัสดุหมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ และการหลีกเลี่ยงวัสดุที่จะสร้างปัญหาขยะ

จากนั้น นำข้อคำถามในแบบสอบถามไปตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้ค่าคะแนนเท่ากับ .66 ขึ้นไปทุกข้อ และนำไปทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นด้วยค่าสัมประสิทธิ์ของ Cronbach (Cronbach's alpha coefficient) จากกลุ่มตัวอย่างอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ซึ่งมีค่าเท่ากับ .959 จึงนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ต่อไป

4.3 การวิเคราะห์ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ผลการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียด ดังนี้

1. การวิเคราะห์ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation: S.D.) ซึ่งในส่วน of ค่าเฉลี่ย ได้กำหนดการแปลความหมายของระดับการจัดการขยะมูลฝอยของประชาชน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

2. การเปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำแนกตามเพศ โดยใช้สถิติ คือ t - test (Independent samples) และจำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระยะเวลาที่อยู่อาศัย โดยใช้สถิติ คือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) โดยกำหนดนัยสำคัญของการทดสอบที่ระดับ .05 และหากพบความแตกต่าง จะใช้สถิติ LSD (Least Significant Different) ในการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่

5. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

5.1 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ตามหลักการจัดการขยะ 5 Rs สามารถแสดงรายละเอียดได้ในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมือง
เขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

(n = 386)

การจัดการขยะมูลฝอย	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านการลดปริมาณขยะ	4.71	.54	มากที่สุด
ด้านการนำวัสดุกลับมาใช้ซ้ำ	4.72	.61	มากที่สุด
ด้านการนำวัสดุที่ ขำรุด มาซ่อมแซมใช้ใหม่	4.76	.51	มากที่สุด
ด้านการนำวัสดุหมุนเวียน กลับมาใช้ใหม่	4.74	.44	มากที่สุด
ด้านการหลีกเลี่ยงวัสดุที่จะ สร้างปัญหาขยะ	4.68	0.68	มากที่สุด
รวม	4.72	.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา พบว่า ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.72, S.D.=.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการนำวัสดุที่ชำรุดมาซ่อมแซมใช้ใหม่ ($\bar{X}$ =4.76, S.D.= .51) รองลงมา ได้แก่ ด้านการนำวัสดุหมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.74, S.D.= .44) ด้านการนำวัสดุกลับมาใช้ซ้ำ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.72,

S.D.= .61) ด้านการลดปริมาณขยะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.71, S.D.= .54) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการหลีกเลี่ยงวัสดุที่จะสร้างปัญหาขยะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.68, S.D.= .68)

5.2 การเปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

การเปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยจำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระยะเวลาที่อยู่อาศัย สามารถแสดงรายละเอียดได้ในตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

(n = 386)

ปัจจัยส่วนบุคคล		n	$\bar{X}$	S.D.	t/F	Sig.
เพศ	ชาย	123	3.56	0.363	-1.520	0.129
	หญิง	273	3.63	0.431		
อายุ	ต่ำกว่า 20 ปี	22	3.44	0.655	1.759	0.136
	21 - 30 ปี	54	3.68	0.610		
	31 - 40 ปี	106	3.59	0.349		
	41 - 50 ปี	202	3.62	0.330		
	มากกว่า 50 ปี	12	3.46	0.387		

ปัจจัยส่วนบุคคล		n	$\bar{x}$	S.D.	t/F	Sig.
การศึกษา	ต่ำกว่า ม.3	11	3.43	0.535	1.691	0.151
	ม.3 - ม.6/ปวช.	64	3.63	0.520		
	ปวส./อนุ	229	3.62	0.384		
	ปริญญาตรี					
	ปริญญาตรี	91	3.58	0.365		
	ปริญญาโท/เอก	1	2.80	0.585		
อาชีพ	กำลังศึกษา	24	3.50	0.484	3.644	0.006*
	ค้าขาย/ลูกจ้าง	221	3.66	0.409		
	รับราชการ	79	3.47	0.421		
	เกษตรกร	62	3.62	0.329		
	รัฐวิสาหกิจ	10	3.64	0.435		
ระยะเวลา	ต่ำกว่า 1 ปี	4	4.03	0.964	1.862	0.116
ที่อยู่อาศัย	1 - 5 ปี	92	3.61	0.472		
	6 - 10 ปี	203	3.59	0.376		
	10 ปี ขึ้นไป	97	3.66	0.323		

หมายเหตุ : *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 การเปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา พบว่าประชาชนที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา และระยะเวลาที่อยู่อาศัย ต่างกัน มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนไม่แตกต่างกัน ในขณะที่ประชาชน

ที่มีอาชีพต่างกัน มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำแนกตามอาชีพ สามารถแสดงรายละเอียดได้ในตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำแนกตามอาชีพ

(n = 386)

อาชีพ	$\bar{x}$	กำลังศึกษา	ค้าขาย/ ลูกจ้าง	รับราชการ	เกษตร	รัฐวิสาหกิจ
		3.50	3.66	3.47	3.47	3.47
กำลังศึกษา	3.50	-	-.186	.037	-.114	-.136
ค้าขาย/ ลูกจ้าง	3.66		-	.193*	.042	.120
รับราชการ	3.47			-	-.151*	-.173
เกษตร	3.47				-	-.022
รัฐวิสาหกิจ	3.64					-

หมายเหตุ : *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ของระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา จำแนกตามอาชีพ ด้วยสถิติ LSD พบว่า ประชากรที่มีอาชีพค้าขาย/ลูกจ้าง มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา แตกต่างกับประชาชนที่มีอาชีพรับราชการ และประชากรที่มีอาชีพรับราชการ มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา แตกต่างกับประชาชนที่มีอาชีพเกษตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลครั้งนี้ สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

6.1 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

6.1.1 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ด้านการลดปริมาณขยะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากว่าประชาชนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีการตระหนักถึงการลดปริมาณขยะ โดยเลือกที่จะใช้ภาชนะที่ใช้ซ้ำได้ แทนการใช้แก้วน้ำที่ใช้ได้ครั้งเดียว อีกทั้งยังมีการใช้ถุงผ้าแทนถุงพลาสติก ถือเป็นการเริ่มต้นการลดปริมาณขยะในชุมชนได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นฤมล ด้านตระกูล (2560) พบว่า ในด้านการลดปริมาณขยะ หน่วยงานของรัฐควรจัดกิจกรรมปลูกฝัง

ค่านิยมแก่ประชาชน โดยการเลือกซื้อสินค้าที่ไม่ต้องใช้ถุงพลาสติกเกินความจำเป็น เช่น การแจกถุงผ้าให้กับประชาชนในพื้นที่ทุก 3 เดือน เพื่อให้ประชาชนได้ใช้ถุงผ้าแทนถุงพลาสติก

6.1.2 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ด้านการนำวัสดุกลับมาใช้ซ้ำ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากว่าประชาชนเกิดการรับรู้เกี่ยวกับการลดปริมาณขยะที่ทางเทศบาลเมืองเขารูปช้าง ได้ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารการรับบริจาคเสื้อผ้า สิ่งของ ส่งต่อให้กับประชาชนในชุมชนที่ขาดแคลนสิ่งของเหล่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พิชญามณูชู่ แวงเมือง และคณะ (2560) ซึ่งพบว่า หน่วยงานภาครัฐควรให้ความรู้เกี่ยวกับการคัดแยกขยะ ควรสนับสนุนถึงขยะให้เพียงพอในชุมชน ควรณรงค์ลดการใช้ถุงพลาสติก ควรจัดกิจกรรมจิตอาสาทำความสะอาดชุมชน

6.1.3 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ด้านการนำวัสดุที่ชำรุดมาซ่อมแซมใช้ใหม่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากว่าในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง มีการจัดตั้งกลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้าสตรีเคหะชุมชนสงขลา อีกทั้ง ยังมีกลุ่มสตรีอาสาทำให้ประชาชนที่เป็นสตรีส่วนใหญ่เลือกที่จะซ่อมแซมเสื้อผ้าที่ชำรุดแทนการซื้อใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ดวงใจ ปินตามูล (2555) ซึ่งพบว่า ประชาชนส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการขยะมูลฝอยที่ถูกต้อง การให้ความร่วมมือในการจัดการขยะมูลฝอย โดยส่วนใหญ่ทราบถึงขั้นตอนในการจัดการขยะมูลฝอย ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดของกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม

6.1.4 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ด้านการนำวัสดุหมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากว่าในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง มีร้านรับซื้อขยะอยู่หลายแห่ง และเทศบาลมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการนำขยะกลับมาใช้ใหม่ เช่น การอบรมให้ความรู้ การจัดกิจกรรมทอดผ้าป่าขยะรีไซเคิล ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้ประชาชนเกิดความสนใจ และเปลี่ยนพฤติกรรมในการจัดการขยะ เพื่อสามารถเข้าร่วมกิจกรรมหรือนำไปขายเพื่อได้กลับมาเป็นรายได้ส่วนหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ธีรวัฒน์ อินทรโชติ (2560) พบว่า หน่วยงานของรัฐควรส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชน อาสาสมัคร ชุมชน นักเรียน หรือกลุ่มต่าง ๆ ในชุมชนให้ได้รับการฝึกอบรมการแปรรูปวัสดุเหลือใช้ หรือขยะมูลฝอยรีไซเคิลให้เป็นผลิตภัณฑ์จากวัสดุรีไซเคิล ซึ่งสามารถนำไปจำหน่ายเป็นรายได้สู่ครอบครัว หรือชุมชนได้อีกทางหนึ่ง

6.1.5 ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ด้านการหลีกเลี่ยงวัสดุที่จะสร้างปัญหาขยะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากว่าประชาชนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง มีการตระหนักถึงวัสดุที่ใช้แล้วจะสร้างปัญหาขยะในอนาคต จึงพยายามที่จะลดการใช้ และเทศบาลได้จัดขอร่วมมือให้หน่วยงานต่าง ๆ ในพื้นที่ เช่น สถาบันการศึกษา ตลาดนัด ร้านค้าต่าง ๆ ลดใช้พวกกล่องโฟม ถุงพลาสติก และส่งเสริมให้ใช้ถุงผ้า หรือถุงกระดาษเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ทศพร สืบแสง (2553) พบว่าการดำเนินตามนโยบายเพื่อรณรงค์ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการจัดเก็บขยะ

ผ่านทางโครงการผ้าป่าไรซ์เคลิล ทำให้ขยะภายในชุมชนลดลง ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการจัดการขยะมูลฝอยชุมชนมากขึ้น ทำให้สิ่งแวดล้อมและสภาพพื้นที่ภายในชุมชนสะอาดขึ้น รวมทั้งทำให้ประชาชนในชุมชน รู้คุณค่าของการมีส่วนร่วมในการจัดการขยะ ส่งผลให้การจัดเก็บและขนถ่ายขยะมูลฝอยชุมชนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

6.2 การเปรียบเทียบระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

ระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือนในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลพบว่า ประชาชนที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา และระยะเวลาที่อยู่อาศัยต่างกัน มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือน ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากว่า ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับการศึกษา และทุกคนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลในปัจจุบัน ต่างได้รับข่าวสารเรื่องขยะมูลฝอยเป็นไปในทิศทางเดียวกันจากหลากหลายช่องทาง ทำให้ประชาชนทุกคนได้มองเห็นถึงปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น หากมีการจัดการขยะมูลฝอยที่ไม่ถูกวิธี รวมทั้งเกิดพฤติกรรมจัดการขยะมูลฝอยไปในทิศทางเดียวกันและสอดคล้องกับมาตรการหรือแนวทางที่เทศบาลได้กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สฐิตินันท์ เทียบศรี (2564) พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มี เพศ อายุ และระยะเวลาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมในการจัดการขยะที่ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการขยะมูลฝอยหรือปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม ในปัจจุบันได้มีการส่งเสริมให้ช่วยกันโดยไม่มีการแบ่งเพศ อายุ เพราะปัญหาขยะมูลฝอยเป็นปัญหาของทุกคนทุกภาคส่วน ทุกฝ่ายต้อง

ร่วมมือกันจึงจะเกิดผลสำเร็จ จากข้อค้นพบนี้สามารถนำไปปรับใช้ในบริบทอื่นได้ในส่วนของการรณรงค์สร้างจิตสำนึกในการจัดการขยะสามารถสร้างได้ในทุกเพศ ทุกวัย เพื่อส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่ดีในการจัดการขยะของชุมชน เพราะในสถานการณ์ขยะมูลฝอยในปัจจุบันต้องอาศัยความร่วมมือและวินัยของคนในชาติ จึงจะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ดียิ่งขึ้น

ในขณะที่ ประชาชนที่มีอาชีพต่างกัน มีระดับการจัดการขยะมูลฝอยในครัวเรือน แตกต่างกัน โดยเฉพาะกลุ่มอาชีพค้าขาย/ลูกจ้าง กลุ่มรับราชการ และกลุ่มเกษตรกร ทั้งนี้ เนื่องจากว่า ประชาชนแต่ละอาชีพมีการดำเนินชีวิตที่ แตกต่างกัน บางอาชีพอาจต้องจัดการขยะมากกว่าอาชีพอื่น เช่น กลุ่มอาชีพค้าขาย ต้องมีการกำจัดเศษอาหาร เศษขยะจากการอุปโภคหรือบริโภคของลูกค้า รวมถึงการเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ในการใส่อาหาร หรือสิ่งของ ซึ่งย่อมแตกต่างจากอาชีพอื่นเช่น กลุ่มอาชีพรับราชการ ด้วยเพราะทำงานในสำนักงาน และการให้บริการประชาชน จึงไม่ได้มีความข้องเกี่ยวกับการจัดการขยะที่เกิดขึ้นมากนัก หรืออย่างกลุ่มอาชีพเกษตรกร ที่ต้องกำจัดขยะที่มีความหลากหลายจากกลุ่มอาชีพอื่น ทั้งขยะอินทรีย์ที่สามารถนำไปแปรรูปทำเป็นปุ๋ยหมัก หรือปุ๋ยชีวภาพได้ รวมถึงขยะอันตราย เช่น พวกกระป๋องใส่สารเคมีต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นฤมล ด้านตระกูล (2560) พบว่า ประชาชนที่มีอาชีพต่างกัน มีพฤติกรรมจัดการขยะมูลฝอยแตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากประชาชนที่มีอาชีพแตกต่างกันมีช่วงเวลาวิธีการทำงานและเกี่ยวเนื่องกับปริมาณขยะมูลฝอยในพื้นที่แตกต่างกันจึงทำให้ประชาชนที่มีอาชีพรับจ้างมีพฤติกรรมในการจัดการขยะมูลฝอยมากกว่าประชาชนที่มีอาชีพเกษตรกร และมากกว่าประชาชนที่มีอาชีพธุรกิจส่วนตัว

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ มีดังนี้

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยไปใช้ มีดังนี้

1. เทศบาลควรเพิ่มการกระตุ้นให้ประชาชนแต่ละอาชีพเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการขยะและแนะนำให้นำกลับมาใช้ใหม่ หรือการทำรีไซเคิล สร้างผลิตภัณฑ์จากขยะ เพื่อลดปริมาณขยะ
2. เทศบาลควรให้ความรู้แก่ประชาชนในเรื่องการจัดการขยะอย่างถูกวิธีตามหลักวิชาการ เพื่อเป็นการรักษาความสะอาดและดูแลสุขภาพประชาชน การจัดฝึกอบรมเสริมเกี่ยวกับการซ่อมแซมเสื้อผ้าที่ชำรุด อีกทั้งยังเป็นการสร้างอาชีพเสริมให้กับประชาชนในชุมชน พร้อมทั้งประชาสัมพันธ์หรือทำป้ายประชาสัมพันธ์การจัดการขยะที่ถูกต้อง และนำกลับมาใช้ซ้ำเพื่อให้เกิดประโยชน์และเป็นการลดขยะได้ โดยเน้นการใช้สื่อออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงกับพฤติกรรมการใช้งานของคนในยุคปัจจุบัน
3. เทศบาลควรมีการจัดตั้งกลุ่มหรือชมรมขึ้นในแต่ละหมู่บ้าน เพื่อทำการสอนและแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับการทำผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในครัวเรือนขึ้นมาเอง เช่น น้ำยาล้างจาน สบู่ และยาสระผม เป็นต้น เพื่อเป็นการลดปริมาณขยะ และลดค่าใช้จ่ายในครัวเรือนด้วย รวมทั้งควรมหาช่องทางในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ให้เกิดรายได้สำหรับประชาชนในชุมชน

7.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้

1. การวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาปัญหาการจัดการขยะมูลฝอยของประชาชน เพื่อทราบถึงความต้องการและรับรู้ปัญหาการจัดการขยะมูลฝอยจากต้นทาง เพื่อได้ข้อมูลสำคัญและเทศบาล สามารถนำไปปรับปรุงวิธีการบริหารจัดการขยะพลาสติกต้นทางให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. การวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการขยะมูลฝอยของประชาชน เพื่อได้ข้อมูลที่ครอบคลุมเนื้อหาที่ศึกษามากขึ้น

3. การวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการขยะมูลฝอยในยุคชีวิตวิถีใหม่ในเขตพื้นที่อื่น และในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสามารถนำผลการศึกษาไปเป็นแนวทางในการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการกำจัดขยะมูลฝอยได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

9. เอกสารอ้างอิง

กรมควบคุมมลพิษ. (2548). *แนวทางและข้อกำหนดเบื้องต้น การลดและใช้ประโยชน์ขยะมูลฝอย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.

กรมควบคุมมลพิษ. (2562). *ข้อมูลการสำรวจขยะมูลฝอยจากกรมควบคุมมลพิษ*. สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2566, จาก <https://thaimsw.pcd.go.th/localgovdetail.php?id=7235>

กรมควบคุมมลพิษ. (2563). *แนวทางการลด และคัดแยกขยะมูลฝอย ภายในอาคารกรมควบคุมมลพิษ (การฝึกอบรมการลด และคัดแยก ขยะมูลฝอยภายในอาคารกรมควบคุมมลพิษ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ในวันที่ 7 ธันวาคม 2564)*. สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566, จาก https://www.pcd.go.th/pcd_news/11873

กรมควบคุมมลพิษ. (2563). *มาตรการและแนวทางปฏิบัติหลัก 5 RS*. กรุงเทพฯ: กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.

กรมควบคุมมลพิษ. (2564). *ข้อมูลสถานการณ์ขยะมูลฝอย ของประเทศ ปี 2564*. สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://thaimsw.pcd.go.th/report1.php?year=2564>

กรมควบคุมมลพิษ. (2564). *แผนแม่บทการบริหารจัดการขยะมูลฝอยของ ประเทศ (พ.ศ. 2559 - 2564)*. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2560, จาก <http://www.oic.go.th/FILEWEB/CABINFOCENTER3/DRAWE R056/GENERAL/DATA0000/00000679.PDF>

ฐิตินันท์ เทียบศรี. (2564). *พฤติกรรมการจัดการขยะมูลฝอยของประชาชน ในเขตเทศบาลตำบลสำนักท้อน อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง*. รายงานการค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการสิ่งแวดล้อม. คณะบริหารการพัฒนาสิ่งแวดล้อม. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.

ดวงใจ ปินตามูล. (2555). *การจัดการขยะมูลฝอยแบบมีส่วนร่วมของประชาชนในองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านโลก อำเภอลำลึก จังหวัดเพชรบูรณ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการปกครองท้องถิ่น. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์, เพชรบูรณ์.

ทศพร สืบแสง. (2553). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการจัดการขยะมูลฝอย: ศึกษาเฉพาะกรณีชุมชนสองเหนือ เทศบาลเมืองมหาสารคาม อำเภอมือ จังหวัดมหาสารคาม*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต. วิทยาลัยการเมืองการปกครอง. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

เทศบาลเมืองเขารูปช้าง. (2565). *ประชากรในเขตเทศบาลเมืองเขารูปช้าง*. สืบค้นเมื่อ 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.krc.go.th/content/general>

ธัญวรัตน์ อินทรโชติ. (2560). *การจัดการขยะมูลฝอยของเทศบาลเมืองคูคต*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นฤมล ด้านตระกูล. (2560). *พฤติกรรมการจัดการขยะมูลฝอยของประชาชนในองค์การบริหารส่วนตำบลชนงพระ อำเภอบางขัน จังหวัดนครราชสีมา*. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

พระราชบัญญัติการสาธารณสุข (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2550. (2550, 27 มิถุนายน). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 124, ตอน 28 ก, หน้า 1 - 5.

พระราชบัญญัติเทศบาล พ.ศ. 2496. (2496, 17 กุมภาพันธ์). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 70, ตอน 14, หน้า 1 - 35.

พิชฎามณูชัย แขวงเมือง, วิทยา เจริญศิริ และยุภาพร ยุภาศ. (2560). การจัดการขยะมูลฝอยครัวเรือนของประชาชนในเขตพื้นที่ตำบลวังแสง อำเภอกำแพงแสน จังหวัดมหาสารคาม. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติด้านการบริหารกิจการสาธารณะยุคดิจิทัล ครั้งที่ 5. การบริหารกิจการสาธารณะยุคดิจิทัล: กฎหมาย ความเป็นธรรม และการกลับคืนสู่ประชาธิปไตย*. น. 83 - 693.

พิชิต สกลพราหมณ์. (2535). *การสุขาภิบาลสิ่งแวดล้อม*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ธนการพิมพ์.

สำนักงานคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ. (2540). *รายงานการสำรวจข้อมูลด้านการเก็บและกำจัดมูลฝอยและสิ่งปฏิกูลของเทศบาล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ.

สำนักสิ่งแวดล้อม. (2545) *ข้อบังคับกรุงเทพมหานคร ว่าด้วยหลักเกณฑ์การจัดการมูลฝอยและสิ่งปฏิกูลของอาคาร สถานที่และสถานบริการการสาธารณสุข พ.ศ. 2545*. สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566, จาก https://webportal.bangkok.go.th/upload/user/00000231/data/law/1.26_May.pdf

Neal, H. A., & Schubel, H. A. (1987). *Solid Waste Management the Mounting Garbage and Trash Crisis*. New Jersey: Prentice-Hall.

Shah, K. L. (2000). *Basic of Solid and Hazardous Waste Management Technology*. New Jersey: Prentice-Hall.

Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. (3rd ed.). New York: Harper and Row.

การศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็น
สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล

A STUDY OF NEEDED SKILLS AND COMPETENCIES
FOR THE ELDERLY IN THAILAND IN THE DIGITAL AGE

กรกมล จิ่งสำราญ¹, สุชาดา กลางสอน², สิริกานต์ แก้วคงทอง^{3*},
จุฑามาส ตั้งจิตบำรุง⁴, วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา⁵, วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา⁶,
สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล⁷ และระวี จุฑาสงศ์⁸

Kornkamol Chuengsamran¹, Suchada Klangsorn²,
Sirikarn Keawkongthong^{3*}, Jutamas Tangjitbumrung⁴,
Wirathep Pathumcharoen⁵, Worarat Pathumcharoen⁶,
Suwithida Charungkaittikul⁷, and Ravee Chudasring⁸

¹ นักวิชาการศึกษานำนานการพิเศษ สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนารการเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

²⁻⁴ นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนารการเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

⁵⁻⁷ รองศาสตราจารย์ ดร., ประจำภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิตและศูนย์วิจัยและ
พัฒนารการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

⁸ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ประจำภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิตและศูนย์วิจัยและ
พัฒนารการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Corresponding author, e-mail: sirikarn.keawkongthong@gmail.com

Received date: March 14, 2023

Revised date: July 12, 2023

Accepted date: July 14, 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาและเก็บข้อมูลด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ มีขั้นตอนการวิจัย ได้แก่ การทบทวน วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะ สมรรถนะของผู้สูงอายุในต่างประเทศและประเทศไทย เครื่องมือที่ใช้ คือ ประเด็นการสนทนากลุ่มแบบวิเคราะห์เอกสาร จากนั้นทำการตรวจสอบและยืนยันทักษะ สมรรถนะ และแนวทางผ่านความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ หน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมจากภาคีที่ทำงานด้านผู้สูงอายุ ตลอดจนตัวแทนผู้สูงอายุ ผลการวิจัย พบทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัลมี 10 ทักษะ ได้แก่ 1) การวางแผนเพื่อพัฒนาตนเอง 2) สุขภาวะ 3) การรู้หนังสือและการคำนวณขั้นพื้นฐาน 4) การวางแผนและจัดการการเงิน 5) สื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยีและดิจิทัล 6) การใช้ชีวิตในบ้านและนอกบ้านอย่างปลอดภัย 7) ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยหรือพลเมืองตื่นรู้ 8) การเรียนรู้ตลอดชีวิต 9) การใช้ชีวิตใน

สังคม 10) การทำงานและประกอบอาชีพ โดยแต่ละทักษะมีสมรรถนะที่เป็น
ทั้งความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะที่ทำให้มีทักษะดังกล่าว

คำสำคัญ : ทักษะ, สมรรถนะ, ผู้สูงอายุ, ยุคดิจิทัล

Abstract

Research on a study of needed skills and competencies for the elderly in Thailand in the digital age aimed to investigate the necessary skills and competencies for the elderly in Thailand in the digital age. This research was a descriptive research and data collection was done by a qualitative method. There were research procedures including reviewing, analyzing and synthesizing information from literature and research related to skills and competency of the elderly in foreign countries and Thailand. The instruments used were focus groups discussion questions and document analysis form then validated and verified through the input of luminaries, experts, government, private and civil society agencies from the representatives of the elderly. The research findings found ten skills and competencies needed for the elderly in Thailand in the digital age including 1) planning for self-improvement, 2) well-being, 3) literacy and basic numeracy, 4) financial planning and management, 5) media information, technology and digital, 6) safe living indoors and outdoors, 7) democratic citizenship or active citizenship, 8) lifelong

learning, 9) living in society and 10) working and making a career. Each of these skills possesses different competencies involved in knowledge, abilities and characteristics that contribute to have those skills.

Keywords: Skills, Competencies, The elderly, Digital Age

1. บทนำ

ประเทศไทยในช่วงกว่า 30 ปีที่ผ่านมาเกิดความเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรของประเทศ จำนวนผู้สูงอายุที่มีอายุเกิน 60 ปีบริบูรณ์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี นับจากปี 2537 เป็นต้นมา มีจำนวนผู้สูงอายุคิดเป็นร้อยละ 6.8 ของจำนวนประชากรทั้งประเทศ และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นร้อยละ 9.4 (ปี 2545) ร้อยละ 10.7 (ปี 2550) ร้อยละ 11.8 (ปี 2553) ร้อยละ 12.2 (ปี 2554) ร้อยละ 14.9 (ปี 2557) ร้อยละ 15.07 (ปี 2559) ร้อยละ 15.45 (ปี 2560) ร้อยละ 16.73 (ปี 2562) ร้อยละ 17.57 (ปี 2563) และร้อยละ 18.94 (ปี 2565) (Department of Older Persons, 2022) ยิ่งไปกว่านั้น แนวโน้มการเกิดของประชากรไทยในปัจจุบันต่ำกว่าระดับทดแทน กล่าวคือ ประชากรมีการเกิดน้อยลง ครอบครัวส่วนใหญ่มีบุตรเพียงคนเดียว คู่สมรสใหม่ตัดสินใจไม่มีบุตร ทั้งนี้ มีแนวโน้มว่าประเทศไทยจะก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุระดับสุดยอด (Super - aged Society) ในปี พ.ศ. 2576 สำหรับแนวโน้มประชากรวัยเด็กหรือประชากรวัยเรียนมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง การเป็นสังคมสูงวัยส่งผลให้อัตราการพึ่งพิงสูงขึ้น กล่าวคือ วัยแรงงานต้องแบกรับภาระ การดูแลผู้สูงวัย

เพิ่มสูงขึ้น (Office of the Education Council, 2020) ด้วยความสำคัญเรื่องโครงสร้างประชากรและการเปลี่ยนผ่านสังคมไทยเป็นสังคมผู้สูงอายุ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเตรียมกำลังคนให้มีสมรรถนะเพื่อสร้างผลิตภาพ (Productivity) ที่สูงขึ้น เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้มีความเจริญเติบโตด้านเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง การจัดการศึกษาจึงต้องวางแผนและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศให้มีทักษะและสมรรถนะสูง และปรับหลักสูตรการเรียนการสอนให้บูรณาการกับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพร้อมรับการพัฒนาประเทศ จากการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมในวงกว้าง การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างอาชีพและรูปแบบการทำงาน มีทั้งอาชีพใหม่และหายไป ตลอดจนกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย พบว่า ในอนาคตผู้สูงอายุจะกลายเป็นแรงงานสำคัญของภาคอุตสาหกรรม ดังนั้น ระบบการศึกษาและตลาดแรงงานควรมีการพัฒนาผู้สูงอายุให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงโดยเน้นทักษะ Soft Skill เป็นสำคัญ (Montakarn Chimmamee, 2021) ซึ่งสามารถจัดกลุ่มลักษณะของทักษะที่สำคัญ (Skill Set) 4 กลุ่มทักษะ ได้แก่ (1) ทักษะเน้นการเรียนรู้และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า (2) ทักษะเน้นการสื่อสารและการประสานงาน (3) ทักษะเน้นทัศนคติด้านการบริการในการทำงาน (4) ทักษะเน้นการบริหารจัดการ และเน้นกระบวนการคิดการวางแผน และทักษะและศักยภาพของผู้สูงอายุสำหรับตลาดแรงงานในยุค Post Covid-19 เพิ่มเติม

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล

ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.) โดยดำเนินการร่วมกับคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุในประเทศ เพื่อใช้เป็นองค์ความรู้ในการพัฒนาผู้สูงอายุประเทศไทยให้ใช้ชีวิตอยู่ในโลกยุคดิจิทัล และสังคมสูงวัยได้อย่างมีคุณภาพ รวมทั้งเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และภาคสังคม ในการดำเนินงานด้านนโยบายที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ และเตรียมพร้อมต่อการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาและใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษา ทบทวนและวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุในต่างประเทศที่เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ 6 ประเทศ เช่น ญี่ปุ่น สิงคโปร์ สหราชอาณาจักร ฟินแลนด์ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุในประเทศไทย

ระยะที่ 2 การสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในระยะที่ 1 เพื่อกำหนดทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล

สำหรับระยะที่ 1 และ 2 นั้น เอกสารที่ศึกษาใช้การเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ เอกสาร บทความทางวิชาการ หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะและสมรรถนะสำหรับผู้สูงอายุ รวมทั้งแนวทางการพัฒนาทักษะและสมรรถนะของต่างประเทศดังกล่าวและประเทศไทย โดยเลือกเฉพาะเอกสารในระหว่างปี พ.ศ. 2555 - 2565

เอกสารที่ศึกษาใช้การเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ เอกสาร บทความทางวิชาการ หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะและสมรรถนะสำหรับผู้สูงอายุ รวมทั้งแนวทางการพัฒนาทักษะและสมรรถนะของต่างประเทศดังกล่าวและประเทศไทย โดยเลือกเฉพาะเอกสารในระหว่างปี พ.ศ. 2555 – 2565

เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ แบบวิเคราะห์เอกสารโดยมีการกำหนดประเด็นวิเคราะห์ ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐาน ภูมิหลัง สถานการณ์ของผู้สูงอายุ กฎหมายหรือนโยบายเกี่ยวกับผู้สูงอายุ ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล และใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis)

ระยะที่ 3 การตรวจสอบและยืนยันทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุของประเทศไทยในยุคดิจิทัล โดยผ่านความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ หน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมจากภาคีที่ทำงานด้านผู้สูงอายุ และตัวแทนผู้สูงอายุ จำนวน 10 คน จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการวิจัยหรือทำงานเพื่อพัฒนาผู้สูงอายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป และสมัครใจในการเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยเรียนเชิญผ่านทางโทรศัพท์และทำหนังสือเชิญที่ลงนามโดยผู้วิจัยหลัก ทั้งนี้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มที่ไม่

สามารถเข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้ตามวันและเวลาที่ประสานถือเป็นการ
ออกจากการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ ประเด็นการสนทนา
กลุ่มเพื่อตรวจสอบและยืนยันผลการวิจัยทักษะและสมรรถนะที่จำเป็น
สำหรับผู้สูงอายุของประเทศไทยในยุคดิจิทัล 2 ประเด็น ได้แก่ ทักษะและ
สมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุ รวมถึงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ
เพิ่มเติมเกี่ยวกับทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุในประเทศไทย
ในยุคดิจิทัล ทั้ง 2 ประเด็นมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหา โดยนำข้อมูลมาเรียบ
เรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ มีการตีความ และสรุปความ

4. สรุปผลการวิจัย

การศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศ
ไทยในยุคดิจิทัล แบ่งนำเสนอผลการวิจัยเป็น 2 ส่วน คือ 1) ผลการศึกษา
ทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุในต่างประเทศที่เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดย
สมบูรณ์ 6 ประเทศ และ 2) ผลการศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็น
สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล รายละเอียดดังนี้

1) ผลการศึกษาทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุในต่างประเทศที่ เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ 6 ประเทศ

จากการศึกษา ทบทวนและวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่
เกี่ยวข้องกับทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุในต่างประเทศที่เข้าสู่สังคม
ผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ 6 ประเทศ เช่น ญี่ปุ่น สิงคโปร์ สหราชอาณาจักร

ฟินแลนด์ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุในประเทศไทย สรุปลงตารางที่ 1

1.1) ประเทศญี่ปุ่น มุ่งเน้นทักษะการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยมีเป้าหมายเพื่อการมีงานทำหลังเกษียณที่ได้มาตรฐานและสอดคล้องกับความต้องการในการดำรงชีวิตของผู้สูงอายุ รวมถึงเพิ่มโอกาสให้ได้รับการจ้างงานต่อเนื่องเมื่ออายุมากขึ้น ตลอดจนมุ่งพัฒนาสมรรถนะซึ่งประกอบด้วย 4 สมรรถนะ คือ (1) สมรรถนะด้านการพัฒนาตนเอง เช่น การเรียนรู้ตลอดชีวิต การฝึกอบรมต่าง ๆ เพื่อการทำงานภายหลังเกษียณอายุ การวางแผนเพื่อเตรียมความพร้อม การพัฒนาความรู้ด้านเทคโนโลยี (2) สมรรถนะด้านการดำรงตนในสังคม เช่น การมีส่วนร่วมในครอบครัวและสังคม การเข้าร่วมกลุ่มหรือเครือข่ายทางสังคม การปรับตัว (3) สมรรถนะด้านการจัดการสุขภาวะกาย/จิต เช่น การยอมรับความจริง ความเป็นอิสระ ความรอบรู้ด้านสุขภาพ การสร้างคุณค่าแห่งตนเอง (4) สมรรถนะด้านการมีจิตสาธารณะ เช่น การถ่ายทอดความรู้ การบำเพ็ญประโยชน์ต่อส่วนรวม

1.2) ประเทศสิงคโปร์ มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสองมิติที่สำคัญ คือ มิติด้านเศรษฐกิจ และมิติด้านการดูแลสุขภาพและสุขภาวะ โดยคำนึงถึงลักษณะของกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุและบริบทเชิงพื้นที่ของประเทศสิงคโปร์ ประกอบด้วยพัฒนาใน 4 ทักษะ คือ (1) ทักษะอาชีพ เพื่อให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและการมีงานทำหลังการเกษียณ มีการพัฒนาทักษะเดิม (Upskill) และการเพิ่มเติมทักษะใหม่ (Reskill) (2) ทักษะการดำรงตนในสังคม เช่น ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารและนันทนาการ (3) ทักษะการจัดการ

สุขภาวะกาย/จิต เช่น ทักษะด้านศิลปะ การสร้างสรรค์ การทำชีวิตให้ช้าลง
(4) ทักษะการจัดการการเงิน เช่น การวางแผนการเงิน การทำบัญชีครัวเรือน

1.3) สหราชอาณาจักร กำหนดทักษะที่ผู้สูงอายุควรมี ประกอบด้วย ทักษะทั้งด้านวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะในเชิงการทำงานและการประกอบอาชีพ ได้แก่ (1) ทักษะทางสุขภาวะ การเข้าถึงการมีสุขภาพกายและจิตที่ดี มีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของชีวิต มีความยืดหยุ่นและประสิทธิภาพเมื่อเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มีทักษะทางสังคม และมีทักษะในการฟื้นฟูจิตใจ (2) ทักษะการรู้หนังสือและการคำนวณขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย สมรรถนะการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนภาษาอังกฤษ และการคำนวณพื้นฐานและการคำนวณที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (3) ทักษะทางการเงินและสิทธิประโยชน์ ประกอบด้วย สมรรถนะการวางแผนและจัดการการเงิน การจัดการข้อมูลทางการเงินเพื่อนำมาสู่การตัดสินใจทางการเงินได้อย่างเหมาะสม (4) ทักษะทางด้านสื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยี และดิจิทัล ตลอดจนการประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (5) ทักษะในการอยู่ในบ้านที่เหมาะสมและใช้ชีวิตอย่างปลอดภัย ได้แก่ การมีสมรรถนะการขับรถและใช้ถนนและทางเท้าอย่างปลอดภัย การใช้ระบบขนส่งสาธารณะ การป้องกันตนเองจากสาธารณภัยและอาชญากรรม การเรียนรู้อุปกรณ์ในบ้าน (6) ทักษะของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยหรือพลเมืองต้นรู้ ประกอบด้วย สมรรถนะการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่ดี ปฏิบัติตนตามสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองที่ดีตามกฎหมาย (7) ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ สมรรถนะการมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (8) ทักษะเพื่อการแสดงออกในสังคม ประกอบด้วย สมรรถนะการเข้ากลุ่มสังคม การปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

ภายในและนอกครอบครัว ทักษะการมีส่วนร่วมในชุมชน และการเรียนรู้ระหว่างวัย (9) ทักษะการถ่ายทอดความรู้แก่สังคม ได้แก่ สมรรถนะการมีความรู้ในเรื่องที่ตนเชี่ยวชาญ และความสามารถถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ (10) ทักษะเพื่อการทำงานและประกอบอาชีพ ประกอบด้วยสมรรถนะด้านทัศนคติที่มีต่อการทำงาน การจัดการตนเอง

1.4) ประเทศฟินแลนด์ มีการกำหนดทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุด้วยการนำเสนอแนวคิด “Work Ability House Model” ที่อธิบายทักษะที่จำเป็นของผู้สูงอายุว่าควรมีการพัฒนาครอบคลุมทักษะการทำงานซึ่งเชื่อมโยงกับบริบทการพัฒนาสังคม วัฒนธรรม กฎหมาย ความปลอดภัยในสังคมและการศึกษา ภายใต้สภาพการณ์ที่เปลี่ยนไป ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี และโครงสร้างประชากรที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยสรุปทักษะของผู้สูงอายุในประเทศฟินแลนด์ ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ (1) ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้เทคโนโลยี (2) ทักษะการเป็นพลเมืองและชุมชน มุ่งเน้นการทำคุณประโยชน์ จิตอาสา และเปลี่ยนแปลงปันประสบการณ์ของผู้สูงอายุ (3) ทักษะการจัดการสุขภาวะกาย/จิต เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย การออกกำลังกายที่เหมาะสม (4) ทักษะการจัดการการเงิน เช่น การวางแผนการเงิน การทำบัญชี เพื่อการทำงานและการดำรงชีวิตหลังเกษียณอายุ

1.5) ประเทศสหรัฐอเมริกา ให้ความสำคัญกับแนวคิดพลูฟีลิ่งซึ่งเป็นแนวคิดที่แสดงถึงสุขภาวะที่สมบูรณ์ของผู้สูงอายุ และเป็นเป้าหมายของภาวะหรือคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุทั่วโลกที่ต้องดำเนินไปให้ถึงสรุปทักษะของผู้สูงอายุในประเทศสหรัฐอเมริกาตามแนวคิดพลูฟีลิ่ง

ประกอบด้วย (1) ทักษะการจัดการสุขภาวะกายและจิตใจ เช่น ความเข้าใจ ข้อมูลสุขภาพ เลือกรับบริการสุขภาพในชีวิตประจำวัน ความสามารถในการตัดสินใจเลือกใช้ผลิตภัณฑ์และบริการเกี่ยวกับสุขภาพอย่างเหมาะสม (2) ทักษะการดำรงตนในสังคม เช่น ความสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ไม่เป็นภาระของครอบครัวและชุมชน (3) ทักษะการจัดการการเงิน ผู้สูงอายุต้องมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับการวางแผนทางการเงิน เนื่องจากเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของผู้สูงอายุ (4) ทักษะการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ โดยความสัมพันธ์ที่หลากหลายเป็นสิ่งที่สำคัญต่อผู้สูงอายุ และการรักษาความสัมพันธ์ดังกล่าวมักถูกระบุโดยผู้สูงอายุว่าเป็นศูนย์กลางของความเป็นอยู่ที่ดี

1.6) ประเทศออสเตรเลีย มีการกำหนดเป้าหมายสำคัญในการส่งเสริมการเป็นผู้สูงวัยเชิงบวก (Positive Aging) มีการสร้างมุมมองต่อการเป็นผู้สูงอายุว่าเป็นโอกาสและความท้าทายมากกว่ามองว่าเป็นปัญหาสังคม การเป็นผู้สูงอายุคือประโยชน์สูงสุดจากชีวิต และมีการกำหนดทักษะสำคัญของผู้สูงวัยเชิงบวก ได้แก่ (1) ทักษะในด้านความปลอดภัยในชีวิต ซึ่งต้องมีความรู้และความสามารถในการเข้าถึงและการใช้ระบบขนส่งสาธารณะและของชุมชน ทักษะในการขับขีและการเดินเท้าอย่างปลอดภัย ความรู้และทักษะในการป้องกันอาชญากรรมและเตรียมพร้อมรับมือเหตุฉุกเฉิน (2) ทักษะด้านการพึ่งตนเองและการมีสุขภาพที่ดี เช่น มีความรู้และสามารถเข้าถึงบริการด้านการดูแลผู้สูงอายุและการดูแลสุขภาพที่มีราคาเหมาะสม (3) ทักษะด้านการมีส่วนร่วมและการสื่อสารในชุมชน เช่น สามารถวางแผนชีวิตเพื่อเตรียมตัวก่อนเกษียณในการมีส่วนร่วมกิจกรรมตามความสนใจ

มีความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นอาสาสมัครของชุมชน สามารถตัดสินใจดำเนินการและให้คำแนะนำในประเด็นที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้สูงอายุและชุมชน

นอกจากนี้ มีการกล่าวถึงทักษะ ได้แก่ ทักษะด้านดิจิทัล ความคิดริเริ่มและนวัตกรรม ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคำนวณ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการวางแผนและจัดการ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการอ่าน การทำงานเป็นทีมและการเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในปัจจุบันและอนาคตของประชากรประเทศออสเตรเลีย (Australian Skills Classification)

สำหรับประเทศไทย พบแนวโน้มทักษะที่ผู้สูงอายุพึงมี ประกอบด้วย (1) ทักษะทางสติปัญญา (2) ทักษะทางอารมณ์และสังคม (3) ทักษะทางภาษาและการสื่อสาร (4) ทักษะทางความรู้เพื่อการพัฒนาตนเองและการประกอบอาชีพ (5) ทักษะเชิงสนับสนุน ประกอบด้วย ความสามารถทางกายภาพ (6) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (7) ทักษะการอยู่ร่วมกัน ส่วนสมรรถนะที่จำเป็นของผู้สูงอายุในประเทศไทยจากการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุเพื่อพัฒนาสมรรถนะกำลังคนรองรับโลกศตวรรษที่ 21 พบว่า สมรรถนะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยสมรรถนะ 3 ด้าน ได้แก่ (1) การรู้หนังสือและความสามารถในการอ่าน (2) ความสามารถในการคิดคำนวณ (3) ความสามารถในการแก้ปัญหาภายใต้สภาพแวดล้อมที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี

2) ผลการศึกษาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล

จากการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องใน
ระยะที่ 1 เพื่อกำหนดทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล จากนั้นตรวจสอบและยืนยันทักษะและสมรรถนะผ่านความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ หน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาค
ประชาสังคมจากภาคีที่ทำงานด้านผู้สูงอายุ และตัวแทนผู้สูงอายุ สรุปทักษะ
และสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นของผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัล

ทักษะ	สมรรถนะ
1. ทักษะการวางแผนเพื่อพัฒนาตนเอง	1.1 การมีกรอบคิดในทางพัฒนา 1.2 การวิเคราะห์ตนเอง 1.3 การออกแบบแผนเพื่อพัฒนาตนเอง 1.4 การสร้างพลังใจในการพัฒนาตนเอง
2. ทักษะทางสุขภาพ	2.1 การเข้าถึงการมีสุขภาพกายและจิตที่ดี 2.2 ความสามารถในการเผชิญกับปัญหาและการเปลี่ยนแปลง 2.3 ความเห็นคุณค่าในตนเอง 2.4 การมีความฉลาดทางอารมณ์ 2.5 การมีทักษะในการฟื้นฟู 2.6 ความสามารถในการใช้เครื่องมือสมัยใหม่ในการดูแลสุขภาพ

ทักษะ	สมรรถนะ
3. ทักษะการรู้หนังสือและการคำนวณขั้นพื้นฐาน	3.1 การพูด การฟัง การอ่าน การเขียนภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 3.2 การฟังและอ่านภาษาเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ 3.3 การคำนวณพื้นฐานและการคำนวณที่ใช้ในชีวิตประจำวัน 3.4 สามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและบันทึกผลได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ
4. ทักษะการวางแผนและจัดการการเงิน	4.1 การจัดการข้อมูลทางการเงินเพื่อนำมาสู่การตัดสินใจทางการเงินได้อย่างเหมาะสม 4.2 การจัดการการเงินในแต่ละวัน 4.3 การทำบัญชีรับ-จ่าย 4.4 การวางแผนและการออมสำหรับอนาคตและการเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตและเหตุการณ์ไม่คาดฝัน 4.5 การทำธุรกรรมการเงินแบบดิจิทัล 4.6 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายและสิทธิประโยชน์ของผู้สูงอายุและการทำพินัยกรรม
5. ทักษะทางด้านสื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยี และดิจิทัล	5.1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย 5.2 การวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 5.3 การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ 5.4 การประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง

ทักษะ	สมรรถนะ
6. ทักษะการใช้ชีวิตในบ้านและนอกบ้านอย่างปลอดภัย	6.1 ความรู้เกี่ยวกับสิทธิต่างๆ ในการเช่าซื้อ หรือการเช่าพักอาศัยในที่พักอาศัยรูปแบบต่าง ๆ หมู่บ้านสำหรับผู้สูงอายุ 6.2 การป้องกันอุบัติเหตุต่าง ๆ เมื่ออยู่ภายนอกบ้าน และใช้ถนนและทางเท้าอย่างปลอดภัย 6.3 ความสามารถในการใช้ระบบขนส่งสาธารณะ ความรู้เกี่ยวกับการได้รับการอุดหนุนในการเดินทาง 6.4 ความรู้และความสามารถในการเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวกของพื้นที่และสถานที่สาธารณะ 6.5 การป้องกันตนเองจากการถูกทำร้ายจากคนในครอบครัวและนอกครอบครัวจากสาธารณภัยและอาชญากรรม และการเตรียมพร้อมรับมือเหตุฉุกเฉิน 6.6 ความเข้าใจในเรื่องลักษณะของบ้าน ผลิตภัณฑ์และเครื่องใช้ภายในบ้านที่ใช้หลักการออกแบบอย่างเท่าเทียมและเหมาะสม 6.7 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายในชีวิตประจำวัน
7. ทักษะของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยหรือพลเมืองต้นรู้	7.1 การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่ดี 7.2 การดำรงตนอยู่ในกรอบศีลธรรมอันดีงาม 7.3 การมีจิตอาสาหรือจิตสาธารณะ 7.4 การไม่นิ่งดูดายต่อปัญหา 7.5 การมีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม

ทักษะ	สมรรถนะ
8. ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	8.1 การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ 8.2 การมีแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้ 8.3 การมีความสามารถในการเรียนรู้ 8.4 การมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 8.5 การมีความสามารถในการสื่อสาร
9. ทักษะการใช้ชีวิตในสังคม	9.1 ความสามารถในการวางแผนชีวิตเพื่อเตรียมตัวก่อนเกษียณในการมีส่วนร่วมกิจกรรมตามความสนใจ 9.2 การเรียนรู้ระหว่างวัยและการรักษาความสัมพันธ์ในครอบครัว 9.3 การประนีประนอมต่อรองกับคนรุ่นใหม่ 9.4 การเข้าสังคมโดยการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกครอบครัว 9.5 ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม 9.6 การมีส่วนร่วมในชุมชน 9.7 การมีความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการเป็นอาสาสมัครในด้านต่าง ๆ ในชุมชน 9.8 ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์

ทักษะ	สมรรถนะ
10. ทักษะเพื่อการทำงานและประกอบอาชีพ	10.1 การมีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน
	10.2 ความสามารถในการวางแผนเพื่อการพัฒนาตนเองเพื่อการทำงานพิเศษ การทำงานต่อเนื่องหรือการเปลี่ยนอาชีพใหม่
	10.3 ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
	10.4 ความรู้ทางคณิตศาสตร์พื้นฐานเพื่อการทำงาน
	ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน
	10.5 ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาอื่นเพื่อการทำงานและประกอบอาชีพ
	10.6 ความสามารถในการใช้อุปกรณ์สำนักงาน
	10.7 ความสามารถในการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเพื่อรองรับการทำงานจากบ้าน
	10.8 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการผลิต
	10.9 ความสามารถในการคิดเพื่อพัฒนาการทำงาน
	10.10 ความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการ
	10.11 ความสามารถในการทำงานหลายอาชีพ
	10.12 การป้องกันความเสี่ยงจากการประกอบอาชีพ

จากตารางที่ 1 ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุในประเทศไทยในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 10 ทักษะ ได้แก่ (1) การวางแผนเพื่อพัฒนาตนเอง (2) สุขภาวะ (3) การรู้หนังสือและการคำนวณขั้นพื้นฐาน

(4) การวางแผนและจัดการการเงิน (5) สื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยีและดิจิทัล (6) การใช้ชีวิตในบ้านและนอกบ้านอย่างปลอดภัย (7) ความเป็นพลเมือง ประชาธิปไตยหรือพลเมืองตื่นรู้ (8) การเรียนรู้ตลอดชีวิต (9) การใช้ชีวิตในสังคม (10) การทำงานและประกอบอาชีพ

5. อภิปรายผลการวิจัย

ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยในยุคดิจิทัลล้วนเป็นทักษะและสมรรถนะที่ทั้ง 6 ประเทศ ได้แก่ ญี่ปุ่น สิงคโปร์ สหราชอาณาจักร ฟินแลนด์ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย รวมถึงประเทศไทย ให้ความสำคัญและใช้พัฒนาผู้สูงอายุในประเทศให้สามารถดำรงอยู่ในยุคดิจิทัล และสังคมสูงวัยได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการ นักคิดหลายท่านที่กล่าวถึงความสำคัญของทักษะดังกล่าวและควรพัฒนาให้เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุ ดังนี้

(1) ทักษะการวางแผนเพื่อพัฒนาตนเอง ช่วยพัฒนาให้ผู้สูงอายุเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และการทำงานต่าง ๆ เนื่องจากช่วยให้ผู้สูงอายุเรียนรู้และทำสิ่งต่าง ๆ อย่างมีเป้าหมาย เรียนรู้เพื่อการรู้จริง ใช้ความมุ่งมั่นพยายามในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ชอบเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความมั่นใจว่าจะเป็นบุคคลที่เรียนรู้ตลอดชีวิต (Heslin, 2021)

(2) ทักษะทางสุขภาพมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากปัญหาด้านการเจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรังในกลุ่มผู้สูงอายุมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นทั้งที่สามารถป้องกันได้หากมีพฤติกรรมดูแลสุขภาพที่เหมาะสม รวมถึงการพบโรคไม่ติดต่อเรื้อรังและโรคเมเรียมต่าง ๆ ที่กำลังเป็นปัญหาของผู้สูงอายุ นอกจากนี้

ตั้งแต่ปี พ.ศ.2562-2565 พบปัญหาการเจ็บป่วยด้วยโรคติดเชื้อที่สำคัญในผู้สูงอายุ ได้แก่ Covid-19 ที่มีการแพร่ระบาดเป็นวงกว้างทั่วโลก ในประเทศไทยตลอดปี พ.ศ. 2564 มีผู้สูงอายุติดเชื้อจำนวนทั้งสิ้น 141,401 คน ซึ่งถือเป็นจำนวนที่มากและเป็นตัวเลขที่น่ากังวลเป็นอย่างยิ่ง (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2565)

(3) ทักษะการรู้หนังสือและการคำนวณขั้นพื้นฐาน เป็นทักษะและสมรรถนะสำคัญในการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ และควรพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สอดคล้องกับ UNESCO (2017) ที่ว่าทักษะการอ่านออกเขียนได้และการมีพื้นฐานการคำนวณ ซึ่งรวมไปถึงความสามารถทางดิจิทัลด้วย เป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ทุกคนจำเป็นต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

(4) ทักษะการวางแผนและจัดการการเงิน เนื่องจากผู้สูงอายุต้องมีเงินเพื่อใช้จ่ายในการดำเนินชีวิตจนกว่าจะสิ้นอายุขัย หรือใช้จ่ายในยามฉุกเฉินหรือเพื่อรักษาพยาบาลยามเจ็บป่วย ดังที่ Sirilamduan (2019) กล่าวว่า ก่อนที่จะถึงวัยสูงอายุหรือเกษียณการทำงานต้องสำรวจว่าตนเองนั้นมีเงินเพียงพอกับค่าใช้จ่ายที่จะเกิดขึ้นในอนาคตหรือไม่ ทั้งค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน เช่น ค่าอาหาร ค่าใช้จ่ายในครัวเรือน ค่าทำบุญ ค่าพาหนะและการเดินทาง และค่ารักษาพยาบาล เป็นต้น การวางแผนทางการเงินจึงมีความสำคัญมาก

(5) ทักษะทางด้านสื่อ สารสนเทศ เทคโนโลยี และดิจิทัล ซึ่งการมีทักษะและสมรรถนะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาภาวะพลุฒิพลังของผู้สูงอายุ ดังที่ Svobodová and Hedvičáková (2017) กล่าวถึงความสำคัญของเทคโนโลยีที่พัฒนาให้ผู้สูงอายุมีพลังและคุณภาพสู่ภาวะพลุฒิพลังและสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(6) ทักษะในการอยู่ในบ้านที่เหมาะสมและใช้ชีวิตอย่างมั่นคงปลอดภัยเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุ โดยหากสามารถปรับสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ปลอดภัย เหมาะสมกับการใช้ชีวิตประจำวัน และไม่ก่อให้เกิดอันตรายกับผู้สูงอายุ โอกาสการเกิดอุบัติเหตุก็จะลดลงแนวโน้มที่ผู้สูงอายุจะมีชีวิตที่ยืนยาวก็จะเพิ่มขึ้น ลดการพึ่งพาผู้อื่นลง และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข (Department of Older Persons, n.d.)

(7) ทักษะของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยหรือพลเมืองตื่นรู้ โดยการเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้นและตื่นรู้มักมีความเชื่อมโยงกับการรู้เท่าทันสื่อ โดย Silver (2009) ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองตื่นรู้ มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากสารที่เป็นอันตราย มุ่งร้าย หรือไม่พึงประสงค์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยผู้สูงอายุ

(8) ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากผู้สูงอายุเป็นผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์ชีวิตสูง รู้ว่าตนเองต้องการและสนใจในสิ่งใด รวมถึงเป็นผู้นำของตนเองและต้องการความเป็นอิสระ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ให้กับผู้สูงอายุควรมีความแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ทั่วไป ต้องมีความเข้าใจในลักษณะธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ และควรเป็นรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต (The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council, 2020)

(9) ทักษะการใช้ชีวิตในสังคม เนื่องจากผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความต้องการทักษะความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตให้เท่าทันต่อสถานการณ์โลกหรือ

สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อให้มีความรู้และสามารถปรับตัวใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข (Ratana-Ubol, 2011)

(10) ทักษะเพื่อการทำงานและประกอบอาชีพที่ผู้สูงอายุพึงมี ซึ่งสอดคล้องกับ The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council (2020) ที่ว่า ผู้สูงอายุบางส่วนมีความต้องการรายได้เพื่อการยังชีพ จึงต้องการความรู้เพิ่มเติมสำหรับประกอบอาชีพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำธุรกิจ ดังนั้นการฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุสามารถประกอบอาชีพได้จึงมีความจำเป็น

6. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

(1) ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

(1.1) การพัฒนาทักษะและสมรรถนะผู้สูงอายุควรใช้บทบาทหน้าที่ที่มีอยู่ของหน่วยงานภาครัฐเป็นตัวขับเคลื่อนอย่างเต็มประสิทธิภาพ รวมทั้งกำหนดแนวทางในการปรับปรุงการขับเคลื่อนให้ภาครัฐสามารถดำเนินงานได้อย่างเต็มที่

(1.2) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ควรนำผลการวิจัยพิจารณาดำเนินการและผลักดันให้เกิดการดำเนินงานอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุในประเทศไทยต่อไป

(1.3) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ควรนำผลการวิจัยเผยแพร่ให้หน่วยงานภาครัฐและผู้เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นพิจารณารูปแบบที่เหมาะสมกับการดำเนินงานตามสภาพจริง เพื่อนำไปปรับประยุกต์ใช้ตามบริบทเชิงพื้นที่ต่อไป

(2) ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

(2.1) ควรนำผลการศึกษาวิจัยทักษะและสมรรถนะมาวิเคราะห์ตัวบ่งชี้ คำนิยามหรือคำอธิบายเพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจได้ง่าย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้สูงอายุได้อย่างแท้จริง รวมทั้งจัดทำเครื่องมือในการวัดทักษะและสมรรถนะทั้งในเชิงปริมาณหรือคุณภาพ

(2.2) ควรศึกษาวิจัยทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นของผู้สูงอายุเพิ่มเติม โดยพิจารณาแบ่งจากหลายมิติ เช่น แบ่งตามช่วงอายุ เช่น วัยต้นวัยกลาง และวัยปลาย หน้าที่ อาชีพ ระดับการศึกษา อาการเจ็บป่วย พื้นที่เมืองหรือชนบท ช่วงเวลาปัจจุบันกับอนาคต

(2.3) ควรมีการทำวิจัยนำร่องการพัฒนาเมืองแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะของผู้สูงอายุ

7. กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการดำเนินการร่วมกันระหว่างสำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา และคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 ซึ่งทุนดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา นโยบาย แผน มาตรฐานการศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทิศทางชัดเจนซึ่งมาจากความร่วมมือของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน คณะผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

8. เอกสารอ้างอิง

- Department of Older Persons. (n.d.). *A set of knowledge on self-care and potential development for the elderly stability in life*. Retrieved 12,05 2022, from https://www.dop.go.th/download/formdownload/th1529476181-813_0.pdf
- Department of Older Persons. (2022). *Older statistics*. Retrieved 12,06 2022, from <https://www.dop.go.th/th/know/side/1/1/1767>
- Heslin (2021). *Does a growth mindset enable successful aging?. Work, Aging and Retirement*, 7(2), 79-89. Retrieved 12,06 2022, from <https://doi.org/10.1093/workar/waaa029>
- Montakarn Chimmamee (2021). *Developing work skills (RE-SKILL and UP-SKILL) to secure income for the elderly*. Foundation of Thai Gerontology Research and Development institute.
- The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council. (2020). *Promoting Life Long Learning for transformation and global crisis*. Retrieved 12,05 2022, from <https://www.nxpo.or.th/th/report/9976/>
- Office of the Education Council (2020). *The National Scheme of Education B.E. 2560-2579 (2017-2036)*. Retrieved 12,06 2022, from <http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1540-file.pdf>

- Ratana-Ubol (2011). *Education and lifelong learning of the Thai elderly*. Foundation of Thai Gerontology Research and Development institute.
- Silver, A. (2009). A European approach to media literacy: Moving toward an inclusive knowledge Society. In Divina F. & Jordi T. (Eds.), *Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes, and Challenges* (pp. 11-13). The United Nations-Alliance of Civilizations in co-operation with Grupo Comunicar.
- Sirilamduan (2019). *Pre-retirement financial planning guideline*. Ubon Ratchathani University.
- Svobodová, L., & Hedvičáková, M. (2017). The use of the social networks by elderly people in the Czech Republic and other countries V4. In A. K. Kar et al. (Eds.), *Digital Nations – Smart Cities, Innovation, and Sustainability* (pp. 50–60). Conference on e-Business, e-Services and e-Society. Retrieved 12,05 2022, from https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-68557-1_6
- UNESCO. (2017). *Literacy and numeracy from a lifelong learning perspective*. Retrieved 12,06 2022, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247094>

ผลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้
แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่
สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
EFFECTS OF PROMOTION PROGRAM PHYSICAL
ACTIVITY USING EXERCISE GAME APPLICATION ON
HEALTH-RELATED PHYSICAL FITNESS OF HIGHER
EDUCATION STUDENTS

พีรวัฒน์ ชลเจริญ^{1*}

Peerawat Choncharoen^{1*}

Received date: March 17, 2023

Revised date: July 18, 2023

Accepted date: July 25, 2023

¹ อาจารย์, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

* Corresponding author, e-mail: peerawat.ch@skru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนของสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโดยใช้โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา จำนวน 30 คน ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย เป็นเวลา 8 สัปดาห์

ผลการวิจัยพบว่าค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของกลุ่มทดลองหลังได้รับโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวนสองรายการ รายการแรกได้แก่ ความแข็งแรงและความอดทนของกล้ามเนื้อ (Muscle Strength and Endurance) และรายการที่สองความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด (Cardiovascular Endurance)

คำสำคัญ : แอปพลิเคชัน, กิจกรรมทางกาย, สมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ

Abstract

The purpose of this study was to compare the health-related physical fitness scores of an experimental group before and after using a promotional program for physical activity that

utilized an exercise game application. The sample consisted of 30 students from Songkhla Rajabhat University, majoring in physical education in the Faculty of Education. The experimental group participated in the promotion program for physical activity using the exercise game application for 8 weeks.

The results indicated a significant difference in the average health-related physical fitness scores of the experimental group after their participation in the promotional program using the exercise game application at .05 level. The two assessed categories were muscle strength and endurance, as well as cardiovascular endurance.

Keywords: Application, Physical activity, Health-related physical fitness

1. บทนำ

ในปี 2019 ที่ผ่านมามีได้เกิดวิกฤตครั้งสำคัญของโลกได้มีโรคติดเชื้ออุบัติใหม่เกิดขึ้นนั่นคือ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโรคโควิด 19 ที่มีต้นกำเนิดจากเมืองอู่ฮั่น มณฑลหูเป่ย์ ประเทศจีน และแพร่ระบาดไปยังหลายประเทศทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทยอย่างรวดเร็ว ภาครัฐจึงต้องออกมาตราการควบคุมการแพร่ระบาดด้วยการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) จากสถานการณ์ดังกล่าว จึงเกิดชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) หรือความปกติใหม่ หรือฐานวิถีชีวิตใหม่ ซึ่งหมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิต

อย่างใหม่ ที่แตกต่างจากอดีตเพราะได้รับผลกระทบจากบางสิ่งบางเหตุการณ์ จนแบบแผนและแนวทางที่คุ้นเคยเกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตใหม่ เมื่อเวลาผ่านไปจะทำให้เกิดความคุ้นชิน และกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ปกติ (ธรรมนิติ, 2563) จากนี้การสำรวจโดย Super Poll (2563) พบว่า พฤติกรรมที่แสดงออกถึงชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) มากที่สุดคือ การสั่งสินค้าเดลิเวอรี่มากขึ้น ร้อยละ 86.2 รองลงมาคือการพูดคุยติดโลกโซเชียลมีเดียมากขึ้น ร้อยละ 83.7 มีการใช้เทคโนโลยีสื่อสารผ่าน โซเชียลมีเดียมากขึ้น ร้อยละ 81.5 มีความคุ้นเคยในการลงทะเบียนผ่าน แอปพลิเคชันต่าง ๆ ร้อยละ 79.8 มีการดูแลสุขภาพตนเองมากขึ้น ร้อยละ 79.1 มีดูแลสุขภาพส่วนรวมมากขึ้นร้อยละ 64.2 ศึกษาเล่าเรียนผ่านระบบออนไลน์มากขึ้นร้อยละ 62.6 แต่งกายใช้หน้ากากอนามัยเป็นแฟชั่นร้อยละ 60.6 ดูทีวีสโตร์มากขึ้น ร้อยละ 56.6 คบหาพบปะผู้คนเฉพาะกลุ่มมากขึ้น ร้อยละ 55.2 ทำงานจากที่บ้าน (Work from Home) เพิ่มขึ้น จากสถิติดังกล่าวจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปอย่างชัดเจน คือการที่เทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ชีวิตมากขึ้น ที่จากเดิมมีมากอยู่แล้ว แต่ในสังคมยุคนิวนอร์มัลสิ่งเหล่านี้จะเข้าไปอยู่ในแทบทุกจังหวะชีวิต ไม่ว่าจะเป็น การเรียนออนไลน์ การทำงานที่บ้าน การประชุมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ การทำธุรกรรม และการเอ็นเตอร์เทน ชีวิตรูปแบบต่าง ๆ

จากรายงานสถิติของ Thailand Digital Stat 2021 พบว่าคนไทยออนไลน์วันละ 8 ชั่วโมง 44 นาที และใช้โทรศัพท์มือถือวันละ 5 ชั่วโมง 7 นาที แต่การที่ต้องใช้ชีวิตอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ และหน้าจอโทรศัพท์มือถือเป็นระยะเวลานานทั้งการทำงาน การเรียน และการใช้ชีวิต (ณัฐพล ม่วงท่า,

2564) พฤติกรรมดังกล่าวนี้ส่งผลทำให้ประชาชนขาดกิจกรรมทางกาย และมีกิจกรรมทางกายไม่เพียงพอ จนนำไปสู่การมีพฤติกรรมเนือยนิ่งเพิ่มมากขึ้น การมีกิจกรรมทางกายไม่เพียงพอและพฤติกรรมเนือยนิ่ง มีความสัมพันธ์ และเป็นสาเหตุสำคัญของของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Non-Communicable Diseases: NCDs) ซึ่งเป็นโรคที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการติดเชื้อโรค และไม่ได้ติดต่อจากคนสู่คน เป็นโรคที่เกิดจากพฤติกรรมในการใช้ชีวิตประจำวันที่ไม่เหมาะสมได้แก่ โรคหัวใจ โรคเบาหวาน โรคหลอดเลือดสมอง ภาวะความดันโลหิตสูง ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญอันดับหนึ่งของโลก และประเทศไทย จากการนำเสนอข้อมูลของ กรมควบคุมโรค (2563) พบว่าสาเหตุการเสียชีวิตจากกลุ่มโรคไม่ติดต่อเรื้อรังมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในประชากรไทย โดยในปี พ.ศ. 2561 โรคไม่ติดต่อที่เป็นสาเหตุการตาย 3 อันดับแรกได้แก่ โรคมะเร็งรวมทุกประเภท รองลงมาคือ โรคหลอดเลือดสมอง และโรคหัวใจขาดเลือด และข้อมูลของศูนย์พัฒนาองค์ความรู้ด้านกิจกรรมทางกายประเทศไทย (TPAK) สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดลและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โดยปิยวัฒน์ เกตุวงศา และกรรณก พงษ์ประดิษฐ์ (2563) พบว่าสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ได้ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอของประชากรไทย

กิจกรรมทางกาย เป็นการเคลื่อนไหวใด ๆ ของร่างกายที่ใช้กล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวที่มีการใช้พลังงาน (World Health Organization, 2010) เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันนับตั้งแต่การตื่นนอน จนกระทั่งถึงการเข้านอน เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพนอกจากนี้

องค์การอนามัยโรค (WHO) ได้กล่าวถึงประโยชน์ที่จะได้รับการมีกิจกรรมทางกายเป็นประจำไว้ใน Global Recommendations on Physical Activity for Health (2010) ว่าจะส่งผลดีต่อสุขภาพในด้านต่าง ๆ เช่น หลอดเลือดและหัวใจแข็งแรง ระบบเผาผลาญการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล้ามเนื้อและกระดูกมีความแข็งแรง กิจกรรมทางกายจึงมีส่วนในการป้องกันการรักษา การสร้างเสริมและการฟื้นฟูสุขภาพ ส่งผลต่อการทำให้ร่างกายมีสมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพที่ดียิ่งขึ้นประกอบไปด้วย

1. องค์ประกอบของร่างกาย (Body Composition)
2. ความอดทนของระบบไหลเวียนโลหิตและระบบหายใจ (Cardiorespiratory Endurance)
3. ความอดทนของกล้ามเนื้อ (Muscular Endurance)
4. ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Muscular Strength) และ
5. ความอ่อนตัว (Flexibility) ที่มีส่วนในการส่งเสริมให้สามารถใช้ชีวิตได้อย่างกระฉับกระเฉงและมีคุณภาพ

จากสถิติการใช้เทคโนโลยีในข้างต้นจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปอย่างชัดเจน คือการใช้เทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตจะเข้ามามีบทบาทกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตมากขึ้นผู้คนใช้โทรศัพท์ประเภท Smart Phone เพิ่มมากขึ้น จึงอาจจะเป็นโอกาสที่จะสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อเข้ามาช่วยในการส่งเสริมการมีกิจกรรมทางกายที่เพิ่มขึ้น โดยใช้โมบายแอปพลิเคชันซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ทำงานอยู่บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา โดยเฉพาะแอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย ซึ่งมีรูปแบบการทำงานที่ใช้การปฏิสัมพันธ์เป็นเกมจำลองสภาพเหมือนจริง (Virtual Reality) ร่วมกับการแสดงข้อมูลแบบป้อนกลับ (Visual Feedback) โดยใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นตัวขับเคลื่อนในการเล่นเกมที่ส่งผลทำให้เกิด

การเคลื่อนไหว และมีการใช้พลังงาน ทำให้การใช้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งไม่ได้เป็นการออกกำลังกายที่จริงจังเกินไป แต่จะเป็นไปในลักษณะของการเล่นเกมที่อาจมีส่วนช่วยให้ผู้คนหันมาสนใจการออกกำลังกายมากขึ้นโดยสามารถทำกิจกรรมได้จากที่บ้าน หรือสถานที่ใดก็ได้ซึ่งอาจจะส่งผลให้ผู้ใช้งานมีกิจกรรมทางกายที่เพิ่มมากขึ้นจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนับได้ว่าเป็นความท้าทายที่สำคัญของบุคลากรในสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้องทั้งในด้านของพลศึกษาและการออกกำลังกาย เมื่อเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตอย่างปฏิเสธไม่ได้ และ ความสำคัญของการมีกิจกรรมทางกายที่จะส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของประชาชนในระยะยาว

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาหัวข้อ “ผลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีที่อยู่ใกล้ตัวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการมีกิจกรรมทางกายอีกทั้งยังเป็นการศึกษาแนวทางเพื่อให้ได้วิธีการสอน วิธีการจัดโปรแกรมการมีกิจกรรมทางกายในรูปแบบต่าง ๆ ที่จะส่งผลต่อการมีสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพที่ดี และช่วยส่งเสริมการมีชีวิตที่มีความกระฉับกระเฉง และสุขภาพดีให้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาหัวข้อดังกล่าวเพื่อศึกษาข้อเท็จจริง และประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนของสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองโดยใช้โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยกำหนดแนวทางในการวิจัยโดยผู้วิจัยมุ่งศึกษา

3.1 กิจกรรมทางกาย

องค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 2010) ให้ความหมายของ กิจกรรมทางกาย หมายถึง การเคลื่อนไหวร่างกายใด ๆ ที่เกิดจากการทำงานของกล้ามเนื้อโครงร่าง (กล้ามเนื้อมัดใหญ่) ซึ่งก่อให้เกิดการเผาผลาญพลังงานของร่างกาย ปิยวัฒน์ เกตุวงศา, ปัญญา ชูเลิศ, วิภาดา เอี่ยมแย้ม, อับดุล อุ่ณอไฟ, และอภิชาติ แสงสว่าง (2563) ได้จำแนกกิจกรรมทางกายสามารถ เป็น 3 หมวดกิจกรรม

1) กิจกรรมทางกายในการทำงานที่ครอบคลุมถึงการทำงานต่าง ๆ ทั้งที่ ได้รับหรือไม่ได้รับค่าจ้าง การศึกษาฝึกอบรม งานบ้าน กิจกรรมในครัวเรือน การทำงานเกษตรกรรม การเพาะปลูก และเก็บเกี่ยว หรือการประมง เป็นต้น

2) กิจกรรมทางกายในการเดินทาง จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ด้วยการเดิน หรือปั่นจักรยานเพื่อการสัญจร เช่น การเดินทาง ไปทำงาน

การเดินทางเพื่อไปจับจ่ายใช้สอยซื้อเครื่องใช้ต่าง ๆ ไปตลาดไปทำบุญหรือไปศาสนสถาน เป็นต้น

3) กิจกรรมทางกายเพื่อนันทนาการ หรือกิจกรรมยามว่าง เช่น การออกกำลังกาย และเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ การเล่นฟิตเนส การเดินรำ และกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมยามว่างเพื่อความผ่อนคลายที่ปฏิบัติในเวลาว่าง จากการทำงาน

สรุปได้ว่ากิจกรรมทางกาย หมายถึง อิริยาบถการเคลื่อนไหวร่างกายทั้งหมดในชีวิตประจำวันโดยการทำงานของกล้ามเนื้ออันส่งผลให้เกิดการใช้พลังงาน ครอบคลุมทั้งกิจกรรมในชีวิตประจำวัน การทำงาน และการออกกำลังกาย

3.1.1 ข้อเสนอแนะการมีกิจกรรมทางกาย วัยผู้ใหญ่ (อายุ 18 - 64 ปี)

องค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 2020) ได้มีคำแนะนำการมีกิจกรรมทางกาย วัยผู้ใหญ่ (อายุ 18-64 ปี) ซึ่งจะเอื้อประโยชน์ต่อผลลัพธ์ทางสุขภาพโดยรวม ดังนี้

- 1) ผู้ใหญ่ทุกคนควรทำกิจกรรมทางกายทั่วไปในทุกวัน
- 2) ผู้ใหญ่ควรทำกิจกรรมทางกายแบบแอโรบิกระดับปานกลาง อย่างน้อย 150-300 นาที หรือ ทำกิจกรรมทางกายแบบแอโรบิกระดับหนักอย่างน้อย 75-150 นาที หรือทำผสมผสานกันโดยทำตลอดทั้งสัปดาห์ เพื่อผลดีต่อสุขภาพ

- 3) วัยผู้ใหญ่ควรทำกิจกรรมสร้างความแข็งแรงให้กับกล้ามเนื้อที่ใช้กล้ามเนื้อหลักทุกส่วนที่ระดับปานกลางขึ้นไป อย่างน้อย 2 วันต่อสัปดาห์เพื่อเสริมสร้างสุขภาพที่ดี

4) วัยผู้ใหญ่สามารถเพิ่มระยะเวลาในการทำกิจกรรมทางกายแบบแอโรบิกในระดับปานกลางได้มากกว่า 300 นาที หรือทำกิจกรรมทางกายแบบแอโรบิกในระดับหนักมากกว่า 150 นาที หรือทำสมผลเช่นกันระหว่างกิจกรรมทางกายแบบแอโรบิกในระดับปานกลางและระดับหนักไปตลอดทั้งสัปดาห์ เพื่อสุขภาพที่ดียิ่งขึ้น

3.2 สมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ

สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา (2562) ให้ความหมายของสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ (Health-Related Physical Fitness) หมายถึง เป็นดัชนีสมรรถภาพทางกายที่เป็นพื้นฐานทางสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มความสามารถประสิทธิภาพในการทำงานของร่างกาย ซึ่งจะมีส่วนช่วยในการลดปัจจัยเสี่ยงในการเกิดโรคต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Muscle Strength)
 - 2) ความอดทนของกล้ามเนื้อ (Muscle Endurance)
 - 3) ความอ่อนตัว (Flexibility)
 - 4) ความอดทนของระบบหัวใจและไหลเวียนโลหิต (Cardiovascular Endurance)
 - 5) องค์ประกอบของร่างกาย (Body Composition)
- เป็นส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นร่างกาย แบ่งเป็นหลายส่วน เช่น ไขมัน (Fat Mass) กระดูก กล้ามเนื้อ น้ำและแร่ธาตุต่าง ๆ

3.3 แอปพลิเคชันเกมการออกกำลังกาย

แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายมีพื้นฐานมาจาก เกมออกกำลังกายซึ่งในอดีตมีเฉพาะในเครื่องเล่นเกม Witherspoon (2014) ได้ให้

ความหมาย เกมออกกำลังกาย หมายถึง เทคโนโลยีที่ต้องขับเคลื่อนด้วยกิจกรรมทางกาย เช่น การเล่นเกม ซึ่งกำหนดให้ผู้เข้าร่วมต้องเคลื่อนไหวร่างกายหรือออกกำลังกายเพื่อเล่นเกม เกมเหล่านี้ต้องการให้ผู้ผู้ใช้การเคลื่อนไหวเพื่อเข้าร่วมการออกกำลังกายเสมือนจริง ทั้งการออกกำลังกายแบบกลุ่ม หรือกิจกรรมทางกายแบบโต้ตอบ

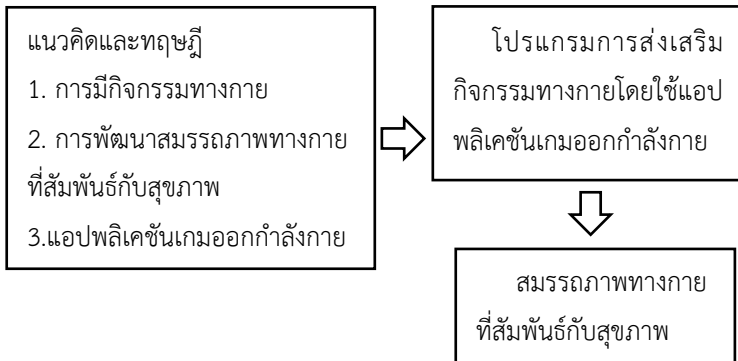
โดยแนวคิดของการสร้างแอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายคือ นำความหลงใหลในการเล่นเกามาใช้ และเปลี่ยนสิ่งที่เคยถูกมองว่าเป็นพฤติกรรมเนือยนิ่งให้กลายเป็นกิจกรรมที่กระฉับกระเฉงและมีสุขภาพดีขึ้น โดยประโยชน์ของเกมการออกกำลังกาย ประกอบไปด้วย

- 1) เกิดความสนุก และเพิ่มความเพลิดเพลินในการออกกำลังกาย
- 2) ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
- 3) ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมได้ตามความสนใจ
- 4) เกิดแรงจูงใจในการเข้าร่วมใช้งานแอปพลิเคชันเกมการออกกำลังกาย

3.3.1 แอปพลิเคชัน Homecourt

HomeCourt เป็นแอปพลิเคชันที่อยู่บนระบบปฏิบัติการ iOS ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการสำหรับสมาร์ทโฟน (Smartphone) ของแอปเปิล โดยใช้ในโทรศัพท์ iPhone และ iPad เป็นแอปพลิเคชันแบบที่ถูกพัฒนามาเพื่อฝึกซ้อม และพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาบาสเกตบอล เป็นเหมือนผู้ฝึกสอนทักษะส่วนบุคคล สามารถบันทึกผลการปฏิบัติงาน และให้ข้อเสนอแนะพร้อมคำแนะนำแก่คุณ HomeCourt เป็นแอปพลิเคชันที่ขับเคลื่อนด้วยกิจกรรม

ร่างกายของผู้ใช้งาน มีหมวดหมู่การใช้งานที่หลากหลายไม่เฉพาะการใช้ฝึกซ้อมกีฬาบาสเกตบอลเท่านั้น แต่ยังมีหมวดที่เป็นลักษณะเหมือนเกมที่ไม่ใช้อุปกรณ์ในการใช้งานที่จะทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสะดวก สนุกสนาน เพิ่มความเพลิดเพลินในการออกกำลังกาย และส่งผลให้เกิดเป็นแรงจูงใจในการมีกิจกรรมทางกายที่เพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษา “ผลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” ระเบียบวิธีวิจัยในครั้งนี้ใช้รูปแบบ การวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi-Experimental Research) มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

4.1 ขั้นตอนเตรียมการทดลอง

4.1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1.2 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา จำนวน 156 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) และใช้วิธีการเลือกกลุ่มการสุ่มตัวอย่างแบบอาศัยความสะดวก (Convenience sampling) จากนั้นผู้วิจัย ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling) ด้วยการให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สมัครใจในการเข้าร่วมงานวิจัย ได้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยมีการกำหนดเกณฑ์การคัดเข้า และคัดออก ดังนี้

เกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion Criteria)

- 1) นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา
- 2) นักศึกษามีความประสงค์อยากเข้าเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยยินยอมเข้าร่วมกิจกรรมจากนักศึกษาอย่างสมัครใจ ไม่มีการบังคับ
- 3) นักศึกษาไม่มีความผิดปกติด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย การสื่อสาร การมองเห็น และการได้ยิน
- 4) นักศึกษาไม่มีโรคประจำตัวร้ายแรงสามารถออกกำลังกายได้
- 5) นักศึกษาผ่านการประเมินความพร้อมก่อนออกกำลังกายด้วยแบบสอบถามความพร้อมที่จะมีกิจกรรมทางกาย PAR-Q+ 2019

เกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria)

- 1) นักศึกษาไม่สามารถปฏิบัติตามโปรแกรมการส่งเสริมการมีกิจกรรมทางกายได้มากกว่า 80%
- 2) นักศึกษาไม่มีความประสงค์อยากเป็นกลุ่มตัวอย่างอีกต่อไป
- 3) นักศึกษามีอาการเจ็บป่วย หรือได้รับบาดเจ็บและได้รับคำวินิจฉัยจากแพทย์ว่าห้ามออกกำลังกาย
- 4) นักศึกษาไม่สามารถเคลื่อนไหวร่างกาย สื่อสาร มองเห็น และ ไต่ยืนตามปกติ

4.1.3 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย

4.1.3.1 แผนการจัดโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย โดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 8 แผน หาคุณภาพเครื่องมือโดยวิธีการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คนพิจารณาความตรงตามจุดประสงค์และความเหมาะสมของแผนการจัดโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยวิธีการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ในการวิจัยครั้งนี้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.99

4.1.3.2 แบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายสำหรับประชาชน อายุ 19 - 59 ปี ของกรมพลศึกษา (สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา, 2562) เป็นแบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายสำหรับประชาชน อายุ 19 - 59 ปี เพื่อใช้ในการประเมินสมรรถภาพทางกายและนำผลการประเมินไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่เหมาะสมกับวัยเพื่อจะได้ทำให้ทราบข้อมูลพื้นฐาน ด้านสมรรถภาพทางกาย และจัดเก็บข้อมูลผ่านโมบายแอปพลิเคชัน DPE FIT TEST ซึ่งสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปวางแผนในการส่งเสริมพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพทางกายต่อไป

4.2 ขั้นตอนการทดลองและรวบรวมข้อมูล

4.2.1 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.2.1.1 ผู้วิจัยทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยใช้แบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายสำหรับประชาชน อายุ 19 - 59 ปี (สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา, 2562) และจัดเก็บข้อมูลผ่านโมบายแอปพลิเคชัน DPE FIT TEST

4.2.1.2 ดำเนินการทดลองใช้โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ตามแผนการทดลองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ โดยแผนการจัดโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทาง

กายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา แต่ละแผนนำมาใช้ทำการทดลองสัปดาห์ละ 2 ครั้ง โดยดำเนินการทดลองในวันจันทร์ และวันพฤหัสบดี เวลา 13.30 น. ตลอดระยะเวลา 8 สัปดาห์

4.2.1.3 ผู้วิจัยทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยใช้แบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายสำหรับประชาชน อายุ 19 - 59 ปี (สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา, 2562) และจัดเก็บข้อมูลผ่านโมบายแอปพลิเคชัน DPE FIT TEST

4.3 ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 ใช้สถิติเชิงบรรยาย (Descriptive Statistic) ในการบรรยายข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา จำนวน 30 คน สถิติที่ใช้ได้แก่ หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของค่าสมรรถภาพทางกายของกลุ่มทดลอง ทั้งก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง

4.3.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสมรรถภาพทางกายของกลุ่มทดลองในแต่ละรายการ ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ โดยการทดสอบสถิติ Paired t-test กำหนดค่าการทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ของกลุ่มทดลอง ทั้งก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง

5. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ผลของโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

ดัชนีมวลกาย		ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง			
(BMI) (กิโลกรัม/เมตร ²)	n	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD	t	p
เพศชาย	26	22.13	3.04	22.16	3.22	.343	.367
เพศหญิง	4	23.08	4.09	22.60	3.56	1.56	.108

*p < .05

จากตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายของกลุ่มทดลองเพศชาย หลังการทดลองไม่พบความแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายเท่ากับ 22.13 กิโลกรัม/เมตร² หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายเท่ากับ 22.16 กิโลกรัม/เมตร² ซึ่งอยู่ในเกณฑ์สมส่วน และค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายของกลุ่มทดลอง เพศหญิง หลังจากการทดลองไม่พบความแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายเท่ากับ 23.08 กิโลกรัม/เมตร² หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายเท่ากับ 22.60 กิโลกรัม/เมตร² ซึ่งอยู่ในเกณฑ์สมส่วน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

รายการทดสอบ สมรรถภาพทางกาย	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
	$\bar{x}$	SD	$\bar{x}$	SD		
นั่งงอตัวไปข้างหน้า (ซม.)	16.65	7.84	16.73	7.17	1.77	.430
ยืน-นั่ง บนเก้าอี้ 60 วินาที (ครั้ง)	51.10	9.93	60.23	12.46	5.88	0.01*
ยืนยกเข่าขึ้นลง 3 นาที (ครั้ง)	152.80	23.15	174.03	32.86	4.52	0.01*

*p < .05

จากตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายของกลุ่มทดลอง หลังจากการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สองรายการประกอบไปด้วย

รายการทดสอบ ยืน-นั่ง บนเก้าอี้ 60 วินาที (ครั้ง) หลังจากการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 51.10 ครั้ง หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 60.23 ครั้ง ($p = 0.01$)

รายการทดสอบ ยืนยกเข่าขึ้นลง 3 นาที (ครั้ง) หลังจากการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 152.80 ครั้ง หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 174.03 ครั้ง ($p = 0.01$) และรายการที่ไม่พบความแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หนึ่งรายการ

รายการนั่งงอตัวไปข้างหน้า (ซม.) หลังจากการทดลองไม่พบความแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 16.65 ครั้ง หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 16.73 ครั้ง ($p = .430$)

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย พบว่าค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ หลังการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สองรายการประกอบไปด้วย รายการทดสอบ ยืน-นั่ง บนเก้าอี้ 60 วินาที (ครั้ง) หลังจากการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 51.10 ครั้ง หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 60.23 ครั้ง และรายการทดสอบ ยืนยกเข่าขึ้นลง 3 นาที (ครั้ง) หลังจากการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 152.80 ครั้ง หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 174.03 ครั้ง เป็นไปตามสมมติฐาน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

สมรรถภาพทางกาย จะเกิดขึ้นได้เมื่อร่างกายมีการเคลื่อนไหวหรือออกกำลังกายอย่างถูกต้อง เหมาะสม ปลอดภัย และเพียงพอ โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย จำนวนทั้งหมด 8 แผนถูกออกแบบภายใต้คำแนะนำที่ องค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 2020) ได้มีคำแนะนำการมีกิจกรรมทางกายวัยผู้ใหญ่ (อายุ 18 - 64 ปี) โดยใช้แอปพลิเคชันเกมการออกกำลังกายมาใช้เป็นสื่อเพื่อช่วยเพิ่มการมีกิจกรรมทางกาย และมีการกำหนดขั้นตอนการดำเนินการตามหลักการออกกำลังกายไว้ดังต่อไปนี้ ขั้นตอนอบอุ่นร่างกาย (8 - 10 นาที) จะเป็นกิจกรรมที่จะเน้นเตรียมความพร้อมให้แก่ร่างกายด้วย

การอบอุ่นร่างกายและยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ขั้นตอนการปฏิบัติ (10 - 20 นาที) ผู้วิจัยกำหนดชุดกิจกรรมออกเป็น 2 กิจกรรม ในแต่ละกิจกรรมมีชุดย่อย ๆ โดยจะเป็นกิจกรรมที่มีการปรับระดับความหนักจากเบาไปหนัก เพื่อเตรียมความพร้อมและลดผลกระทบที่จะเกิดแก่ผู้เข้าร่วมการวิจัย ขั้นตอนการคลายอุ่น (8 - 10 นาที) ลดสภาวะการทำงานของร่างกายเพื่อให้กลับสู่สภาวะปกติ และยืดเหยียดกล้ามเนื้อเพื่อป้องกันอาการปวดเมื่อย และการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อ

สมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ ด้านองค์ประกอบของร่างกาย (Body Composition) เป็นการนำค่าน้ำหนักตัว (Weight) และส่วนสูง (Height) มาคำนวณหาค่าดัชนีมวลกาย (Body Mass Index: BMI) เพื่อหาค่าดัชนีประมาณค่าที่ทำให้ทราบถึงร้อยละของน้ำหนักที่เป็นส่วนของไขมันที่มีอยู่ในร่างกาย จากผลการวิจัยค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายของกลุ่มทดลอง เพศชาย และเพศหญิง หลังจากการทดลองไม่พบความแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เพศชายก่อนการทดลองค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายเท่ากับ 22.13 กิโลกรัม/เมตร² หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายเท่ากับ 22.16 กิโลกรัม/เมตร² ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ ส่วนเพศหญิงค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายก่อนการทดลองเท่ากับ 23.08กิโลกรัม/เมตร² หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของค่าดัชนีมวลกายเท่ากับ 22.60กิโลกรัม/เมตร² ซึ่งอยู่ในเกณฑ์สมส่วน ถิรจิต บุญแสน (2562) ได้กล่าวถึงแนวทางความสำคัญของค่าดัชนีมวลกาย Body Mass Index หรือเรียกย่อ ๆ ว่า BMI คือตัวชี้วัดมาตรฐานเพื่อประเมินสภาวะของร่างกายว่ามีความสมดุลของน้ำหนักตัวต่อส่วนสูงอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมหรือไม่ หากมี

ภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์ก็อาจทำให้เสี่ยงต่อปัญหาสุขภาพ เช่น โรคความดันโลหิตสูง โรคหลอดเลือดสมอง ภาวะหยุดหายใจเป็นต้น การสร้างเสริมสมรรถภาพที่สัมพันธ์กับสุขภาพด้านองค์ประกอบของร่างกายต้องมีการควบคุมอาหารให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมต่อความต้องการของร่างกาย ประกอบการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอประกอบกัน ซึ่งโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย ตัวแอปพลิเคชันมีลักษณะเป็นเหมือนเกมที่อาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นตัวขับเคลื่อนในการเล่นเกมนในช่วงสั้นๆ จึงอาจส่งผลทำให้ค่าดัชนีมวลกาย Body Mass Index ไม่มีการเปลี่ยนแปลงต้องอาศัยการออกกำลังกายที่มีความต่อเนื่อง และหลากหลายมากขึ้นรวมทั้งต้องอาศัยพฤติกรรมบริโภคอาหารประกอบกัน ทั้งนี้ผลจากการไม่มีการเปลี่ยนแปลงของ BMI อาจจะไม่ได้อาสาถึง การอยู่ในภาวะน้ำหนักเกินหรืออ้วนแต่อาจเกิดจากการเพิ่มขนาดของกล้ามเนื้อมากขึ้น จึงอาจส่งผลทำให้น้ำหนักตัวไม่ลดลง และค่าดัชนีมวลกาย Body Mass Index ไม่มีการเปลี่ยนแปลง

สมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ ด้านความอ่อนตัว (Flexibility) จากผลการวิจัยค่าเฉลี่ยของค่าความอ่อนตัวหลังจากการทดลอง ไม่พบความแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สามารถอธิบายได้ว่า ความอ่อนตัว คือความสามารถในการเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวข้อต่อและกล้ามเนื้อ มีความสำคัญต่อความสามารถทางกลไกการเคลื่อนไหว สอดคล้องกับที่ เจริญ กระบวนรัตน์ (2561) ได้กล่าวถึงหลักสำคัญของการยืดเหยียดกล้ามเนื้อไว้ 2 ประการ 1. ช่วยป้องกันอาการบาดเจ็บ (Injury Prevention) 2. ช่วยส่งเสริมความสามารถ (Performance

Enhancement) ยังมีความอ่อนตัวเพิ่มมากขึ้นเท่าใด โอกาสของการบาดเจ็บก็จะยิ่งน้อยลงเท่านั้น และสามารถเพิ่มมุมการเคลื่อนไหวได้มากขึ้น การพัฒนาความอ่อนตัวจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝนเพื่อให้เกิดการพัฒนา สอดคล้องกับ นิวัฒน์ บุญสม (2560) ได้กล่าวถึงการพัฒนาความอ่อนตัวไว้ว่า การพัฒนาความอ่อนตัวด้วยยืดเหยียดกล้ามเนื้อจัดเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพด้วยการฝึกเพิ่มระยะการเคลื่อนไหวของข้อต่อให้มาก เกินกว่ามุมปกติที่ละน้อยอย่างค่อยเป็นค่อยไป ส่งผลให้ เนื้อเยื่อเกี่ยวพันและกล้ามเนื้อที่เกี่ยวข้องอยู่โดยรอบข้อต่อส่วนนั้น มีความอ่อนตัวเพิ่มขึ้น โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายมีการกำหนดขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาความอ่อนตัวโดยกำหนดลงไปเป็นขั้นตอนอบอุ่นร่างกาย (8 - 10 นาที) และขั้นตอนการคลายอุ่น (8 - 10 นาที) เพื่อป้องกันการบาดเจ็บที่จะเกิดขึ้น และเพิ่มความพร้อมในการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมการทดลองตามหลักและวิธีการปฏิบัติในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ การพัฒนาความอ่อนตัวต้องกระทำอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ และต้องใช้เวลาในการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งนี้การทดลองที่ใช้เวลาเพียง 8 สัปดาห์ และใช้การยืดเหยียดการกล้ามเนื้อเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เข้าร่วมการทดลองอาจจะไม่เพียงพอ และส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความอ่อนตัวที่ต้องอาศัยระยะเวลา และความสม่ำเสมอในการปฏิบัติ

จากผลการวิจัยรายการที่มีค่าเฉลี่ยของสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพ หลังการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ประกอบไปด้วยสอง รายการแรก ได้แก่ ความ

แข็งแรงและความอดทนของกล้ามเนื้อมีค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 51.10 ครั้ง หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 60.23 ครั้ง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก รายการที่สองความอดทนของระบบหัวใจและหลอดเลือด (Cardiovascular Endurance) มีค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสูงขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 152.80 ครั้ง หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 174.03 ครั้ง สามารถอธิบายได้ว่าด้วยตัวกิจกรรมของ โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย มีลักษณะการเคลื่อนไหวในการทำกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น การสไลด์ การย่อ การกระโดด การก้าวข้ามสิ่งกีดขวาง เป็นต้น ในแต่ละกิจกรรมของแผนมีลักษณะการเคลื่อนไหวแบบทำซ้ำ ๆ การทำซ้ำในลักษณะดังกล่าวก่อให้เกิดอาการเมื่อยล้าเป็นผลจากการสะสมของกรดแลคติกขึ้นภายในร่างกายในซึ่งเกิดจากการเผาผลาญพลังงานจากการออกกำลังกาย โดยถ้ามีกรดแลคติกสะสมอยู่ในกล้ามเนื้อในปริมาณมากก็จะทำให้เกิดอาการเมื่อยล้าและปวดกล้ามเนื้อได้ การใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายมีส่วนช่วยในการสร้างแรงจูงใจ และทำให้เกิดความท้าทาย ทำให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ต่อเนื่อง และสามารถต่อสู้กับความเมื่อยล้าได้จึงส่งผลให้ร่างกายมีความแข็งแรงและความอดทนของกล้ามเนื้อเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับ เจริญ กระบวนรัตน์ (2561) กล่าวว่า การฝึกความแข็งแรงและความอดทนของกล้ามเนื้อ น้ำหนักที่ใช้ในการฝึกควรจะมือน้ำหนักเบาเพื่อให้ร่างกายทำงานได้ในปริมาณที่ยาวนาน สอดคล้องกับตัวกิจกรรมที่เน้นใช้การเคลื่อนไหวและน้ำหนักของตนเองในการปฏิบัติ

โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย มีลักษณะเหมือนกับการฝึกแบบหนักสลับเบา (High-intensity interval training) โดยในแต่ละชุดกิจกรรมจะให้ผู้เข้าร่วมการทดลองได้ทำกิจกรรมออกเป็นเซต โดยในแต่ละเซตจะมีการทำกิจกรรมเซตละประมาณ 1 นาที และพักการทำกิจกรรม 2 นาที จำนวน 7 ชุด สองกิจกรรมในแต่ละแผนการฝึกแบบหนักสลับเบาเป็นวิธีการที่ร่างกายทำงานหนักขึ้นแต่จะมีช่วงพักโดยการลดระดับความหนักลงหรือหยุดพักช่วงสั้นๆ ร่างกายจะใช้ระบบพลังงานทั้งแบบแอโรบิก และ แอนแอโรบิกเพื่อให้ร่างกายทำงานในขณะที่มีสภาวะความล้าสูง จึงเป็นการพัฒนาและฝึกความอดทนให้ระบบหายใจ ระบบไหลเวียนเลือด และระบบกล้ามเนื้อ สอดคล้องกับ สุกฤษฎี ฤทธิธรรม และ สาธิน ประจัญบาน (2560) พบว่าโปรแกรมหนักสลับเบาเป็นรูปแบบการฝึกที่สามารถพัฒนาความอดทนของระบบหายใจและระบบไหลเวียนโลหิตของนักกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ สุนิษา คชายุทธ (2562) พบว่าผลการฝึกโปรแกรมแบบสแตน์และการฝึกโปรแกรมแบบหนักสลับเบาสามารถพัฒนาความอดทนของระบบไหลเวียนโลหิตของนักกีฬาฟุตบอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

7.1 การนำโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายไปใช้ ครูผู้สอน อาจารย์ หรือผู้นำโปรแกรมไปใช้ ควรทำความเข้าใจ และศึกษาหลักการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับ

สุขภาพ และวิธีการใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย เพื่อที่จะสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด

7.2 การนำโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายไปใช้ สิ่งที่สำคัญนอกจากการมีกิจกรรมทางกายของผู้เข้าร่วมแล้ว สิ่งที่ต้องเน้นย้ำตลอดการทำกิจกรรมคือเรื่องความปลอดภัยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคอยประเมินสภาพร่างกายของตนเองอยู่ตลอดเวลาขณะปฏิบัติกิจกรรม และให้ปฏิบัติตามกำลังความสามารถของตนเอง

7.3 ครูผู้สอนในโรงเรียนสามารถนำโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายไปประยุกต์ใช้ในโรงเรียนบรรจุลงในโปรแกรมพลศึกษาในส่วนตัวส่วนหนึ่งเพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการเพิ่มกิจกรรมทางกายให้แก่ผู้เรียนเนื่องจากปัจจุบันผู้เรียนส่วนใหญ่ มีโทรศัพท์ประเภท Smart Phone ซึ่งสามารถโหลดโปรแกรมแอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายลงในโทรศัพท์ได้

7.4 โปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย เป็นตัวช่วยส่งเสริม และสนับสนุนให้บุคคลได้มีกิจกรรมทางกายที่เพิ่มขึ้นโดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ร่วมกับการมีกิจกรรมทางกายด้วยรูปแบบอื่นๆ ฉะนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องเสริมสร้างความรู้ ชี้นำให้เห็นประโยชน์และความสำคัญจากการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอ

7.5 แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกายที่ผู้วิจัยนำมาใช้นอกเหนือจากเกมที่อยู่ในโปรแกรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายโดยใช้แอปพลิเคชันเกมออกกำลังกาย แล้วนั้นยังมีเกมอื่น ๆ ที่น่าสนใจ เช่น เกมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ ลูกบาสเกตบอล ลูกฟุตบอล หรือการ

เคลื่อนไหวในรูปแบบการเล่นเทนนิส การเล่นวอลเลย์บอล ซึ่งเป็นตัวช่วยส่งเสริม สนับสนุนให้บุคคลได้มีกิจกรรมทางกายที่หลากหลาย และยังเป็นทางเลือกให้กับผู้สอนรายวิชาพลศึกษาในการประยุกต์ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา

8. เอกสารอ้างอิง

- กรมควบคุมโรค. (2563). รายงานสถานการณ์โรค NCDs เบาหวาน ความดันโลหิตสูง และปัจจัยเสี่ยงที่เกี่ยวข้อง พ.ศ. 2562. กรุงเทพฯ: อักษรกราฟิกแอนด์ดีไซน์.
- กองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย. (2561). แผนส่งเสริมกิจกรรมทางกาย พ.ศ. 2561-2573. กรุงเทพฯ: เอ็นซี คอนเซ็ปต์.
- เจริญ กระบวนรัตน์. (2561). วิทยาศาสตร์การฝึกสอนกีฬา : Science of Coaching. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สินธนาถือปี่.
- ณัฐพล ม่วงท่า. (2564). รายงานสถิติ Thailand Digital Stat 2021. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2564, จาก <https://bit.ly/3nfMPzh>
- ถิรจิต บุญแสน. (2562). ดัชนีมวลกายสำคัญอย่างไร. สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2565, จาก <https://bit.ly/40dcE1o>
- ธรรมนิติ. (2563). รู้ปรับตัวอย่างไร ให้ชีวิตและธุรกิจอยู่รอดในยุค New Normal. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565, จาก <https://www.dharmniti.co.th/new-normal/>

- นิวัฒน์ บุญสม. (2560). การพัฒนาความอ่อนตัวด้วยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*. 10(2), 2173-2184, จาก <https://bit.ly/3lyvhOz>
- ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และกรรณก พงษ์ประดิษฐ์. (2563). *พื้นที่กิจกรรมทางกายในประเทศไทยหลังวิกฤตโควิด-19*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: ภาพพิมพ์.
- ปิยวัฒน์ เกตุวงศา, ปัญญา ชูเลิศ, วิภาดา เอี่ยมแย้ม, อับดุล อุ่ณอ้าไพ, และอภิชาติ แสงสว่าง. (2563). *คู่มือกิจกรรมทางกายประจำบ้าน*. นนทบุรี: สหมิตรพรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา. (2562). *แบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายของประชาชน อายุ 19-59 ปี*. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- สุกฤษฎี ฤทธิธรรม และสาธิต ประจัญบาน. (2560). ผลการฝึกแบบหนักสลับเบาที่มีต่อความอดทนของระบบหายใจและไหลเวียนโลหิตของนักกีฬาแบดมินตัน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม). *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. 10(2), 81-92.
- สุนิษา คชายุทธ. (2562). *ผลของการฝึกโปรแกรมแบบสทानीและการฝึกแบบหนักสลับเบาที่มีต่อความอดทนระบบไหลเวียนโลหิตของนักกีฬาฟุตซอล โรงเรียนวัดราชพิธ*. [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยศึกษาและพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย]

- ศรินครินทร์วิโรจน์]. สืบค้นเมื่อ 7 ธันวาคม 2565, จาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/565>
- Super poll. (2563). *จริตใหม่ประชาชนหลังพ้นโควิด-19*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2565, จาก www.superpollthailand.net
- Lisa Witherspoon. (2014). *Exergaming*. Retrieved 17 May, 2022, from <https://bit.ly/3TDGWrU>
- World Health Organization. (2010). *Global Recommendations on Physical Activity for Health*. Geneva: World Health Organization.
- World Health Organization. (2020). *Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behavior*. Geneva: World Health Organization.

การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมในอนาคตของกลุ่มชาติพันธุ์เขมร
ในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว
CULTURAL MANAGEMENT IN THE FUTURE OF
THE ETHNIC KHMER GROUPS IN SA KAEO
SPECIAL ECONOMIC ZONE

วุฒิวัฒน์ อนันต์พัฒน์เมธ^{1*} และศุภชัย ยาวะประภา²
Vutthiwat Ananphutthimet^{1*} and Supachai Yavaprabhas²

Received date: June 27, 2023

Revised date: August 31, 2023

Accepted date: August 31, 2023

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขารัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันรัฐประศาสนศาสตร์
และนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยรังสิต

² ศาตราจารย์ กิตติคุณ ดร., สาขารัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันรัฐประศาสนศาสตร์
และนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยรังสิต อาจารย์ที่ปรึกษาคุณุณิพนธ์

* Corresponding author, E-mail: vutthiwat.a@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อศึกษาการบริหารจัดการวัฒนธรรมของหน่วยงานภาครัฐต่อกลุ่มชาติพันธุ์เขมรและเพื่อเสนอรูปแบบที่เหมาะสมในการบริหารจัดการวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยเน้นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผู้ให้ข้อมูลที่สำคัญ 30 คน มาจาก 2 กลุ่มที่สำคัญ ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ผู้นำกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว มีบทบาทในกิจกรรมสืบสาน อนุรักษ์ และเผยแพร่ทางวิถีวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เขมร จำนวน 13 คน และ กลุ่มที่ 2 กลุ่มตัวแทนจากองค์กรและสถาบันทางสังคมต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกชุมชน จำนวน 18 คน ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล

ผลการวิจัย พบว่า การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่พัฒนาเศรษฐกิจพิเศษสระแก้วที่ผ่านมา เป็นการบริหารสาธารณะแบบดั้งเดิม (The Old Public Administration) รัฐเป็นศูนย์กลางและเป็นผู้แสดงบทบาทหลักในการพัฒนาชุมชน กลุ่มชาติพันธุ์เขมรเป็นเพียงผู้รับสนองนโยบายที่ถูกกำหนดมาจากบนลงล่างเท่านั้น ไม่ได้มีบทบาทในการกำหนดนโยบาย รูปแบบที่เหมาะสมในการบริหารจัดการวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ควรมีลักษณะมุ่งเน้นการจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (The New Public Governance) โดยการจัดการสาธารณะในรูปแบบนโยบายสาธารณะ (Public Policy Governance) โดยให้ความสนใจไปที่วิธีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้นำกับชุมชนเครือข่ายต่าง ๆ ในการมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายสาธารณะ ซึ่ง

กลุ่มชาติพันธุ์เขมรควรเป็นศูนย์กลางของการกำหนดและการนํานโยบายไปปฏิบัติเพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาท้องถิ่นของรัฐ ดังนั้นในการบริหารจัดการวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่อำเภอรัษฎาประเทศจังหวัดสระแก้ว จึงควรมีทิศทางในการรวมตัวกันจัดตั้งเป็น “สมาคม” เพื่อให้มีความอิสระอำนาจต่อรอง และความสามารถดำเนินการระดมทรัพยากรเพื่อดำเนินโครงการของตนเองอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ลักษณะการดำเนินงานของสมาคมควรให้ความสำคัญต่อการบริหารจัดการแบบผสมผสานความร่วมมือโดยใช้วัฒนธรรมชุมชนเป็นฐานเพื่อให้เกิดความยั่งยืนในอนาคต

คำสำคัญ : การบริหารจัดการ, วัฒนธรรมชุมชน, กลุ่มชาติพันธุ์เขมร, การจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่

Abstract

The article aims to investigate the current cultural management approach to the Khmer ethnic group in the Sa Kaeo Special Economic Zone and propose model cultural management guidelines. The article employed qualitative methods using in-depth interviews with 30 key informants, consisting of Khmer ethnic leaders in the Sa Kaeo Special Economic Zone, experts in ethnicity, and relevant public and private agencies. This article employed context analysis and thematic analysis of data retrieved from in-depth interviews.

The article employed qualitative methods, context analysis and thematic analysis of data retrieved from in-depth interviews.

The findings revealed that the government has previously operated relying on a state-centric approach and a state as a main actor in community development. The Khmer ethnic community in the Sa Kaeo Special Economic Zone has to be implemented according to top-down policy planning. In addition, the budget allocation, to Khmer ethnic group-related projects in the Sa Kaeo Special Economic Zone, was provided to the project submitted by relevant agencies under the supervision of the budgeting and strategic planning of Sa Kaeo Province. This reveals that the budget allocated to the Khmer ethnic group is inconsistent and uncertain. This study recommends that the Khmer ethnic groups should establish a Co-Located Nonprofit Organization equivalent to an "Association," "Institution," or "juristic person" regarding the Charities Act. This could increase autonomy, bargaining power, and the ability to legitimize resource mobilization to carry out their own projects. In this respect, the state can continuously provide financial support through provincial budget allocation to the foundation. In addition, the established organization or foundation's operations should take into account collaborative

governance with community culture-based development as a basis for its sustainability

Keywords: Management, Community Culture, Khmer Ethnicity, New Public Service

1. บทนำ

ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทยปัจจุบัน เกิดจากการเคลื่อนย้ายถิ่นฐานหล่อหลอมให้ชาติพันธุ์ได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันของวัฒนธรรมไทยแต่ยังคงแฝงวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ของตนปรับตัวอย่างแนบเนียนและกลมกลืน ปัจจุบันมีเกือบ 60 ชาติพันธุ์ (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2566) รัฐเล็งเห็นความสำคัญจึงให้บัญญัติไว้ในกฎหมายรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มาตรา 70 ว่าด้วยการส่งเสริมและให้ความคุ้มครองชาวไทยกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ให้มีสิทธิดำรงชีวิตในสังคมตามวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตดั้งเดิมตามความสมัครใจได้อย่างสงบสุข ไม่ถูกรบกวน ทั้งนี้เท่าที่ไม่เป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือเป็นอันตราย ต่อความมั่นคงของรัฐหรือสุขภาพอนามัย (สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ, 2560)

ในขณะที่ นโยบายการพัฒนาเชิงพื้นที่ ของประเทศโดยมี ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ที่มุ่งพัฒนาทั้งด้านความมั่นคง การสร้างความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ การสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม การสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมทั้ง การปรับสมดุลและ

พัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ (ราชกิจจานุเบกษา, 2560) และ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่เน้นการพัฒนาอย่างยั่งยืนภายใต้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อรัฐธรรมนูญและยุทธศาสตร์ชาติของประเทศเป็นหลักแล้วยังพยายามลดความเหลื่อมล้ำและขับเคลื่อนการเจริญเติบโตจากการเพิ่มผลิตภาพการผลิตบนฐานการใช้ภูมิปัญญาและนวัตกรรมในทุกพื้นที่อย่างกว้างขวาง (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560)

นโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงพื้นที่นั้น รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวชายแดน โดยเฉพาะอำเภออรุณประเทศ จังหวัดสระแก้ว เป็นหนึ่งในชายแดนเขตภาคตะวันออกเชื่อมประเทศสู่ประเทศกัมพูชา และถูกกำหนดให้เป็นพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษ ที่สำคัญพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษสระแก้วมีกลุ่มชาติพันธุ์เขมรที่อพยพและอาศัยในราชอาณาจักรมาอย่างยาวนาน ถึงแม้ว่าชาติพันธุ์เขมรจะกระจายตัวในพื้นที่ชายแดนจังหวัดสระแก้วมากถึง 11,517 คน (สำนักงานจังหวัดสระแก้ว, 2564) แต่กลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่อำเภออรุณประเทศ จังหวัดสระแก้ว เป็นหนึ่งในชุมชนที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีวัฒนธรรมยังสืบทอดอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมจากบรรพบุรุษที่ยังคงอยู่ให้เป็นรูปธรรม ในขณะที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสระแก้ว ยังมีโครงการสนับสนุนและส่งเสริมในเชิงนโยบายในทุก ๆ ปี เมื่อนึกถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมที่รัฐต้องพัฒนาระบบสร้างเสริมชุมชนเข้มแข็ง ที่นับว่าเป็นรากฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ของการพัฒนาประเทศ ทั้งในเรื่องความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม ระบบการเมืองที่เข้มแข็ง ระดับศีลธรรมในสังคม รวมถึงระบบสวัสดิการสำหรับคนทุกกลุ่ม

โดยเฉพาะกลุ่มชาติพันธุ์ ที่เป็นกลุ่มผู้เสียเปรียบในสังคม จึงจำเป็นต้องมีการปฏิรูปเพื่อปลดปล่อยบรรทัดที่ทำให้กลุ่มดังกล่าวได้รับผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา สาธารณสุข การเมือง กฎหมาย และวัฒนธรรม ตลอดจนความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการคุ้มครองทางสังคม

อย่างไรก็ตาม กลุ่มชาติพันธุ์เขมร ในเขตพื้นที่อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ต้องปรับตัวต่อการพัฒนาที่เน้นด้านเศรษฐกิจเป็นสำคัญ แต่ในทางกลับกันการรักษาไว้ซึ่งวิถีประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของตนเองเริ่มจางหายไป ซึ่งมีหลายสาเหตุด้วยกัน สาเหตุประการหนึ่งมาจากการเสนอราคาขอซื้อที่ดินจากกลุ่มชาติพันธุ์เขมรแห่งนี้ในราคาที่สูง กลุ่มชาติพันธุ์เขมรหลายครอบครัวมีปัญหาเศรษฐกิจอยู่แล้วจึงยอมขายที่ดินทำกินและไปตั้งรกรากใหม่ในพื้นที่อื่น ๆ เน้นอนความสะดวกสบายเชิงจิตวิญญาณที่มีต่ออัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรเริ่มจางหายไป อย่างไรก็ตาม กลุ่มชาติพันธุ์เขมรแห่งนี้ ยังมีผู้นำที่อาศัยและยังคงไว้ซึ่งประเพณีวัฒนธรรมของตนเองอย่างไม่เสื่อมคลาย แต่ด้วยความเปลี่ยนแปลงสังคม การเดินทางรักษา พิธีพู่ และอนุรักษ์ ธรรมตนเองไว้เพียงลำพังไม่อาจจะทำได้ในปัจจุบัน แม้ภาครัฐจะเห็นความสำคัญด้วยการมาช่วยเหลือแล้ววิถีวัฒนธรรมผ่านโครงการงบประมาณเฉพาะกิจในแต่ละปี แต่ทั้งนี้ยังขาดความต่อเนื่อง ซึ่งให้เห็นว่าไม่สามารถนำไปสู่ความยั่งยืนได้อย่างแท้จริง การหารูปแบบการบริหารจัดการวัฒนธรรมให้กลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว จึงจะช่วยให้เสริมสร้างภูมิคุ้มกันและความเข้มแข็งของตนเองได้เหนืออื่นใด ยังช่วยกลุ่มชาติพันธุ์เขมรที่กระจัดกระจายในแถบชายแดนไทย

และพื้นที่อื่น ๆ ได้มารวมกลุ่มฟื้นฟูวัฒนธรรมของตนเอง อีกทั้งยังช่วยพัฒนาประเทศให้เข้มแข็งจากรากฐานทางวัฒนธรรมอีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาการบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมของหน่วยงานภาครัฐต่อกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว

2.2 เพื่อเสนอรูปแบบที่เหมาะสมในการบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมในอนาคตของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ แนวคิดวิถีวัฒนธรรม หมายความว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง แบบฉบับที่ครอบคลุมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่แสดงออกถึงรูปแบบในวิถีแห่งการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นระบบคุณค่าที่ได้รวบรวมมาจากประวัติศาสตร์ที่คนได้กระทำ สร้าง กำหนด สะสม รักษา และเป็นมรดกทางสังคมที่ประกอบไปด้วย ความรู้ ความเชื่อ ประเพณี ระเบียบ กฎเกณฑ์ และพิธีการต่าง ๆ มีการสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง มีการปรับตัวกับระบบความสัมพันธ์ มีความสอดคล้องระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ที่จะทำให้มนุษย์ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขภายใต้เงื่อนไขและบริบทที่แตกต่างกัน (ประเวศ วะสี, 2546) นอกจากนี้ยังได้นำ แนวคิดการบริการสาธารณะแนวใหม่ (New Public Service: NPS) (Denhardt & Denhardt, 2007) อธิบายถึงการ ผลประโยชน์สาธารณะนั้นไปสู่สังคมอย่างแท้จริง เน้นการบริหารภายในมากกว่าภายนอก

การค้นหาผลประโยชน์สาธารณะ (Seek the Public Interest) การให้บริการมากกว่าการกำกับทิศทาง (Serve Rather than Steer) และให้คุณค่าของความเป็นชาติพันธุ์เขมรในฐานะพลเมืองที่ต้องดูแลมากกว่าเป้าหมายเพียงแค่ผลิตภาพที่ต้องทำ และยังเน้นเรื่องแนวคิดการจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (The New Public Governance) ที่อธิบายถึงระบบการเชื่อมโยงทางสังคม (Socio-cybernetic System) ผ่านประเด็นนโยบายสาธารณะ เป็นการให้ความสำคัญกับการจำกัด อำนาจส่วนกลาง เป็นสังคมที่ไร้ศูนย์กลางเพียงแหล่งเดียว แต่จะมีอยู่หลาย ๆ ที่และมีตัวแสดง ที่หลากหลายในบริบทของนโยบายสาธารณะ ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของภาครัฐที่จะกระตุ้นให้เกิดการรวมตัวกันของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อมาแสดงพลังในการแก้ไขปัญหา ร่วมกัน อีกทั้งยังช่วยกันกำหนดกติกาในการจัดการร่วมกันอีกด้วย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Document Study) โดยอาศัยการศึกษาการรวบรวมข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมที่ผ่านมาของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษสระแก้วและประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และเจาะลึก (In-depth Interview) โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มเป้าหมายและผู้ให้ข้อมูลที่สำคัญ ผู้ให้ข้อมูลที่สำคัญ 30 คน ประกอบไปด้วย ผู้นำกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว ผู้เชี่ยวชาญด้านชาติพันธุ์

ส่วนราชการที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและกลุ่มภาคเอกชน แล้วนำมาวิเคราะห์บริบทแวดล้อมและวิเคราะห์แก่นสาระของข้อมูลที่ได้จากภาคสนาม

จากนั้นทำการตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulate) และนำข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดมาจัดหมวดหมู่ แยกประเภท และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การตีความควบคู่กับบริบท เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนเชิงรูปธรรม

5. สรุปผลการวิจัย

5.1 การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมของหน่วยงานภาครัฐต่อกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว

การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่พัฒนาเศรษฐกิจพิเศษสระแก้วที่ผ่านมา พบว่าเป็นการบริหารสาธารณะแบบดั้งเดิม (The Old Public Administration) เป็นการดำเนินการที่มองรัฐเป็นศูนย์กลางและเป็นผู้แสดงบทบาทหลักในการพัฒนาชุมชน กลุ่มชาติพันธุ์เขมรเป็นเพียงผู้รับสนองนโยบายที่ถูกกำหนดมาจากบนลงล่างเท่านั้น ไม่ได้มีบทบาทในการกำหนดนโยบาย แต่มีหน้าที่ในการนำนโยบายไปปฏิบัติให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลจำกัดการมีส่วนร่วมของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรนอกจากนั้น ในแง่ของงบประมาณรัฐเป็นผู้จัดหาและส่งมอบบริการสู่ชุมชนโดยตรงด้วยตนเอง งบประมาณของรัฐในโครงการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมวิถีวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษสระแก้วมีไม่มากนักและเป็นการจัดสรรตามคำขอของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องภายใต้การ

กำกับของการจัดสรรงบประมาณของจังหวัดสระแก้วเป็นหลักและขาดความต่อเนื่องซึ่งมีความไม่แน่นอน

5.2 รูปแบบที่เหมาะสมในการบริหารจัดการวิถีวิวัฒธรรมในอนาคตของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว

การบริหารจัดการวิถีวิวัฒธรรมของหน่วยงานภาครัฐต่อกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว ควรมึลักษณะมุ่งเน้นการจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (The New Public Governance) โดยให้ความสนใจไปที่วิธีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้นำกับชุมชนเครือข่ายต่าง ๆ ในการมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายสาธารณะ ซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์เขมรควรเป็นศูนย์กลางของการกำหนดและการนำนโยบายไปปฏิบัติเพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาท้องถิ่นของรัฐ (ไททัศน์ มาลา, 2561) นอกจากนี้การส่งเสริมให้กลุ่มชาติพันธุ์เขมรรวมตัวกันจัดตั้งเป็น “สมาคม” หรือ “ก่อตั้งเป็นสถาบัน” หรือ “นิติบุคคล” ตามกฎหมายเพื่อให้มีความอิสระ อำนาจต่อรอง และความสามารถดำเนินการระดมทรัพยากรสนับสนุนงบประมาณผ่านการจัดสรรงบประมาณจังหวัดให้สมาคมอย่างต่อเนื่อง เพื่อดำเนินโครงการของตนเองอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ยังเป็นการสร้างประโยชน์สาธารณะของกลุ่ม ไม่ใช่เพื่อตอบสนองต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่ต้องอาศัยหลักความรับผิดชอบร่วมกันโดยยึดถือผลประโยชน์สาธารณะเป็นหลัก อีกทั้งลักษณะการดำเนินงานของสมาคมให้ความสำคัญต่อการบริหารจัดการแบบผสมผสานความร่วมมือ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสร้างฉันทมติ (Consensus) ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและการบริหารเครือข่ายให้เกิดการทำงานผสมกัน

อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยใช้วัฒนธรรมชุมชนเป็นฐานเพื่อให้เกิดความยั่งยืน (Denhardt & Denhardt, 2007)

6. อภิปรายผลการวิจัย

การบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษสระแก้วที่ผ่านมา กลุ่มชาติพันธุ์เขมรเป็นเพียงผู้รับสนองนโยบายที่ถูกกำหนดมาจากบนลงล่างเท่านั้น ไม่ได้มีบทบาทในการกำหนดนโยบาย แต่ยังให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในกระบวนการเข้ามาวางแผนให้ดำเนินโครงการสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ ชวดี โกศล (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในเขตพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ในพื้นที่กลุ่มไทยพวนบ้านหาดเสี้ยว จังหวัดสุโขทัย และกลุ่มไทลื้อ บ้านเชียงคา จังหวัดพะเยา โดยการใช้ความเป็นรัฐประศาสนศาสตร์เข้ามาช่วยเป็นแนวคิดบริหารจัดการนั้น ประชาชนในท้องถิ่นต้องร่วมกันกับองค์กรของหน่วยงานภาครัฐในการร่วมกันสนับสนุนแนวทางในการวางแผนพัฒนาการสร้างทุนที่เกิดจากวัฒนธรรมของคนในชุมชน ให้มีการพัฒนาที่เหมาะสมกับสถานะการในพื้นที่ขาดไม่ได้คือการนำ (Leadership) ของกลุ่มผู้นำแบบที่เหมาะสมโดยไม่หวังผลประโยชน์ตอบแทน ฉลาดที่จะปรับความคิดตลอดเวลา ที่สำคัญคือการเรียนรู้ร่วมกัน (Social Learning or Mutual Learning) ไม่มีใครผูกขาดความรู้และความถูกต้อง ซึ่งการเมืองหรือรัฐประศาสนศาสตร์ไม่ได้เกิดจาก

การอ่านจากตำราเท่านั้น แต่เกิดจากการลองผิดลองถูกการนำการปรับเปลี่ยน และต่อมากลายเป็นความร่วมมือ (Collaboration) ของรัฐและสังคมและประชาชน แม้การนำด้วยยุทธศาสตร์และกระบวนการจะสำคัญ แต่การช่วยตัวเอง พึ่งตนเองของพลเมืองประชาชนในท้องถิ่นก็สำคัญไม่แพ้กัน รวมทั้งการสร้างสำนึกและให้ความรู้แก่ประชาชนเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ที่จะทำก่อให้เกิดการบริหารจัดการที่ยั่งยืน ขณะที่งานวิจัยของ ภูมิณวัฒน์ ตั้งศรีพลผล (2565) ก็สอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เป็นการศึกษาเรื่องการบริหารวัฒนธรรมพลเมืองในการธำรงรักษาสถิติสังคมชาติพันธุ์ไทยทรงดำในประเทศ ผลการศึกษาพบว่า รัฐส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการบริหารด้วยค่านิยมชุมชน บุคลากรของภาครัฐมีบทบาทในการสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยทรงดำ นอกจากนี้ รัฐส่งเสริมการกระจายอำนาจและการบริหารจัดการตนเองตามลักษณะของวัฒนธรรมชุมชน โดยมีหน่วยงานรัฐเป็นศูนย์กลางประสานงานระหว่างเจ้าหน้าที่รัฐและชุมชน ชุมชนมีชมรมมูลนิธิฯ ช่วยดำเนินการในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ

ดังนั้นเพื่อให้เกิดความยั่งยืนต่อกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว หน่วยงานภาครัฐที่ดำเนินการขับเคลื่อนโดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด รวมทั้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยมีเทศบาลตำบลบ้านด่าน เป็นหน่วยงานท้องถิ่นรับผิดชอบ จึงควรรี้นำแนวคิดการจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (NPG) ที่มีรูปแบบการสร้าง เครือข่ายภาคประชาสังคมเข้ามาเพื่อลดกำแพงภาครัฐ (Blurring Boundary) ให้ภาครัฐรับรู้ถึงปัญหาของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรไปสู่การสร้าง เครือข่ายระหว่างภาครัฐและเอกชน (Network Governance) ร่วมกันในการจัดทำบริการสาธารณะใหม่

ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการระดมทรัพยากร (Resource Mobilization) และการร่วมลงทุน (Joint Investment) ภายในเครือข่ายเชิงวัฒนธรรม อันจะส่งผลให้สามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมให้ทุกภาคส่วน นำไปสู่บริการสาธารณะที่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรได้อย่างแท้จริง

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ภาครัฐ ควรศึกษากลไกการดำเนินกิจกรรมการบริหารจัดการวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เขมร ให้ครอบคลุมทั้งภาครัฐและชุมชน กล่าวคือ ภาครัฐหากมี กระบวนการใด ๆ ก็ตามที่สามารถจะดึงชุมชนกลุ่มชาติพันธุ์เขมรเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายในทุกระดับและขั้นตอน ภาครัฐควร มุ่งเน้นให้ความเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารกิจการสาธารณะ ในขณะที่กลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่พัฒนาเขตเศรษฐกิจสระแก้ว หากต้องการสร้างอย่างยั่งยืนในอนาคตได้จึงควรรวมตัวยื่นเสนอจัดตั้งเป็น “สมาคมกลุ่มชาติพันธุ์เขมรสระแก้ว” เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กลุ่มชาติพันธุ์ของตนเองในอนาคต

8. กิตติกรรมประกาศ

งานดุขนิพนธ์ชิ้นนี้ จะสำเร็จไม่ได้หากขาดท่านอาจารย์ ศาสตราจารย์ กิตติคุณ ดร.ศุภชัย ยาวะประภาษ อาจารย์ที่ปรึกษา ดุขนิพนธ์ ท่านช่วยขัดเกลาและให้แนวคิดในงานวิจัย ตลอดจนการใช้ชีวิต ให้ประสบความสำเร็จ รวมถึงผู้บริหาร คณาจารย์ในหลักสูตร มหาวิทยาลัยรังสิต ที่แนะนำให้ดุขนิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์และมีคุณภาพ อีกทั้งครอบครัว

และเพื่อนกัลยาณมิตรที่คอยให้กำลังใจเสมอมา กระผมกราบขอบพระคุณทุก
ความกรุณาเมตตาของผู้มีพระคุณทุกท่านในทุกประการทั้งปวงครับ

9. เอกสารอ้างอิง

- กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. (2566). *คู่มือการดำเนินการของ
มูลนิธิและสมาคม*. กรุงเทพฯ: กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย.
- ชวดี โกศล. (2561). *การบริหารจัดการทุนทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ใน
เขตพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทย*. [ดุชนิพนธ์, มหาวิทยาลัยราชภัฏ].
สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://library.rsu.ac.th/>
- ณัฐวรรณ รุจิณรงค์. (2563). *แนวทางในการพัฒนากฎหมายมูลนิธิเพื่อ
ป้องกันการกระทำทุจริต*. [วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต,
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มิถุนายน
2566, จาก [https://repository.nida.ac.th/items/c8fddd34-
1760-4dac-8557-30b704a40288](https://repository.nida.ac.th/items/c8fddd34-1760-4dac-8557-30b704a40288)
- เทศบาลตำบลบ้านด่าน. (2565). *แผนพัฒนาท้องถิ่น (ปี พ.ศ. 2561-2565).*
สระแก้ว: เทศบาลตำบลบ้านด่าน.
- ไททัศน์ มาลา. (2561). *การจัดการปกครองสาธารณะแนวใหม่ (New
Public Governance: NPG): แนวคิดและการประยุกต์ใช้ในการ
จัดการปกครองท้องถิ่น*. สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2566 จาก
http://acad.vru.ac.th/Journal/journal%208_1/8_1_14.pdf
- ประเวศ วะสี. (2547). *การพัฒนาต้องเอาวัฒนธรรมเป็นตัวตั้ง*. (พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.

- ภูมิณวัฒน์ ตั้งศรีพูลผล. (2565). *การบริหารวัฒนธรรมพลเมืองในการดำรงรักษาอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ไททรงดำในประเทศไทย*. [ดุชนินพนธ์, มหาวิทยาลัยรัฐกิจ]. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://library.rsu.ac.th/>
- ราชกิจจานุเบกษา. (2560). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580*. สืบค้นเมื่อ 23 มิถุนายน 2566, จาก <https://drive.google.com/file/d/1XSBMp8OCsauJqECOB-XZLB91-cRrNsEV/view>
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2566). *ฐานข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.sac.or.th/databases/ethnic-groups/ethnicGroups>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง พ.ศ.2560-2564*. สืบค้นเมื่อ 23 มิถุนายน 2566, จาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422
- สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ. (2560). *รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560*. สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ: กรุงเทพฯ.
- Denhardt, J. V. & Denhardt, R. B. (2007). *The New Public Service: Serving, Not Steering, Expanded Edition*. Armonk, NY: M.E. Sharpe.
- Osborne, D. & Gaebler, T. (1992). *Reinventing Government*. Reading, MA: Addison-Wesley.

ผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อ
ทักษะการเสิร์ฟกีฬาแบดมินตันในนักเรียนมัธยมศึกษา
โรงเรียนภัทรบพิตร

EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) ON
BADMINTON SERVE SKILL IN HIGH SCHOOL STUDENTS
OF PHATTHARABORPHIT SCHOOL

สรารุธ ทัศนาววัฒน์^{1*}, พรพิมล รุ่งเรืองศิลป์², นพดล อิมสุต³,
ณัฐริกา รัตนวงศ์สวัสดิ์⁴, การต์ทิตา มาศรักษา⁵, ธันยาภรณ์ วรรณ⁶,
อารียา ศิริโพธิ์⁷, นราธิป จิงวิเศษพงษ์⁸ และกรรัช มากเจริญ⁹
Sarawuth Thassanawiwath^{1*}, Pornpimon Rungruangsin²,
Noppadon Imsud³, Nuttarika Rattanawongsawat⁴,
Kanthita Masraksa⁵, Thunyaporn Wanna⁶, Areeya Siripho⁷,
Naratip Jungwisetphong⁸ and Kornruch Markjaroen⁹

Received date: May 13, 2023

Revised date: August 28, 2023

Accepted date: October 17, 2023

¹⁻³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

⁴⁻⁸ นักศึกษา, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

⁹ อาจารย์, หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

* Corresponding author, E-mail: sarawuth.tw@bru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเสิร์ฟในกีฬาแบดมินตัน กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภัทรบพิตร จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 60 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน กลุ่มที่ 1 ได้รับการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มที่ 2 ได้รับการเรียนแบบปกติ ทั้ง 2 กลุ่มได้รับการทดสอบทักษะเสิร์ฟลูกหน้ามือ (Forehand) และทักษะเสิร์ฟลูกหลังมือ (Backhand) จากแบบประเมินทักษะในก่อน และหลังได้รับการเรียนการสอน 4 สัปดาห์ ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง การเสิร์ฟลูกแบดมินตันแบบหน้ามือ (Forehand) และหลังมือ (Backhand) ในกลุ่มทดลอง และดำเนินการสอนแบบปกติ ในกลุ่มควบคุม เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างโดยการวิเคราะห์ค่า t (Dependent t -test) ผลการทดลองพบว่า ในหลัง 4 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะการเสิร์ฟลูกหน้ามือ (Forehand) และลูกหลังมือ (Backhand) ในกีฬาแบดมินตันได้

คำสำคัญ : การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, ทักษะการเสิร์ฟ, แบดมินตัน

Abstract

This research aims to develop serving skills in badminton. A sample of 60 Mathayom Suksa 5 students at Pattarabophit School in Buriram was selected by purposive sampling. They were divided into two groups of 30 students. Group 1 was taught by problem-based learning and Group 2 was taught through traditional learning method. Both groups were tested for forehand and backhand skills from the skills assessment before and after teaching for 4 weeks. The problem-based learning management plan focusing on serving badminton in forehand and backhand was conducted in experimental group whereas the traditional one was taught in the control group for 4 weeks.

Data were analyzed by means, standard deviation and dependent t-test. The results found that after 4 weeks, Group 1 developed more statistically significant serving skills than Group 2 at the level of .05. This can be concluded that problem-based learning management can improve the skills of serving hands (forehand and backhand) in badminton.

Keywords: Problem-based learning, Serve Skill, Badminton

1. บทนำ

แบดมินตันเป็นชนิดกีฬาที่นิยมกันอย่างแพร่หลายเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นกีฬาที่สามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกเวลาโดยไม่มีอุปสรรคด้านสภาพอากาศ การเล่นแบดมินตันก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ในสังคม และมีประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับ ความมุ่งหมายในการเรียนการสอนรายวิชาพลศึกษา ทำให้สถาบันอุดมศึกษาต่างๆ รวมไปถึงในระดับมัธยมศึกษาเลือกใช้ป็นรายวิชาในการเรียนการสอน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ในกีฬาแบดมินตัน เทคนิคพื้นฐานของการเล่นคือจังหวะแรกในการเริ่มเกมหรือการเสิร์ฟลูกแบดมินตัน ดังนั้นการเสิร์ฟจึงเป็นเทคนิคที่สำคัญในกีฬาแบดมินตัน การเสิร์ฟที่ดีสามารถเริ่มเกมแบดมินตันได้ดีและทำให้สามารถดำเนินกลยุทธ์ตามแบบแผนที่ได้วางไว้ (Ardyanto, 2018)

การเสิร์ฟแบดมินตันเป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่นเพราะเป็นจุดเริ่มต้นของเกมหรือการแข่งขันอีกทั้งหากมีทักษะการเสิร์ฟที่ดีและมีความแม่นยำจะทำให้การเสิร์ฟนั้นสามารถหวังผลคะแนนได้ (Vial, Cochrane, J. Blazeovich, & James, 2019) ขณะเดียวกันพบว่าปัญหาหลักที่พบบ่อยในผู้เรียนในรายวิชาแบดมินตัน คือ ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถปฏิบัติตามทักษะพื้นฐานของกีฬาแบดมินตันได้ เช่น การจับไม้แร็กเกตที่ถูกต้อง การวางตำแหน่งของเท้าขณะที่ทำการเสิร์ฟ การตีลูกชนไม้แร็กเกตเมื่อเสิร์ฟไม่ถูกต้องและเสิร์ฟผิดวิธี ซึ่งจะส่งผลต่อความแม่นยำในการเล่น เช่น การออกแรงตีลูกชนไม้ที่แรงเกินไปอาจทำให้ลูกชนไม้หลุดออกจากสนามหรือการออก

แรงผลักดันที่เขาก้าวไปอาจทำให้ลูกเขยได้ก้าวถึงเส้นลัดที่กำหนด (Edwards, Lindsay, & Waterhouse, 2005) จากการศึกษาพบว่าควรเพิ่มการสอนทักษะการลัดแบบมีต้นตอเพื่อเป็นการแก้ปัญหาในด้านการลัดแบบมีต้นตอและยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำคะแนน ซึ่งการแก้ปัญหาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning: PBL) เป็นวิธีหนึ่งที่แนะนำสำหรับการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นชุดของกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาซึ่งการเรียนรู้แบบนี้เป็นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเพื่อเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นคว้าและบูรณาการความรู้ใหม่ที่เหมาะสมกับการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ผู้เรียนเป็นผู้แก้ปัญหา โดยอาศัยเงื่อนไขและกระบวนการต่างๆ โดยอาจจะไม่ต้องมีความรู้พื้นฐานมาก่อน (Savery, 2015) ซึ่งช่องว่างที่เกิดขึ้นในการเรียนแบบมีต้นตอคือ การที่นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติในด้านทักษะการลัดตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้ จึงนำวิธีการใหม่มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ อภิปรายวิธีการเรียนรู้ ที่ถือว่าดีสำหรับการแก้ปัญหานี้ก็คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning : PBL) ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีที่เตรียมนักเรียนให้คิดอย่างมีวิจารณญาณและวิเคราะห์ ตลอดจนค้นหาและใช้แหล่งข้อมูลการเรียนรู้ที่เหมาะสม (Amir, 2016) จะเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ

ดังจะเห็นได้ว่าในกีฬาแบบมีต้นตอที่สำคัญที่จะสามารถทำคะแนนได้นั้นไม่ใช่แค่เพียงทักษะการหยอด การตีหรือตบลูกแบบมีต้นตอเพียง

เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงทักษะการเสริมฟที่มีความสำคัญเช่นกัน เพราะผู้ใดที่มีทักษะการส่งลูกที่ตีก็จะก่อให้เกิดความได้เปรียบในการเล่นและยังสามารถหวังผลคะแนนจากการเสริมฟได้อีกด้วยในขณะเดียวกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะมีวิธีแก้ปัญหาที่ต้องแก้ไขโดยบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นครูควรใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning: PBL) อย่างสม่ำเสมอเพราะจะได้พิสูจน์ความสามารถในการแก้ปัญหาและผลจากการเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติ (Nafiah, & Suyanto, 2014) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นไปตามที่คาดหวังและสามารถปรับปรุงและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการเสริมฟในกีฬาแบดมินตันสำหรับนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรบพิตร

3. แนวคิด ทฤษฎี และกรอบแนวคิด

3.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3.1.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Problem-based Learning มีนักการศึกษาหลายคนได้ให้ข้อแตกต่างกันออกไป เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นหลัก การเรียนรู้จากปัญหา และการ

เรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้คำว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน และมีการศึกษาได้ให้ความหมาย สรุปได้ดังนี้ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้ เป็นการค้นคว้าด้วยตนเองโดยให้นักเรียนช่วยกันคิดแก้ปัญหา ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้ และผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และ การแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขากลุ่มสาระที่ตนศึกษาด้วย ดังนั้นการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลัก (พระพันธ์วัฒน์ ธรรมวาทโน (ภูมิรัง) และ วิทยา ทองดี, 2565) การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่มุ่งสร้าง ความเข้าใจหรือหาทางแก้ปัญหาที่ได้ประสบ เป็นการนำสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงที่มี แนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย มาเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นแรงขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้โดยอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียนที่จะเรียนรู้กระตุ้นให้ นักเรียนคิดวิเคราะห์ปัญหานั้นให้เข้าใจอย่างชัดเจน ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมโดยใช้กระบวนการกลุ่มในการทำกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหา เห็นทางเลือกในการแก้ปัญหา เกิดการใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหา (ราตรี เกตบุตรดา, 2546; บุญนำ

อินทนนท์, 2551; ทิศนา แคมมณี, 2564) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นด้วยปัญหา เพื่อเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และไปแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ต้องการที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จากแหล่งวิทยาการที่หลากหลายเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาโดยที่ไม่ได้มีการศึกษาหรือเตรียมตัวล่วงหน้าเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวมาก่อน เพื่อนำมาแก้ปัญหา ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน เป็นกระบวนการที่คล้ายกับการสืบเสาะหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์โดยที่ผู้เรียนมีการทำงานกันเป็นทีม ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและสนับสนุนเท่านั้น (Akçay, B., 2009)

3.1.2 ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

ยรรยง สิ้นธุ์งาม. (2551) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1. กลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ข้อความที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจน โดยอาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่ม หรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำราหรือสื่ออื่น ๆ 2. กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญร่วมกันโดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหา เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น 3. กลุ่มผู้เรียนระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ อธิบายความเชื่อมโยงต่าง ๆ ของข้อมูลหรือปัญหา 4. กลุ่มผู้เรียนกำหนดและจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน พยายามหาเหตุผลที่จะอธิบายปัญหาหรือข้อมูลที่พบ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตั้งสมมติฐานอย่างสมเหตุสมผลสำหรับปัญหานั้น 5. กลุ่มผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อค้นหาข้อมูลหรือความรู้ที่จะอธิบาย หรือทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้เรียนสามารถ

บอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวน ส่วนใดยังไม่รู้หรือจำเป็นต้องไปค้นคว้าเพิ่มเติม 6. ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง 7. จากรายงานข้อมูลหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้มา กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปรายวิเคราะห์สังเคราะห์ ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและประเมินผลการเรียนรู้

สำนักวิจัย มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย (2553) ได้สรุปกระบวนการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้ 1. นักเรียนจะต้องเผชิญกับปัญหาเป็นลำดับแรกก่อนที่จะมีการเตรียมการหรือเรียนเกิดขึ้น 2. สถานการณ์ปัญหาจะถูกนำเสนอแก่นักเรียนในแนวทางที่เหมือนกับสถานการณ์จริง ขณะเดียวกัน พัทธา เดชโฮม (2561) กล่าวว่า กระบวนการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ 1. ใช้ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงเหตุผลและนำความรู้เดิมออกมา 2. เป็นการศึกษาด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเป็นอิสระจากผู้สอน ผู้เรียนจะทำงานที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่มโดยค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ 3. ประยุกต์ใช้ความรู้ ผู้เรียนจะนำความรู้ที่ได้รับมาใหม่ย้อนกลับไปอธิบายปัญหา

ดังนั้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้อย่างแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นวิธีการเรียนที่เริ่มต้นด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ สนใจ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน และได้ทำการศึกษาค้นคว้าจนค้นพบคำตอบด้วยตนเองโดยใช้กระบวนการกลุ่ม แล้วนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาร่วมกันอภิปราย

ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือและสนับสนุนในการเรียน

3.2 การเล่นฟลูกหน้ามือและหลังมือในแบดมินตัน

การส่งลูกเป็นการเล่นระยะแรกที่สำคัญเพราะการส่งลูกที่ดีจะทำให้คู่ต่อสู้ไม่สามารถทำแต้มได้และมีโอกาสหลอกให้คู่ต่อสู้ที่ต้องตีลูกโด่งกลับมาซึ่งจะทำให้ฝ่ายที่ทำการส่งลูกมีโอกาสตบทำลายลูกของคู่ต่อสู้ได้ง่าย ซึ่ง จึงสามารถสรุปถึงการส่งลูกไว้ (พิศาล ธัมมิวิสิฐกุล, 2556) ดังนี้

การส่งลูกไม่ต้องใช้ความเร็วในการเคลื่อนไหว เท้า สายตาที่ว่องไว หรือแรงแขนและข้อมือมากและทุกคนก็สามารถจะทำได้ถ้าฝึกหัดมาแล้ว องค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับการส่งลูกที่ดีคือ ความใจเย็น ช่วงสังเกต และการใช้สติปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การส่งลูกสั้นต้องอาศัยความมั่นใจเป็นอย่างมาก ผู้ส่งต้องแน่ใจว่าจะสามารถส่งลูกให้ข้ามพันทายเข้าไปในลักษณะการตีจากที่ต่ำขึ้นสูงได้ ฉะนั้นการส่งลูกในการเล่นแบดมินตันจึงไม่ใช้การโจมตีแต่เป็นการเล่นที่พยายามทำให้เสียเปรียบน้อยที่สุด

ขั้นตอนการส่งลูก 1) การยืน ยืนแยกเท้าห่างกันประมาณ 12-15 นิ้ว โดยเท้าซ้ายไปข้างหน้าเล็กน้อย เท้าขวาอยู่หลัง เท้าทั้งสองจะทำมุม 45 องศา กับเส้นคอร์ตหันไหล่ซ้ายไปยังทิศทางที่ต้องการจะส่งลูกไป เข่างอเล็กน้อย ตีลูกไปด้วยการสวิงลำตัวด้านขวาเล็กน้อย สำหรับผู้เล่นที่ถนัดซ้ายให้ยืนสลับเท้ากันกับผู้เล่นถนัดขวา สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือเรื่อง ของการตัดสินใจว่าควรจะใช้เท้าใดนำหน้าเพื่อที่จะเคลื่อนที่เข้าไปรับลูกได้ทัน บางคนชอบยืนโดยใช้เท้าขวานำหน้า เพราะคาดว่าฝ่ายตรงข้ามจะรับลูกกลับมาทางด้านซ้ายของตนเอง และรู้สึกว่าเขาเคลื่อนที่ไปทางซ้ายได้

เร็วขึ้นแต่อันที่จริงแล้วควรจะต้องตนเองอยู่เสมอว่า ลักษณะการวางเท้าของเรานั้น มีโอกาสที่จะทำให้ฝ่ายตรงข้ามคาดคะเนได้ว่าเขาควรจะทำอะไรไปทางใด จึงได้เปรียบเพราะเคยกล่าวมาแล้วว่าผู้เล่นจะต้องคอยสังเกตฝ่ายตรงข้ามว่า มีลักษณะการวางและการเคลื่อนไหวทุกอย่างไว้ ถ้าวางเท้าผิดพลาดหนึ่งก็จะทำให้ถูกโจมตีได้ง่ายเพราะฝ่ายตรงข้ามเห็นข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน

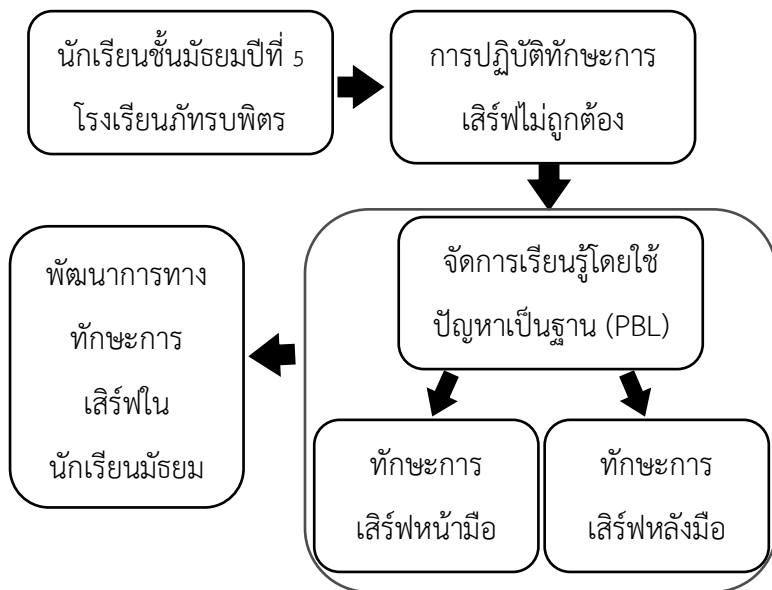
2) การถือลูก ถือลูกไว้ในมือซ้ายห่างจากตัวประมาณ 1 ช่วงแขน และต่ำกว่าไหล่เล็กน้อย ควรจับที่ปลายขนของลูกโดยใช้นิ้วชี้และนิ้วหัวแม่มือ ถ้าใช้ทุกนิ้วจับลูกเหนือที่มืออาจทำให้ลูกขึ้นและเหนียวเพราะเส้นด้ายที่ผูกขนนั้นหากาวไว้ทำให้ติดมือและลูกที่ปล่อยอาจเสียวิถีได้ ลูกที่จับในลักษณะนี้ถ้าปล่อยให้ตกลงมาลูกจะตกตรงด้านขวาของเท้าซ้าย

3) การตีลูก ถือแร็กเกตแบบหน้ามือจะสวิงแขนหรือไม่ก็ได้ ถ้าไม่สวิงแขน จะใช้การงอข้อศอกไปข้างหลังและใช้ข้อมือสะบัดลูกส่งไปโดยหัวข้อมือไปข้างหลังก่อนแต่ในการส่งทั้งสองแบบจะต้องถายน้ำหนักตัวจากเท้าหลังไปเท้าหน้าเสมอ ขณะปล่อยลูกตกลงให้สวิงแร็กเกตขึ้นมาตีเบา ๆ แขนขึ้นข้างลำตัว หันด้านข้างโดยการบิดสะโพกเล็กน้อย หัวแม่เท้าขวาแตะพื้น จุดกระทบลูกจะอยู่ระหว่างเขากับเอว และอยู่หน้าเท้าซ้ายหลังจากตีลูกแล้วควรมีการตามแรงเพื่อความแม่นยำในการวางลูกไปในทิศทางที่ส่งลูกไป และจะหยุดเมื่อแร็กเกตเกือบขนานกับพื้น เหตุที่ใช้ข้อมือช่วยในการส่งลูกก็เพื่อให้ลูกไปเร็วขึ้น ควรจำไว้ว่าลูกที่ปล่อยลงมานั้นตกข้างจึงไม่ต้องรีบร้อนที่ลูกส่วนการถายน้ำหนักตัวจากเท้าหลังไปเท้านั้นทำให้การส่งมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นคือไม่ติดตาขายง่าย แม่นยำ และไม่ต้องเพิ่มแรงในการ

สวิงแขน แต่ต้องดีด้วยความมั่นใจ และการส่งลูกให้เสียดตาข่ายมากๆ ทำให้ลูกตกพื้นเร็ว โอกาสที่ฝ่ายตรงข้ามจะโจมตีด้วยลูกเหนือตาข่ายก็ทำได้ยาก และส่วนมากจะรับด้วยการช้อนลูกที่ตกลงมาต่ำกว่าขอบตาข่าย การส่งลูกทำได้หลายวิธี เช่น การส่งลูกสั้นด้วยหลังมือ การส่งลูกโด่งด้านหน้ามือ การส่งลูกสั้นด้วยหลังมือ จับด้ามแบบหลังมือให้อยู่หน้าลำตัว ข้อศอกยกสูงและหัวข้อมือไปข้างหลัง เท้าขวายู่หน้าเท้าซ้าย และอยู่ให้ชิดกับเส้นส่งลูกสั้น มือซ้ายที่ถือลูกนั้นเหยียดตึงต่ำกว่าเอว ถือให้หน้าแร็กเกตอยู่ใต้ลูกในระดับหน้าท้อง ใช้ข้อมือผลักส่งลูกไปข้างหน้าเบา ๆ

การถือลูกสำหรับการส่งลูกแบบหลังมือทำได้ 2 อย่าง คือ ถือลูกไว้ด้านหน้าลำตัว ดังที่กล่าวมาแล้วกับถือลูกไว้ทางด้านซ้ายของลำตัวหน้าแร็กเกต จะทำมุม 45 องศาับลูก การส่งลูกแบบหลังมือยากกว่าการส่งลูกสั้นธรรมดาแต่มีประโยชน์คือทำให้ฝ่ายตรงข้ามแปลกใจในขณะที่จับลูกในมือซ้ายนั้นลูกสีขาวจะอยู่ตรงหน้าลำตัว ซึ่งเป็นลูกสีขาวทำให้ฝ่ายตรงข้ามมองไม่ทันหรือสังเกตลูกได้ลำบากลูกอยู่ห่างจากลำตัวมากกว่าการส่งแบบอื่น ทำให้ใช้เวลาในการส่งให้ข้ามตาข่ายไปสั้นกว่าสามารถใช้แรงตัวข้อมือได้เต็มที่

การส่งลูกโด่งด้วยหน้ามือใช้มากในการเล่นประเภทเดี่ยวซึ่งไม่มีเส้นส่งลูกยาวที่เป็นเป้าหมายของการส่ง โดยใช้ลูกตกห่างจากเส้นหลังเข้ามาไม่มากกว่า 2 ฟุต 6 นิ้ว ที่สมควรเป็น 1 ฟุต เพราะ ในระยะเช่นนี้ ฝ่ายตรงข้ามจะตบลำบากมาก เนื่องจากไกลเกินไปเว้นแต่ว่าฝ่ายตรงข้ามจะมีความสามารถสูงเท่านั้น ดังนั้นการส่งลูกในการเล่นประเภทเดี่ยวจึงเป็นการส่งลูกโด่งประมาณ 85-90 เปอร์เซ็นต์ เพราะมีความปลอดภัยจากการโจมตีและยังเป็นการบังคับให้ฝ่ายตรงข้ามไปเล่นลูกในแดนหลังอีกด้วย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : สราวุธ ทศนาวิวัฒน์ และคณะ (2565)

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการเสรีพกีฬาแบดมินตันในนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรบพิตร ระเบียบวิธีวิจัยในครั้งนี้เป็น การวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังนี้

4.1 ขั้นตอนเตรียมการทดลอง

4.1.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับหัวข้อที่จะทำวิจัย และมีเนื้อหาที่ทันสมัย ถูกต้อง ชัดเจนและเชื่อถือได้

4.1.2 ประชากรนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 180 คน โดยผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 60 คน โดยการใช้การสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเกณฑ์คัดเลือกได้แก่ 1) เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาเบดมินตัน (พ 22103) โรงเรียนภัทรบพิตร 2) มีคะแนนทดสอบทักษะการเสิร์ฟที่มีทักษะในด้านการเสิร์ฟต่ำกว่าร้อยละ 60 เปอร์เซนต์

4.1.3 พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการฝึกทักษะการเสิร์ฟเบดมินตัน จำนวน 4 แผน และแบบประเมินทักษะการเสิร์ฟเบดมินตันแบบส่งสั้นและส่งยาวร่วมกับความแม่นยำที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากนั้นหาคุณภาพเครื่องมือโดยการวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (IOC) ได้เท่ากับ 1.00

4.2 ขั้นตอนการทดลองและรวบรวมข้อมูล

4.2.1 ชี้แจงให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองทำอย่างทราบถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ทักษะการเสิร์ฟหน้ามือและหลังมือ เพื่อให้ นักเรียนลงมือปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

4.2.2 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบทักษะการเสิร์ฟแบบหน้ามือหลังมือที่ได้สร้างขึ้นมาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง แล้วบันทึกคะแนนกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับจากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

4.2.3 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ทักษะการเสิร์ฟหน้ามือและหลังมือ ใช้เวลา การสอน 4 คาบ คาบละ 50 นาที โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.2.3.1 กำหนดปัญหา ระบุเกณฑ์การทดสอบทักษะที่ใช้ ในการเสิร์ฟแบบส่งสั้นสลับกับส่งยาวและกำหนดจุดตกของลูกโดยระบุการให้ คะแนนที่แตกต่างกันดังนี้

- ปฏิบัติทักษะถูกต้อง ลงจุดที่กำหนด ได้คะแนน 3 คะแนน

- ปฏิบัติทักษะถูกต้อง ไม่ลงจุดที่กำหนด ได้คะแนน 2 คะแนน

- ปฏิบัติทักษะไม่ถูกต้อง ลงจุดที่กำหนด ได้คะแนน 1 คะแนน

- ปฏิบัติทักษะไม่ถูกต้อง ไม่ลงจุดที่กำหนด ได้คะแนน 0 คะแนน

โดยดำเนินการทดสอบจำนวน 10 ครั้ง คะแนนเต็ม 30 คะแนนและให้นักเรียนทำการทดสอบเสิร์ฟแบบหน้ามือและหลังมือ (โดยให้นักเรียนทดสอบกันเป็นรายคู่)

4.2.3.2 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา หลังจากทำการทดสอบการเสิร์ฟทำให้นักเรียนได้เห็นปัญหาด้านทักษะการเสิร์ฟของ ตนเอง โดยสาเหตุหลักที่ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการทดสอบทักษะด้านการเสิร์ฟ ที่ต่ำมีอยู่ 3 ปัจจัยหลักคือ ท่าทางการยืน ลักษณะการจับไม้และการจับลูกที่ไม่ถูกต้อง

4.2.3.3 กำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา เมื่อนักเรียนได้ทราบถึงปัญหาด้านท่าทางการยืน ลักษณะการจับไม้และการจับลูกที่ไม่ถูกต้องในคู่ของตนเอง แต่ละคู่จึงร่วมกันคิดวิเคราะห์และกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหาด้านท่าทางการยืน ลักษณะการจับไม้และลูกแบบมีต้นตอที่ต้อง

4.2.3.4 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ให้นักเรียนแต่ละคู่ฝึกทักษะการเสิร์ฟเพิ่มเติมทั้งแบบหน้ามือและหลังมือจากแหล่ง การเรียนรู้ที่ครูกำหนดไว้ โดยให้นักเรียนทำการฝึกฝนด้วยตนเองให้เข้าใจและสามารถที่จะอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้

4.2.3.5 สังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่ให้นักเรียนแต่ละคู่นำความรู้และทักษะที่ได้จากการฝึกการเสิร์ฟมาแลกเปลี่ยน และอภิปรายผลว่าควรจะเป็น จับไม้และจับลูกอย่างไรจึงจะมีความเหมาะสมและจะทำให้ ทักษะการเสิร์ฟดีขึ้น

4.2.3.6 เสนอผลงานและประเมินค่าของคำตอบ ในขั้นนี้จะเป็นการทดสอบหลังการฝึกเพื่อประเมินว่า นักเรียนมีความรู้และทักษะด้านการเสิร์ฟดีขึ้นหรือไม่

4.2.4 เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ทักษะการเสิร์ฟหน้ามือและหลังมือ ทำการทดสอบทักษะการเสิร์ฟหน้ามือและหลังมือ และบันทึกผลการทดสอบให้เป็นคะแนนหลังเรียน (Post-test)

4.3 ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 ดำเนินการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของการเสิร์ฟแบบหน้ามือและหลังมือ

4.3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของผลการทดสอบระหว่างก่อนการฝึก (Pre-test) และหลังการฝึก (Post-test)

4.3.3 เปรียบเทียบความแตกต่างของผลการทดสอบระหว่างกลุ่มทดลอง (Experimental group) และกลุ่มควบคุม (Control group)

5. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อทักษะการเสริมกีฬาเบดมินตันในนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรบพิตร สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนภัทรบพิตร

ข้อมูลพื้นฐาน	กลุ่มทดลอง (n = 30)		กลุ่มควบคุม (n = 30)	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
น้ำหนัก (กิโลกรัม)	52.10	7.10	51.85	7.91
ส่วนสูง (เซนติเมตร)	159.8	9.25	162.51	10.74
ดัชนีมวลกาย (กิโลกรัม/เมตร ²)	20.61	8.60	19.75	9.57

* $p < .05$

ที่มา : สราวุธ ทัศนาวินน์ และคณะ (2565)

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลอง มีน้ำหนักเฉลี่ย 52.10 กิโลกรัม และมีส่วนสูงเฉลี่ย 159.8 เซนติเมตร ค่าดัชนีมวลกาย 20.61 และนักเรียนในกลุ่มควบคุม มีน้ำหนักเฉลี่ย 51.85 กิโลกรัม ส่วนสูง 162.51 เซนติเมตร ดัชนีมวลกาย 19.75 ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มอยู่ในเกณฑ์สุขภาพดี

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างในผลของการเสริมแบบหน้ามือและหลังมือระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่า t (Dependent t-test)

แบบประเมินทักษะ	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
กลุ่มทดลอง (n = 30)						
การเสริมแบบหน้ามือ	10.03	3.85	15.50	2.22	11.08	.00*
การเสริมแบบหลังมือ	10.83	2.52	21.03	3.10	15.03	.00*
กลุ่มควบคุม (n = 30)						
การเสริมแบบหน้ามือ	9.23	2.59	13.87	2.60	12.03	.00*
การเสริมแบบหลังมือ	10.00	2.41	13.70	2.14	8.41	.00*

* $p < .05$

ที่มา : สรวุฑ ทศนาวิวัฒน์ และคณะ (2565)

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังการทดลองทั้ง 2 กลุ่มมีผลการประเมินทักษะการเสริมแบบหน้ามือและแบบหลังมือแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างในผลของการเสิร์ฟแบบหน้ามือและหลังมือระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่า t (Independent t-test)

แบบประเมินทักษะ	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	(n = 30)		(n = 30)			
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
ก่อนการทดลอง						
การเสิร์ฟแบบหน้ามือ	10.03	3.85	9.23	2.59	.94	.35
การเสิร์ฟแบบหลังมือ	10.83	2.52	10.00	2.41	1.31	.19
หลังการทดลอง						
การเสิร์ฟแบบหน้ามือ	15.50	2.22	13.87	2.60	2.62	.01*
การเสิร์ฟแบบหลังมือ	21.03	3.10	13.70	2.14	10.67	.00*

* $p < .05$

ที่มา : สราวุธ ทัศนาวินน์ และคณะ (2565)

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองมีผลการประเมินทักษะการเสิร์ฟแบบหน้ามือและแบบหลังมือแตกต่างจากกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. อภิปรายผลการวิจัย

หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานพบว่าผลของทักษะการเสิร์ฟแบบส่งสั้นและส่งยาวในกลุ่มทดลองมีคะแนนประเมินมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากความสามารถในการเสิร์ฟของกลุ่มทดลองมีใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มาประยุกต์ในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ผลการศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาช่วยให้นักเรียนในกลุ่มทดลองแก้ปัญหาได้ เนื่องจากการเสิร์ฟลูกแบบหน้ามือ (Forehand) และเสิร์ฟลูกแบบหลังมือ (Backhand) ในก่อนการฝึก ไม่สามารถทำคะแนนในการทดสอบก่อนการทดลองได้คะแนนน้อยและผู้วิจัยได้มีการพัฒนาทักษะการเสิร์ฟในกีฬาแบดมินตันโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อทำให้เกิดการพัฒนาทักษะของกลุ่มตัวอย่างให้เกิดความคุ้นเคย (North, & Williams, 2019) ซึ่งทักษะการเสิร์ฟหน้ามือมีการเปลี่ยนแปลงคิดเป็นร้อยละ 54.53 และทักษะการเสิร์ฟหลังมือเปลี่ยนแปลงร้อยละ 94.18 จากการฝึกทำให้นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ทำให้เด็กแก้ปัญหาได้ด้วยการฝึกจากสิ่งที่ตัวผู้เรียนเข้าใจ เป็นการพัฒนาตัวผู้เรียนได้โดยตรง เนื่องมาจากการได้ลองปฏิบัติในทักษะต่างๆและแก้ไขให้เข้ากับตัวผู้เรียน โดยผู้เรียนมีทักษะการเสิร์ฟที่ดีขึ้น สามารถบังคับทิศทาง ระยะจุดตกที่แม่นยำ และเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเสิร์ฟลูกมากขึ้น ท่าทางการยืน การจับลูกชนไก่ การจับไม้แรกเกิดในแต่ละท่าถูกต้อง ฝึกปฏิบัติซ้ำๆ เพื่อให้การปฏิบัติในแต่ละทักษะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ นิ่มนวล แก้วพิลา (2561) พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบปัญหา

เป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนรูปแบบปกติ และฉันทกานต์ สวนจันทร์ (2564) พบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ความปลอดภัยในชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ครูผู้สอนในโรงเรียนสามารถนำผลการวิจัยไปปรับใช้และใช้เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาแบบมีต้น และกีฬาชนิดอื่น ๆ รวมถึงวิชาสุขศึกษาของนักเรียนในระดับช่วงชั้นต่างๆ เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และทำให้นักเรียนได้มีทักษะการแก้ปัญหาในการเรียนรู้ และการใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพ

8. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ฉันทกานต์ สวนจันทร์. (2564). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง ความปลอดภัยในชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *มหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 18(1), 57-68.

ทิตนา แคมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นันทวล แก้วพิลา. (2561). “การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอุดรธานี”. *การวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 24(1), 167-179.

บุญนำ อินทนนท์. (2551). *การศึกษผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนโยธินบำรุง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้*. สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พระพันววัฒน์ ธมมวฑฒโน (ภูมिरัง) และวิทยา ทองดี. (2565). “การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) MANAGEMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING”. *มจร อุบลปริทรรศน์*, 7(1), 967-976.

พัชรา เดชโฮม. (2561). “แนวทางการพัฒนาประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐานในรายวิชาการบริหารและประกันคุณภาพการศึกษา”. *รำไพพรรณี*, 12(1), 68-78.

- พิศาล ชัมมิวิสิฐกุล. (2556). ผลของการฝึกกำลังใจที่มีต่อความสามารถในการเลิร์ฟลูกแบดมินตัน. โครงการวิจัยในชั้นเรียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- ยรรยง สิ้นธุ์งาม. (2551). “การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-based Learning (PBL)”. *สำนักวิจัยมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย*, 5(3), 143 – 157.
- ราตรี เกตบุตรตา. (2546). ผลของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลักต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา, การศึกษาคณิตศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักวิจัย มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย. (2553). *สังเคราะห์ขั้นตอนการใช้ปัญหาเป็นฐาน*. มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย
- Akçay, B. (2009). “Problem-based learning in science education”. *Turkish science education*, 6(1), 28-38.
- Amir, M. T. (2016). *Inovasi pendidikan melalui problem based learning*. Prenada Media.
- Ardyanto, S. (2018). “Peningkatan teknik servis pendek pada bulutangkis melalui media audio visual”. *Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3), 21-32.
- Edwards, B. J., Lindsay, K., & Waterhouse, J. (2005). “Effect of time of day on the accuracy and consistency of the badminton serve”. *Ergonomics*, 48(11-14), 1488-1498.

- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). “Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa” . *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1). 125-143.
- North, J. S., & Williams, A. M. (2019). *Familiarity detection and pattern perception*. In Anticipation and decision making in sport (pp. 25-42). Routledge.
- Savery, J. R. (2015). “ Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions” . *Essential readings in problem-based learning: Exploring and extending the legacy of Howard S. Barrows*, 9(2), 5-15.
- Vial, S., Cochrane, J., J. Blazeovich, A., & James, L. C. (2019). “Using the trajectory of the shuttlecock as a measure of performance accuracy in the badminton short serve” . *Sports Science & Coaching*, 14(1), 91-96.

ผลของหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน
ของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม
THE EFFECT OF POSITIVE COMMUNICATION
DEVELOPMENT COURSE AT WORK OF OPERATIONAL
EMPLOYEES IN INDUSTRIAL WORK

นัฐชา พิมพาภรณ์^{1*}, เบญจวรรณ บุญยะประพันธ์²

และชนัดดา เพ็ชรประยูร³

Natchada Pimpaporn^{1*}, Benjawan Boonyaprapan²

and Chanadda Petchprayoon³

Received date: April 27, 2023

Revised date: October 17, 2023

Accepted date: October 17, 2023

¹ นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ)
คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าพระนครเหนือ

³ อาจารย์ ดร., คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ

* Corresponding author, e-mail: natchada.p@email.kmutnb.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาความหมายของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม (2) เพื่อสร้างและออกแบบหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม และ (3) เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ก่อนและหลังการเข้าร่วมหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน กลุ่มตัวอย่าง คือ พนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง หลักสูตรมีค่าความสอดคล้องเชิงเนื้อหาไม่น้อยกว่า 0.5 และแบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่น .954 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Wilcoxon Signed-Ranks Test

ผลการศึกษา จากการใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (1) การสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน หมายถึง วิธีการที่ผู้ส่งสารใช้คำพูด หรือข้อความที่มีความสร้างสรรค์ไปถึงผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจ และมีสัมพันธภาพที่ดี ลดความขัดแย้ง และช่วยจูงใจให้เกิดความร่วมมือ เพื่อให้การดำเนินการบรรลุเป้าหมายที่กำหนดร่วมกัน โดยมี 4 องค์ประกอบ คือ ความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา การใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ การใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร การใช้การสื่อสารในแนวราบ (2) หลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ประกอบด้วย 9 ครั้ง มี 16 กิจกรรม

(3) พนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรมที่เข้าร่วมหลักสูตรมีคะแนนหลังเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : การสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน, หลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน, พนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม

Abstract

The objectives of this research were (1) to study the meaning of positive communication in the work of operational employees in industry, (2) to create and design a course to develop positive communication in the work of operational employees in industry, and (3) to compare positive communication in the work of operational employees in industry. Before and after joining the positive communication development course at work. The sample group was operational employees in industry. The research tools were structured in-depth interviews and positive communication development course for employees. The content consistency value of the course was of not less than 0.5. The reliability of the questionnaire was of .954. Statistics used for data analysis were mean, standard deviation, and Wilcoxon Signed-Ranks Test.

Results of the research using qualitative data analysis techniques with content analysis showed that (1) Positive

communication in work means the way in which the sender uses words or a creative message to the receiver to create understanding form a good relationship reduce conflict and help motivate cooperation in order to achieve the goals set together, The positive communication in work consists of 4 elements attention to the interlocutor, using effective body language, creative use of language for communication partners, and the use of horizontal communication. (2) The course for developing positive communication in the work of operational employees in industry consists of 9 times of training with 16 activities. (3) Operational employees in industry who participated in positive communication development course at work had higher post-join scores than before, statistically significant at the .01 level.

Keywords: Positive communication at work, Positive communication development course at work, operational employees in industry

1. บทนำ

ผู้บริหารใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการบริหารงาน ตรวจสอบความเข้าใจในงานเพื่อก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีทั้งผู้บริหารและผูปฏิบัติงาน การสื่อสารของบุคลากรในองค์กร มีบทบาท แตกต่างกันตามบทบาทหน้าที่ ในการส่งข้อมูลเพื่อแลกเปลี่ยนกันและยังมีความสำคัญในการช่วยให้ คนที่อยู่

ร่วมกันรู้ความหมายและเข้าใจในเรื่องเดียวกัน มีทั้งการสื่อสารจากผู้บริหารลงสู่ ผู้ปฏิบัติงาน จากผู้ปฏิบัติงานถึงผู้บริหารและจากผู้ปฏิบัติงานด้วยกันในส่วนงานเดียวกัน และผู้ปฏิบัติงานต่างส่วนงานกัน (เสนาะ ดีเยาว์, 2537) การสื่อสารเป็นกลยุทธ์และกระบวนการหรือเครื่องมือที่จะนำไปสู่การรับรู้ การเรียนรู้ ให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกันของพนักงานซึ่งสอดคล้องกับหลักทฤษฎีการสื่อสาร SMCR (Berlo, 1960) ผู้พัฒนาทฤษฎีการสื่อสาร SMCR ซึ่งจะประกอบด้วย ผู้ส่งสาร ข้อมูลข่าวสาร ช่องทางในการส่ง และผู้รับสาร โดยตามลักษณะของทฤษฎี S M C R นี้ มีปัจจัยที่มีความสำคัญต่อขีดความสามารถของผู้ส่งและรับที่จะทำการสื่อสารความหมายนั้นได้ผลสำเร็จหรือไม่เพียงใด ได้แก่ ทักษะในการสื่อสาร ทักษะของผู้ส่งและผู้รับสาร ระดับความรู้ ระบบสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละชาติ

ทั้งนี้ผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม เนื่องจากการสื่อสารในการทำงานเป็นกระบวนการถ่ายทอดส่งถ่ายโอนความหมายของสารนั้นให้ผู้รับสารให้สามารถทำความเข้าใจข้อมูลครบถ้วน มีความจริงใจ และมีความปรารถนาดีต่อการสื่อสารในแต่ละครั้งก็จะทำให้การสื่อสารนั้นเกิดประสิทธิภาพ และส่งผลดีต่อประสิทธิภาพในการทำงาน และช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานร่วมกันได้อีกด้วย จากข้อมูลข้างต้นอาจกล่าวได้ว่า การสื่อสารในการทำงาน เป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งในการช่วยส่งเสริมและเพิ่มโอกาสความสำเร็จของงาน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีของบุคลากรภายในองค์กร และบุคคลไม่ว่าจะทำงานในตำแหน่งใดหรือส่วนงานใด จะหลีกเลี่ยงการสื่อสารกันนั้นเป็นไปไม่ได้ อย่างไรก็ตามก็ต้องมีการใช้การสื่อสารในการทำงาน

ภายในองค์กรหรือนอกองค์กร ดังนั้นบุคคลย่อมควรต้องมีการพัฒนาตัวเอง ให้มีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการสื่อสารในเชิงบวกเพื่อใช้ในการปฏิบัติงาน เพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการดำเนินงานทั้งในความรับผิดชอบของตนเอง และภาพรวมขององค์กรร่วมด้วย การสื่อสารภายในองค์กรที่ดีจะช่วยให้ องค์กรสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ดีผลงานที่ดี เป็นตัวช่วยกระตุ้นให้บุคลากร ทุกคน มีความภาคภูมิใจในความสำเร็จของงานที่ตนเองทำอย่างแท้จริง (ปรมิษฐ์ ปุรณาคม, 2561; พงษ์ศักดิ์ ทองพันชั่ง, 2564; จินตนา วีระปรียากร และเผชิญ กิจระการ, 2562; เกษราภรณ์ งามสุวรรณฉาย, ชุตริยะ ระบอบ, และ พิษณุ วรรณกุล, 2564; นพวรรณ โสนุช และกล้าหาญ ณ น่าน, 2564)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นการสื่อสารในการทำงาน มีความเกี่ยวข้องกับ เรื่องของทัศนคติและความแตกต่างระหว่างบุคคลและบรรยากาศของ องค์กร ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จึงสนใจขยายประเด็นการสื่อสารไปในด้านการ สื่อสารเชิงบวกในการทำงาน เพื่อส่งเสริมให้ทุกการสื่อสารในการทำงานเป็นไป ด้วยการเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกันทั้งในส่วนของผู้ส่งสารและผู้รับสาร การสื่อสารเชิงบวกจะส่งผลที่ดีต่อการทำงาน ช่วยให้เกิดบรรยากาศที่ดีใน การทำงานร่วมกัน มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ร่วมงาน ช่วยลดความขัดแย้งใน การทำงาน และช่วยให้งานสำเร็จบรรลุเป้าหมาย โดยผู้วิจัยศึกษาการสื่อสาร เชิงบวกในการทำงานเพื่อให้ทราบถึงการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานว่ามี การใช้เป็นอย่างไร และนำไปสู่การสร้างและออกแบบในการพัฒนาโปรแกรม การสื่อสารเชิงบวกในการทำงานให้แก่พนักงานระดับปฏิบัติการในงาน อุตสาหกรรม โดยผู้วิจัยได้ออกแบบโปรแกรมตามแนวคิดและทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง นำมาบูรณาการเพื่อสร้างเป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาพนักงาน

ระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม โดยมีการประยุกต์ใช้ทฤษฎี เทคนิคการฝึกอบรม และเทคนิคทางจิตวิทยามาบูรณาการร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การฝึกอบรมตามโปรแกรมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ทราบผลการพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานที่เกิดขึ้นแก่พนักงานหลังจากผ่านการฝึกอบรม โดยทางคณะผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลและผลจากการวิจัยครั้งนี้ไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานให้แก่พนักงานได้ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาความหมายของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม

2.2 เพื่อสร้างและออกแบบโปรแกรมพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม

2.3 เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน

3. แนวคิด ทฤษฎีและ กรอบแนวคิด

3.1 ความหมายของการสื่อสารเชิงบวก

การสื่อสารเชิงบวก หมายถึง วิธีการที่ผู้ส่งสารใช้คำพูด หรือข้อความที่มีความสร้างสรรค์ไปถึงผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจ ก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี ลดความขัดแย้ง และช่วยจูงใจให้เกิดความร่วมมือ เพื่อให้

การดำเนินการบรรลุเป้าหมายที่กำหนดร่วมกัน (นวลฉวี ประเสริฐสุข, 2558; มารุฒ พัฒนา, 2558)

3.2 องค์ประกอบของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน

3.2.1 ความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงความรู้สึก ความเข้าใจถึงความต้องการของคู่สนทนา ได้แก่ การให้ความสำคัญและให้เกียรติต่อคู่สนทนา ความตั้งใจในการสื่อสารกับคู่สนทนา การแสดงออกที่ทำให้คู่สนทนา มีความรู้สึกที่ดี

3.2.2 การใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถในการใช้กิริยาอาการทางกายที่สื่อถึงความรู้สึกนึกคิดในทางสร้างสรรค์ต่อคู่สนทนา โดยวิธีการที่เหมาะสม และทำให้ผู้รับสารเข้าใจได้ถูกต้อง ได้แก่ การใช้ทักทายการฟังอย่างตั้งใจ และการสื่อสารด้วยภาษาพูดที่มีจังหวะการพูดที่เหมาะสม ความสามารถในการใช้กิริยาทางกายที่สื่อถึงความหมายได้

3.2.3 ใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาในเชิงบวก ที่จะช่วยส่งเสริมให้คู่สนทนาเกิดพลังใจ เกิดแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองหรือทำงานให้บรรลุเป้าหมาย ได้แก่ การใช้คำพูดหรือข้อความในแง่บวกที่ดีและมีประโยชน์ต่อผู้อื่น การใช้คำพูดหรือข้อความที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี มีกำลังใจ และเห็นประโยชน์การใช้คำพูดหรือข้อความที่น่าเชื่อถือ ทำให้คู่สนทนาเกิดความเข้าใจและความมั่นใจในการปรับปรุงหรือพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น

3.2.4 ใช้การสื่อสารในแนวราบ หมายถึง วิธีการที่ผู้ส่งสารใช้คำพูด หรือข้อความไปถึงผู้รับสาร ด้วยภาษาที่แสดงถึงความเสมอภาคกัน

ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจ ภายใต้บรรยากาศการสื่อสารที่ดี ได้แก่ การใช้คำพูดหรือข้อความที่แสดงถึงความเป็นมิตรไม่แสดงถึงอำนาจที่มีมากกว่าผู้สื่อสาร ความสามารถในการใช้คำพูดหรือข้อความที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความเข้าใจอย่างถูกต้องตามความเป็นจริง การเปิดโอกาสให้คู่สนทนาได้โต้ตอบด้วยการแสดงความคิดเห็นหรือทวนถาม (มารุฒ พัฒนาผล, 2558)

3.3 เป้าหมายการสื่อสารเชิงบวก

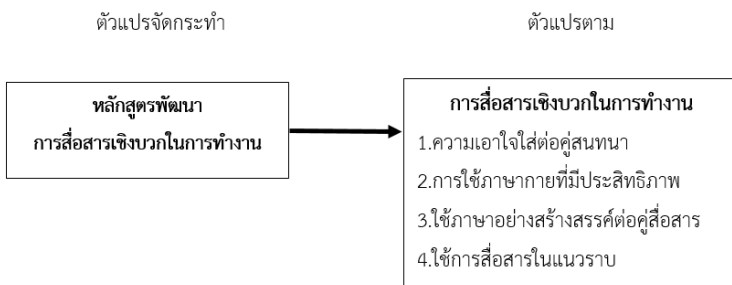
เป้าหมายของการสื่อสารเชิงบวก Baracz & Buisman-Pijlman (2017) ได้กล่าวถึงเป้าหมายของการสื่อสารเชิงบวกไว้ ดังนี้ 1. รับรู้ เข้าใจ อารมณ์ ความคิดและพฤติกรรมของตนเอง 2. มีการคิดอย่างมีเหตุผล 3. รู้เป้าหมายในชีวิต ค้นหาศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง 4. รู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง 5. มีทักษะในการตัดสินใจ หาทางเลือกทางออกในการแก้ปัญหา 6. ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นเชิงบวกได้อย่างสร้างสรรค์ 7. สามารถปรับตัวกับบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมได้

Bandura (1977 อ้างถึงใน นภวรรณ ตันติเวชกุล, 2542) กระบวนการเรียนรู้โดยผ่านการสังเกต (Observational Learning Process) Bandura (1977) กระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์นั้นเป็นกระบวนการที่มีความ สลับซับซ้อนซึ่งไปด้วยกระบวนการที่สำคัญ 4 ขั้น คือ 1. ขั้นการสนใจ (Attention) 2. ขั้นการจดจำ (Retention) 3. ขั้นการกระทำ (Production) และ 4. ขั้นแรงจูงใจ (Motivation) โดยสรุป กระบวนการในการเรียนรู้ด้วยการสังเกตหรือการเรียนรู้จากตัวแบบต้องประกอบด้วยองค์ประกอบทั้ง 4 ประการดังกล่าวมาแล้ว โดยผลของการเรียนรู้กับการ

แสดงออกอาจจะแตกต่างกัน สิ่งที่เรียนรู้แล้วอาจไม่มีการแสดงออกก็ได้ เช่น ผลของการกระทำ (Consequence) ด้านบวก เมื่อเรียนรู้แล้วจะเกิดการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ แต่ผลการกระทำด้านลบ อาจมีการเรียนรู้แต่ไม่มีการเลียนแบบ

3.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาองค์ประกอบของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของ (Gordon, 1975; Lambie, 2018; มารุต พัฒนา, 2558; หริรักษ์ แก้วกับทอง, 2560) โดยการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา การใช้ภาษา กายที่มีประสิทธิภาพ ใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร และใช้การสื่อสารในแนวราบ



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรจัดกระทำ คือ หลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน โดยผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ บุคลากรระดับปฏิบัติการ ในโรงงานอุตสาหกรรม ในเขตลาดกระบัง จำนวน 15 คน โดยคัดเลือกกลุ่ม

ตัวอย่างแบบเจาะจง เป็นพนักงานที่มีปัญหาด้านการสื่อสารในการทำงาน และมีความสนใจ และสามารถเข้าฝึกอบรมได้ตามหลักสูตรครบเวลา

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาความหมายของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) โดยการรวบรวมข้อมูลเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ พนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม จำนวน 5 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ลักษณะของกลุ่มที่เลือกเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีความแตกต่างกันในด้านของ เพศ อายุ อายุงาน และรายละเอียดของงานที่รับผิดชอบ ทั้งนี้มีการกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกได้แก่ 1) เป็นพนักงานระดับปฏิบัติการที่ทำงานอยู่ในโรงงานอุตสาหกรรม ในเขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) มีประสบการณ์ในการทำงานตั้งแต่ 6 เดือนขึ้นไป

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง มีแนวคำถาม (Guideline) ไว้ล่วงหน้าตามกรอบการวิจัย และดำเนินการสัมภาษณ์ 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นเริ่มสัมภาษณ์ ชั้นสัมภาษณ์เนื้อหา และชั้นยุติการสัมภาษณ์

2) การรวบรวมข้อมูลเอกสาร ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา การจำแนก

ชนิดข้อมูล การวิเคราะห์ส่วนประกอบ การจัดระเบียบข้อมูล และการหาความสัมพันธ์ของข้อมูล หลังจากนั้นดำเนินการสรุป ความหมายของข้อมูล และนำมาพัฒนาเป็นหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน

ระยะที่ 2 ดำเนินการสร้างและออกแบบหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการ 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและรวบรวมเทคนิคทางการฝึกอบรม เทคนิคทางจิตวิทยาเพื่อ นำมาใช้ในการสร้างกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้มาจัดทำโครงร่างของหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม

ขั้นตอนที่ 3 นำโครงร่างหลักสูตรมาประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของหลักสูตรการฝึกอบรมด้านวัตถุประสงค์และกิจกรรม และตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมในหลักสูตรฝึกอบรม โดยการวัดค่าดัชนีความสอดคล้องของหลักสูตรการฝึกอบรมกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม (Index of Item-objective congruence: IOC) จากนั้นจะพิจารณาที่มีค่า IOC มากกว่า 0.5 จึงสามารถยอมรับได้ (ฉัตรศิริ ปิยะมลสิทธิ์, 2548) นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้คำแนะนำในการปรับปรุงหลักสูตรการฝึกอบรมเพื่อให้เหมาะสมและถูกต้อง ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 4 จัดทำหลักสูตรฉบับสมบูรณ์ และแผนการจัดกิจกรรมใน “หลักสูตรการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน” สารสำคัญของ

หลักสูตรประกอบด้วย หลักสูตรพัฒนาสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ใช้เวลารวม 7 ชั่วโมง ประกอบด้วย การฝึกอบรมจำนวน 9 ครั้ง ทั้งหมด 16 กิจกรรม

ระยะที่ 3 ศึกษาเปรียบเทียบ การสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ก่อนและหลังการเข้าร่วมหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบสอบถามการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานและหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน มีผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมทั้งหมด 15 คน ทั้งนี้แบบสอบถามการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนข้อ 4 ข้อ แบบสอบถามมี ลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Checklist) ได้แก่ เพศ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน อายุการทำงาน และ สถานภาพ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน 4 ด้าน จำนวน 33 ข้อ ประกอบด้วย 1.ความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา จำนวน 6 ข้อ 2.การใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ จำนวน 8 ข้อ 3.ใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร จำนวน 9 ข้อ และ 4.ใช้การสื่อสารในแนวราบ จำนวน 10 ข้อ

ผู้วิจัยตรวจคุณภาพของแบบสอบถามโดยให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ท่านตรวจประเมิน จากนั้นผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขไปทดลองใช้ (Try Out) กับพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรมที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำข้อมูลหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's

Alpha Coefficient) (Cronbach, 1949) วิเคราะห์แบบสอบถามเป็นรายด้านและทั้งฉบับ (Iacobucci & Duhachek, 2003) พบว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .954 และค่าความเชื่อมั่นรายด้าน รายละเอียดดัง ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

แบบสอบถาม	จำนวนข้อ	ค่าความเชื่อมั่น
การสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน	33	.954
1.ด้านความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา	6	.743
2.ด้านการใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ	8	.763
3.ด้านการใช้ภาษาสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร	9	.911
4.ด้านการสื่อสารในแนวราบ	10	.917

ในส่วนของหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่หลักสูตร ได้แก่ กิจกรรมปฐมนิเทศ
- 2) ขั้นที่ 2 ขั้นพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา ด้านการใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ ด้านการใช้ภาษาสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร และด้านการสื่อสารในแนวราบ
- 3) ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ได้แก่ กิจกรรมปัจฉิมนิเทศ

4.2 วิธีดำเนินการทดลอง

4.2.1 ขั้นตอนเตรียมการ

4.2.1.1 ผู้วิจัยประชุมกับทีมผู้ช่วยผู้วิจัยเพื่ออธิบายวัตถุประสงค์การวิจัยขั้นตอนการดำเนินการ วิธีดำเนิน กิจกรรม พร้อมทั้งกำหนดบทบาท หน้าที่ให้กับผู้ช่วยผู้วิจัย และทำความเข้าใจกับผู้ช่วยผู้วิจัยตลอดการดำเนิน กิจกรรมในแต่ละขั้นตอน

4.2.1.2 ผู้วิจัยประสานงานจัดหาและนัดหมายกลุ่มตัวอย่างพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ในเขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน ที่ยินดีเข้าร่วมหลักสูตรการทดลอง

4.2.1.3 ผู้วิจัยประสานขอใช้สถานที่ ห้องประชุมที่สามารถจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมการฝึกอบรม ไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

4.2.1.4 ผู้วิจัยจัดเตรียมเอกสารประกอบการจัดฝึกอบรม สื่อและอุปกรณ์ให้เพียงพอกับจำนวนผู้เข้าอบรม และซักซ้อมการจัดอุปกรณ์ต่าง ๆ ในแต่ละกิจกรรมกับผู้ช่วยผู้วิจัย

4.2.2 ขั้นตอนการฝึกอบรมและติดตามประเมินผล

4.2.2.1 ผู้วิจัยชี้แจงกำหนดการฝึกอบรมพร้อมทั้งให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทำแบบสอบถามก่อนการเข้าร่วมหลักสูตร (Pre-test) ก่อนเริ่มฝึกอบรม

4.2.2.2 ในวันอบรมมีการลงทะเบียนผู้เข้าร่วมฝึกอบรม ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การฝึกอบรม แล้วจึงจัดฝึกอบรมตามหลักสูตรเป็นเวลา 1 วัน รวม 7 ชั่วโมง

4.2.2.3 เมื่อสิ้นสุดหลักสูตรการฝึกอบรม ผู้วิจัยขอให้ผู้เข้าอบรมทำแบบสอบถามหลังการเข้าร่วมหลักสูตร (Post-test)

ผู้วิจัยได้กำหนดแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียววัดผล 2 ครั้ง (One-group Pretest-posttest Design) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	ก่อนการทดลอง (Pre-test)	ตัวแปรจัดกระทำ (Treatment Variable)	หลังการทดลอง (Post-test)
ทดลอง	Q1	X	Q2

เมื่อ X หมายถึง การจัดกระทำให้กลุ่มตัวอย่างโดยการเข้าร่วมโปรแกรมการฝึกอบรม

Q1 หมายถึง การวัดก่อนการทดลอง

Q2 หมายถึง การวัดหลังการทดลอง

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ใช้วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล

4.3.2 สถิติเชิงวิเคราะห์ ได้แก่ Wilcoxon Signed-Ranks Test ใช้วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานระยะก่อนทดลอง (Pre-test) และระยะหลังทดลอง (Post-test) ในกรณีที่มีกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

5. ผลการวิจัย

ผลการศึกษาขอเสนอตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1) การสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการ
ในงานอุตสาหกรรม หมายถึง วิธีการที่ผู้ส่งสารใช้คำพูด หรือข้อความที่มีความสร้างสรรค์ไปถึงผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจ ก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี ลดความขัดแย้ง และช่วยจูงใจให้เกิดความร่วมมือ เพื่อให้การดำเนินการบรรลุเป้าหมายที่กำหนดร่วมกัน ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1. ความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงความรู้สึก ความเข้าใจถึงความต้องการของคู่สนทนา ได้แก่ การให้ความสำคัญและให้เกียรติต่อคู่สนทนา ความตั้งใจในการสื่อสารกับคู่สนทนา การแสดงออกที่ทำให้คู่สนทนา มีความรู้สึกที่ดี 2. การใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถในการใช้กิริยาอาการทางกายที่สื่อถึงความรู้สึกนึกคิดในทางสร้างสรรค์ต่อคู่สนทนา โดยวิธีการที่เหมาะสม และทำให้ผู้รับสารเข้าใจได้ถูกต้อง ได้แก่ การใช้ทักษะการฟังอย่างตั้งใจ และการสื่อสารด้วยภาษาพูดที่มีจังหวะการพูดที่เหมาะสม ความสามารถในการใช้กิริยาทางกายที่สื่อถึงความหมายได้ 3. การใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาในเชิงบวก ที่จะช่วยส่งเสริมให้คู่สนทนาเกิดพลังใจ เกิดแรงบันดาลใจ มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองหรือทำงานให้บรรลุเป้าหมาย ได้แก่ การใช้คำพูดหรือข้อความในแง่บวกที่ดีและมีประโยชน์ต่อผู้อื่น การใช้คำพูดหรือข้อความที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้คู่สนทนาเกิดความรู้สึกที่ดี มีกำลังใจ และเห็นประโยชน์ การใช้คำพูดหรือข้อความที่น่าเชื่อถือ ทำให้คู่สนทนาเกิดความเข้าใจและความมั่นใจในการ

ปรับปรุงหรือพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น 4. การใช้การสื่อสารในแนวราบ หมายถึงวิธีการที่ผู้ส่งสารใช้คำพูด หรือข้อความไปถึงผู้รับสาร ด้วยภาษาที่แสดงถึงความเสมอภาคกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจ ภายใต้บรรยากาศการสื่อสารที่ดี ได้แก่ การใช้คำพูดหรือข้อความที่แสดงถึงความเป็นมิตรไม่แสดงถึงอำนาจที่มีมากกว่าผู้สื่อสาร ความสามารถในการใช้คำพูดหรือข้อความที่ทำให้คู่สนทนาเกิดความเข้าใจอย่างถูกต้องตามความเป็นจริง การเปิดโอกาสให้คู่สนทนาได้โต้ตอบด้วยการแสดงความคิดเห็นหรือทวนถาม

2) สร้างและออกแบบหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 รายละเอียดหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
ขั้นปฐมนิเทศ ครั้งที่ 1		
1.1 เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัยกับกลุ่มทดลอง และสร้างบรรยากาศที่ดีในการฝึกอบรม	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1.ทฤษฎีกลุ่มมนุษย์นิยม Carl R. Roger เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคกลุ่มสัมพันธ์ 2.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม 3.เทคนิคการระดมสมอง	1.การแนะนำตนเอง 2.กิจกรรม ฉันทกกับการสื่อสารในการทำงาน
1.2 เพื่อทราบความเข้าใจก่อนเกี่ยวกับ		

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
ความสำคัญและความรู้เรื่องการสื่อสารและการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน 1.3 เพื่อให้กลุ่มทดลองทราบวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน	เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการจำลองสถานการณ์ 2.เทคนิคการตั้งคำถามเวียน	
ขั้นตอนการ (ครั้งที่ 2)		
2.1 เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานประกอบด้วยความหมายวัตถุประสงค์ ความสำคัญ องค์ประกอบ กระบวนการ และผลของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมโดยการสังเกตตัวแบบ เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคการบรรยาย 2.เทคนิคการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ 3.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการสอนและการอธิบาย 2.เทคนิคกรณีศึกษา	1.กรณีศึกษาการสื่อสาร 2 . กิ จ ก ร ร ม I-Message 1 (สสส.)

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
ขั้นตอนการ (ครั้งที่ 3)		
3.1 เพื่อให้กลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการสื่อสารในแบบที่ใช้ความเข้าใจใส่ต่อคู่สนทนาโดยใช้วิธีที่เหมาะสมในการให้ความสำคัญและให้เกียรติ มีความตั้งใจในการสื่อสาร และสามารถแสดงออกที่ทำให้คู่สนทนาที่มีความรู้สึกที่ดี	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1.ทฤษฎีแบบผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง 2.ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมโดยการสังเกตตัวแบบ เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคการบรรยาย 2.เทคนิคการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ 3.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการสอนและการอธิบาย 2.เทคนิคการสังเกตตัวแบบ 3.เทคนิคบทบาทสมมติ 4.เทคนิคการวิเคราะห์รูปแบบการสื่อสารสัมพันธ์ TA	1.กิจกรรม Who are you

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
ขั้นตอนการ (ครั้งที่ 4)		
1.2 เพื่อให้กลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการสื่อสารที่ใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ ที่สื่อถึงความรู้สึกนึกคิดในทางสร้างสรรค์ และทำให้ผู้รับสารเข้าใจได้ถูกต้องโดยเข้าใจและสามารถใช้ทักษะการฟังอย่างตั้งใจได้	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1. ทฤษฎี แบบ เกส ตอลท์ (Here and Now 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมโดยการสังเกตตัวแบบ เทคนิคทางการฝึกอบรม 1. เทคนิคการบรรยาย 2. เทคนิคการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ 3. เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม เทคนิคทางจิตวิทยา 1. เทคนิคการสอนและการอธิบาย 2. เทคนิคการฝึกพฤติกรรม การแสดงออกที่เหมาะสม 3. เทคนิคการสังเกตตัวแบบ	1. กิจกรรม Listen to me

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
ขั้นตอนการ (ครั้งที่ 5)		
3.2 เพื่อให้กลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการสื่อสารที่ใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ โดย รู้จักจังหวะการพูดที่เหมาะสมและความสามารถใช้กิริยาทางกายที่สื่อความหมายได้	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1.ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมโดยการสังเกตตัวแบบ เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคการบรรยาย 2.เทคนิคการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ 3.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการสอนและการอธิบาย 2.เทคนิคการฝึกพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสม 3.เทคนิคการสังเกตตัวแบบ	1.กิจกรรม แซร์ไอเดีย
ขั้นตอนการ (ครั้งที่ 6)		
3.3 เพื่อให้กลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการสื่อสาร โดยเข้าใจและ	เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคการบรรยาย	1.กิจกรรม ภาษาทักใจ

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
สามารถใช้คำพูดหรือข้อความที่ดีและมีประโยชน์ น่าเชื่อถือในการทำให้คู่สนทนา มีกำลังใจ เข้าใจและความมั่นใจในการปรับปรุงหรือพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น	2.เทคนิคการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ 3.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการสอนและการอธิบาย 2.เทคนิคกรณีศึกษา 3.เทคนิคการตั้งคำถามเวียน	2.กิจกรรม ภาษา ฮิลใจ
ขั้นตอนการ (ครั้งที่ 7)		
3.4 เพื่อให้กลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการสื่อสารในแนวราบ เข้าใจวิธีการสื่อสารด้วยการใช้ คำพูด หรือข้อความที่ไม่แสดงถึงอำนาจที่มีมากกว่า	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1.ทฤษฎีแบบเกสโตลท์ (Here and Now) เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคการบรรยาย 2.เทคนิคการสอนโดยใช้ภาพยนตร์ 3.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการสอนและการอธิบาย	1.กิจกรรม แก้อี สลักร่าง

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
	2.เทคนิคการวิเคราะห์รูปแบบการสื่อสารสัมพันธ์TA 3.เทคนิคการกลับบทบาท	
เพื่อให้กลุ่มทดลองมีความเข้าใจในการสื่อสารในแนวราบสามารถใช้คำพูดหรือข้อความที่ทำให้คู่สนทนาเข้าใจอย่างถูกต้องตามความเป็นจริง เข้าใจวิธีการเปิดโอกาสให้คู่สนทนาได้โต้ตอบหรือทวนถามอย่างเหมาะสม	เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคการบรรยาย 2.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการสอนและการอธิบาย 2.เทคนิคการฝึกพฤติกรรม การแสดงออกที่เหมาะสม 4.เทคนิคบทบาทสมมติ 5.เทคนิคการเสริมแรง	1.กิจกรรม ละครชีวิต
ขั้นตอนการ (ครั้งที่ 8)		
4.1 เพื่อให้กลุ่มทดลองได้ฝึกออกแบบการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานได้	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1.ทฤษฎีแบบพฤติกรรมนิยม 2.ทฤษฎีการวางเงื่อนไข	1.กิจกรรมประเมินตนเอง 2.กิจกรรมระดมสมอง

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
	3.ทฤษฎีเรียนรู้ด้วยการกระทำ เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคกรณีศึกษา 2.เทคนิคการระดมสมอง เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการถามระดับขั้น 2.เทคนิคการฝึกพฤติกรรม การแสดงออกที่เหมาะสม 3.การใช้บทบาทสมมติ	
ขั้นปฎิบัติ (ครั้งที่ 9)		
5.1 เพื่อสรุปบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารเชิงบวกของกลุ่มทดลอง 5.2 เพื่อประเมินผลความเข้าใจเรื่อง การสื่อสารเชิงบวกจากการเข้าร่วมโปรแกรม	ทฤษฎีทางจิตวิทยา 1.ทฤษฎีแบบพฤติกรรมนิยมฝึกพฤติกรรม การแสดงออกที่เหมาะสม 2.ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการกระทำ เทคนิคทางการฝึกอบรม 1.เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม 2.เทคนิคการระดมสมอง	1.กิจกรรม อภิปรายสรุปร่วมกัน 2.กิจกรรม ฉันทนาการสื่อสารในการทำงาน 3.กิจกรรม ขอบคุณ

วัตถุประสงค์	ทฤษฎี/เทคนิค	กิจกรรม
	เทคนิคทางจิตวิทยา 1.เทคนิคการอธิบาย 2.เทคนิคการให้ข้อเสนอแนะ 3.เทคนิคการพูดถึงการแก้ปัญหา 3.เทคนิคการถามและสะท้อนความรู้สึก	

3) ผลการวิจัย โดยนำเสนอเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ร่วมอบรม และส่วนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการ ก่อนและหลังเข้าร่วมหลักสูตร

ส่วนที่ 1 ข้อมูลสรุปด้านปัจจัยส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมอบรม พบว่าเป็นเพศชาย ร้อยละ 73 เป็นเพศหญิง ร้อยละ 27 มีช่วงอายุน้อยกว่า 25 ปี ร้อยละ 53 ช่วงอายุ 31 -35 ปี ร้อยละ 33 และมีช่วงอายุ 26 – 30 ปี ร้อยละ 14 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ในช่วง 15,001 – 20,000 บาท ร้อยละ 40 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนน้อยกว่า 15,000 บาท ร้อยละ 27 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนตั้งแต่ 25,001 บาทขึ้นไป ร้อยละ 20 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001 – 25,000 บาท ร้อยละ 13 มีช่วงอายุงานอยู่ในหน่วยงานปัจจุบันช่วง 1 - 3 ปี ร้อยละ 60 ช่วงมากกว่า 3 ปีขึ้นไป ร้อยละ 27 และช่วงน้อยกว่า 1 ปี ร้อยละ 13 มีสถานภาพโสด ร้อยละ 87 และมีสถานภาพสมรส ร้อยละ 13

ส่วนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการ ก่อนและหลังเข้าร่วมหลักสูตร ด้วยการใช้ทดสอบ Wilcoxon Signed-Ranks Test ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการ ก่อนและหลังเข้าร่วมหลักสูตร

	Mean	Std. Deviation	N	Z	p
คะแนนก่อนอบรม	137.5333	13.11415	15	-2.698 ^a	.007
คะแนนหลังอบรม	152.3333	13.67305	15		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน ก่อนและหลังเข้าร่วมหลักสูตร พบว่าพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรมที่เข้าร่วมหลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน มีคะแนนหลังเข้าร่วมหลักสูตรสูงกว่าก่อนเข้าร่วม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

6. สรุปผลการวิจัย

6.1 การสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน หมายถึง วิธีการที่ผู้ส่งสารใช้คำพูด หรือข้อความที่มีความสร้างสรรค์ไปถึงผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจ ก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี ลดความขัดแย้ง และช่วยจูงใจให้เกิดความร่วมมือ เพื่อให้การดำเนินการบรรลุเป้าหมายที่กำหนดร่วมกัน ซึ่งประกอบด้วย 4

องค์ประกอบ คือ ความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา การใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ การใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร และการใช้การสื่อสารในแนวราบ

6.2 หลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ประกอบด้วย จำนวน 9 ครั้ง ทั้งหมด 16 กิจกรรม

6.3 พนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรมที่เข้าร่วมหลักสูตรการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานมีคะแนนหลังเข้าร่วมหลักสูตรสูงกว่าก่อนเข้าร่วม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

7. อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาหลักสูตรการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานทางการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้าง ขึ้น สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1) การศึกษาความหมายของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม การสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความเอาใจใส่ต่อคู่สนทนา ด้านการใช้ภาษากายที่มีประสิทธิภาพ ด้านการใช้ภาษาสร้างสรรค์ต่อคู่สื่อสาร และด้านการสื่อสารในแนวราบ ผลการวิจัย ด้านการศึกษาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพของปัญหาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม จากเอกสาร แนวคิด และทฤษฎีอ้างอิง และงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศอย่างเข้าใจ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ Gordon (1975); Lambie (2018); มารูฒ พัฒนาผล (2558); หิริรักษ์ แก้วกับทอง (2560) ที่กล่าวว่า การสื่อสารเชิงบวกเป็น

เทคนิคเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ เปิดใจ รับฟัง และไม่เกิดการต่อต้านด้วยอารมณ์ ตลอดจนสร้างแรงจูงใจในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ อีกด้วย ประกอบด้วย การฟัง การถาม การออก คำสั่ง การชื่นชมการเห็นคุณค่า การให้กำลังใจตัวเอง การสะท้อนเสียงภายใน การให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์และสุนทรีย์สนทนา สอดคล้องกับ มารุต พัฒนา (2558) กล่าวว่า การสื่อสารเชิงบวก (Positive Communication) เป็นการสื่อสารที่มีความสร้างสรรค์ก่อให้เกิดนวัตกรรม สัมพันธภาพที่ดี ความร่วมมือ แรงบันดาลใจ และความมุ่งมั่นในการพัฒนา สอดคล้องกับ พนม เกตุมาน (2551) กล่าวว่า การสื่อสารทางบวก (Positive Communication) เป็นรูปแบบและเทคนิคการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ สร้างความรู้สึกร่วม ความสัมพันธ์ที่ดี เกิดความเข้าใจ จูงใจให้ร่วมมือ ยอมรับและเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องสื่อสารกับวัยรุ่นซึ่งมักมีปัญหา ในการพูดคุย สอน ตักเตือน และปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และสอดคล้องกับ ช่อทิพย์ บรมธนรัตน์ (2557) ที่กล่าวว่า การสื่อสารในองค์กรมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้เกิดข้อเท็จจริงและสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน และเพื่อกระตุ้นและ โน้มน้าวจิตใจให้ผู้ปฏิบัติงานเป็นแบบอย่างที่ดีได้ และสอดคล้องกับการศึกษา ของรัชนก เชื้อแพทย์ (2563) ที่การศึกษาวิจัยการสื่อสารทั้งระดับบริหารและ ระดับปฏิบัติการ พบว่า (1) บุคลากรในหน่วยงานบัญชีบริษัทเอกชน ด้าน ธุรกิจค้าปลีกของประเทศไทยที่มีระดับการตำแหน่งการปฏิบัติงาน รายได้ เฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน มีผล ต่อการยอมรับภาระงานในลักษณะและปริมาณที่ เพิ่มขึ้นของพนักงานบัญชีบริษัทเอกชนด้านธุรกิจค้าปลีกของประเทศไทย โดยรวม ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (2) ปัจจัยด้าน

การสื่อสารในองค์กร ที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับภาระงานในลักษณะและปริมาณที่เพิ่มขึ้นของพนักงานบัญชี บริษัทเอกชนด้านธุรกิจค้าปลีกของประเทศไทย พบว่า มีปัจจัย 3 ปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับภาระงานในลักษณะและปริมาณที่เพิ่มขึ้นของพนักงานบัญชีบริษัทเอกชนด้านธุรกิจค้าปลีกของประเทศไทย โดยรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ ด้านผู้รับสาร ด้านข้อมูลข่าวสารและด้านช่องทาง การสื่อสาร ตามลำดับ (3) ปัจจัยด้านวัฒนธรรมในองค์กร ที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับภาระงานในลักษณะ และปริมาณที่เพิ่มขึ้นของพนักงานบัญชีบริษัทเอกชนด้านธุรกิจค้าปลีกของประเทศไทย พบว่า มีปัจจัย 3 ปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับภาระงานในลักษณะและปริมาณที่เพิ่มขึ้นของพนักงานบัญชี บริษัทเอกชนด้านธุรกิจค้าปลีกของประเทศไทยโดยรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ ด้านวัฒนธรรมที่เน้นบทบาท ด้านวัฒนธรรมที่เน้นผลงานและทำงานเป็นทีม และวัฒนธรรมที่เน้นความเป็นผู้นำตามลำดับ จากข้อมูลดังกล่าวทำให้เห็นได้ว่า การสื่อสารในการทำงานเป็นเรื่องที่มีความสำคัญจำเป็นและหลีกเลี่ยงไม่ได้ในขอบเขตของการทำงาน ซึ่งหากการสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ของการสื่อสารย่อมจะมีประสิทธิภาพตามไปด้วย แต่จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้เห็นว่าปัจจัยทั้งภายในและภายนอกหลายประการที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการสื่อสาร ปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพได้ คือ การพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน เนื่องจากการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานเป็นการสื่อสารที่มุ่งหวังให้บรรลุเป้าหมายโดยมีความรู้สึกที่ดีต่อกันและเข้าใจกันของ

คู่สนทนา ซึ่งทักษะการสื่อสารเชิงบวกจัดได้ว่าเป็นซอร์พสกีที่มีความจำเป็นสำหรับการทำงานอีกด้วย

2) การสร้างและออกแบบหลักสูตรการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม โดยหลักสูตรการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน มีองค์ประกอบที่สำคัญซึ่งประกอบด้วย

- 1) การกำหนดนิยามและความหมายของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน
- 2) องค์ประกอบของการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน
- 3) ความจำเป็นในการฝึกการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน และ
- 4) เทคนิคทั้งทางการฝึกอบรมและเทคนิคทางจิตวิทยาที่ใช้ในการฝึกการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน

โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยผ่านการกลั่นกรองจากผู้เชี่ยวชาญ และใช้ผลข้อมูลการวิเคราะห์สังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎี นิยามศัพท์ และพฤติกรรมบ่งชี้พร้อมจัดหมวดหมู่พฤติกรรม ที่สอดคล้องกันไว้ด้วยกัน เพื่อให้สามารถนำหลักสูตรไปใช้ในการพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของปญญินัล กริสกรี (2559) ที่กล่าวว่า การจัดทำหลักสูตรจะต้องคำนึงว่า หลักสูตรที่สร้างขึ้นมานั้นมีความ จำเป็นอย่างไร การนำคู่มือไปใช้งานต้องผ่านการประเมินผลจาก ผู้เชี่ยวชาญทั้งด้าน จุดประสงค์ โครงสร้าง องค์ประกอบของหลักสูตร และด้านเนื้อหาภายในหลักสูตร ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญจะมีส่วนอย่างมากในการ ให้คำแนะนำต่าง ๆ เช่น แก่ไขการยกตัวอย่าง แก่ไขเนื้อหาบางประเด็น แก่ไขรูปภาพประกอบ และ ภาษาที่ใช้ เป็นต้น โดยการวิจัยนี้ได้ออกแบบและพัฒนาหลักสูตรการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน ที่ได้ใช้ทฤษฎีการสังเกตตัวแบบ ทฤษฎีการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (TA) ทฤษฎีการเรียนรู้ โดยเลือกใช้ทฤษฎีทาง

จิตวิทยาที่สอดคล้องกับเทคนิคการฝึกอบรมในแบบที่ผู้เข้าอบรมเป็นศูนย์กลาง และมีตัวอย่างประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจ และมีกิจกรรมที่ให้ฝึกสังเกต ฝึกปฏิบัติจริงในการใช้การสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน ด้วยการใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยาและเทคนิคการฝึกอบรมที่สอดคล้องกัน และยังสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วย ทำให้หลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน สามารถช่วยเพิ่มทักษะการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานให้แก่กลุ่มตัวอย่างเกิดความเข้าใจได้ดีขึ้น

3) ผลการทดลองใช้หลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม เขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร มีคะแนนหลังเข้าร่วมหลักสูตรสูงกว่าก่อนเข้าร่วมหลักสูตรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กล่าวได้ว่าก่อนอบรมกลุ่มตัวอย่างไม่ได้ใช้การสื่อสารเชิงบวกในการทำงาน และบางคนยังไม่เข้าใจว่าการสื่อสารเชิงบวกต้องมีองค์ประกอบหรือรายละเอียดอย่างไร ซึ่งเมื่อเข้าเข้าอบรมในหลักสูตรผ่านความรู้และกิจกรรม ทำให้เกิดความเข้าใจในวิธีการใช้การสื่อสารเชิงบวกในการทำงานได้เหมาะสมและถูกต้องมากขึ้น และการทำกิจกรรมในหลักสูตรยังทำให้ทุกคนได้ฝึกทักษะการสื่อสารเชิงบวกจริง ยังช่วยทำให้เกิดความเข้าใจและสามารถคิดประยุกต์ที่จะนำไปใช้จริงในการทำงานของตนเองได้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประสงค์ เชื้อนสูงส์ (2560) ที่ศึกษาการพัฒนาภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 35 จังหวัดลำปาง พบว่า ค่าคะแนนการทดสอบหลังการพัฒนามีค่าคะแนนสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญที่ .01 และหลักสูตรมีความเหมาะสม และถูกต้องที่จะนำไปใช้ใน

การพัฒนาภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา วีระปรียากร และเผชญ์ กิจระการ (2561) การพัฒนาโมเดล สภาพแวดล้อมการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแบบ ผสมผสาน ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะในการสื่อสาร เชิงสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานร่วมกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่พบว่า ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และทักษะ การทำงานร่วมกันได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่หากพิจารณา ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน เมื่อพิจารณาที่องค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์ ตามแนวคิดของ Guilford (1967) อาจกล่าวได้ว่าการออกแบบ และพัฒนาโปรแกรมได้ดำเนินการตามกระบวนการที่เหมาะสมและมีการ ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนมีการหาคุณภาพ ของเครื่องมือครบทุกกระบวนการ ทำให้ได้โปรแกรมและแบบสอบถามที่เป็น เครื่องมือสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำไปทดลองอบรมจริง โดยในโปรแกรมมี ลำดับขั้นตอนเหมาะสม ตั้งแต่ขั้นปฐมนิเทศให้กลุ่มทดลองได้เข้าใจและ เตรียมความพร้อม ก่อนเข้าสู่ขั้นดำเนินการ ซึ่งในขั้นนี้มีส่วนของการให้ ความรู้ เพื่อสร้างให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาของการสื่อสารเชิงบวก และมี กิจกรรมให้ฝึกทักษะการสื่อสารเชิงบวกครบทุกองค์ประกอบ จนถึงขั้นตอน การปัจฉินิเทศ เพื่อทวนความรู้และทักษะที่ได้ไป นอกจากนี้ขั้นตอนของ โปรแกรมใช้เทคนิคทางการฝึกอบรมในการเตรียมความพร้อม การให้ความรู้ และการระดมสมองร่วมแสดงความคิดเห็น และใช้เทคนิคทางจิตวิทยาในการ ทบทวนตนเองและการสังเกตตัวเองแบบช่วยให้กลุ่มทดลองได้เข้าใจและเห็น ภาพชัดเจนมากขึ้น ร่วมกับกิจกรรมที่ได้ฝึกทักษะไปทุกองค์ประกอบหลังจาก

รับความรู้เล่าย้อนที่ อาจเป็นปัจจัยที่ทำให้กลุ่มทดลองเกิดความเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้ โดยขณะที่ฝึกหัดหากพบปัญหาหรือมีข้อสงสัยก็สามารถสอบถามได้ทันที อีกทั้งรูปแบบกิจกรรมทำให้กลุ่มทดลองได้มีการพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกันด้วยความสนุกสนานและให้เกียรติกัน และเรื่องของการสื่อสารเป็นสิ่งที่ทุกคนได้พบเจอในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว จึงสามารถนำประสบการณ์ทั้งทางบวกและทางลบมาร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมในโปรแกรมได้ และบรรยากาศที่ส่งเสริมการสื่อสารเชิงบวกตลอดเวลาในโปรแกรม ด้วยข้อมูลดังกล่าวข้างต้น อาจช่วยทำให้ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม โดยสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทักษะการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานที่ดีขึ้นได้

8. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

8.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

8.1.1 หลักสูตรพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรม ที่สร้างและออกแบบมานั้นมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในงานอุตสาหกรรมได้จริง หรือสามารถพัฒนาเครื่องมือในการวิจัยเพิ่มเติมได้อีกในหลักสูตร

8.1.2 แบบสอบถามการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่านเกณฑ์คุณภาพของเครื่องมือในการวิจัยแล้ว ผู้ที่สนใจศึกษาตัวแปรนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษาตัวแปรนี้

ต่อไปได้ หรือปรับข้อความในแบบสอบถามเพิ่มเติม เพื่อวัดทักษะการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานได้อีก

8.1.3 จากการวิจัยครั้งนี้อาจมีการพิจารณาปรับปรุงข้อความในแบบสอบถาม โดยพิจารณาข้อที่มีค่าความเชื่อมั่นน้อย เพื่อให้ได้ข้อคำถามที่มีคุณภาพสูงมากขึ้น หรือหาข้ออื่น ๆ เพิ่มเติมที่เหมาะสมกับรูปแบบและวัตถุประสงค์ของการวิจัยนั้น

8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 อาจพิจารณาการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปใช้ในการอ้างอิงผลการวิจัยได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

8.2.2 การพิจารณาเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความระดับตำแหน่งงานที่หลากหลายเพิ่มเติม เพื่อให้ทราบปัญหาและแนวทางเพิ่มประสิทธิภาพในมุมมองอื่น ๆ เพิ่มขึ้น รวมทั้งการหาค่าคุณภาพเครื่องมือทั้งหลักสูตรการฟูกอบรมและแบบสอบถามให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างนั้น ๆ

8.2.3 อาจพิจารณากิจกรรมย่อยในหลักสูตรเพิ่มเติมเพื่อฝึกทักษะการสื่อสารเชิงบวกในเชิงลึกมากขึ้น เพื่อใช้ในการฟูกอบรมสำหรับตำแหน่งงานระดับบริหารหรือระดับที่ต้องใช้ทักษะการสื่อสารที่สูงมากขึ้น

8.2.4 ศึกษาตัวแปรหรือปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเชิงบวกในการทำงานเพิ่มเติม

9. เอกสารอ้างอิง

เกษราภรณ์ งามสุวรรณฉาย, ชุตีระ ระบอบ และพิษณุ วรรณกุล. (2564).

การพัฒนาทักษะการสื่อสารของพนักงานบริษัทผู้ให้บริการโลจิสติกส์
ขนส่งสินค้าข้ามแดนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน.
มหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น. 18(2), 14–26.

จินตนา วีระปรียากร และเพชฌิ กิจระการ. (2562). การพัฒนาโมเดล
สภาพแวดล้อมการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการ
สื่อสารแบบผสมผสาน ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริม
ทักษะในการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานร่วมกัน
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *ราชพฤกษ์*. 17(2), 43–55.

ฉัตรศิริ ปิยะมลสิทธิ์. (2548). *ความเที่ยงตรง*. เอกสารประกอบการสอน
เรื่องทฤษฎีการวัดและการทดสอบ. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ทักษิณ.

ช่อทิพย์ บรมธนรัตน์. (2557). การสื่อสารในองค์กรสาธารณสุข. สืบค้นเมื่อ
23 มีนาคม 2559, จาก [http://www.stou.ac.th/Schools/Shs/
booklet/book574/PbHealth574.pdf](http://www.stou.ac.th/Schools/Shs/booklet/book574/PbHealth574.pdf)

นพวรรณ โลงุข และกล้าหาญ ภู น่าน. (2564). บรรยากาศองค์การและ
กระบวนการสื่อสารที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการสื่อสารภายใน
องค์กร ของพนักงานมหาวิทยาลัยสายสนับสนุน มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. *การตลาดและการจัดการมหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*. 9(2), 82–96.

- นภวรรณ ดันติเวชกุล. (2542). *การวิเคราะห์อิทธิพลของภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ ตามแนวทฤษฎีการอบรมบ่มนิสัยทางวัฒนธรรมต่อเยาวชนในสถานศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นวลฉวี ประเสริฐสุข. (2558). สื่อสารอย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างสุขในครอบครัว. *Veridian E-Journal, Silpakorn University* ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 8(2), 737-747.
- ปรมิษฐ์ ปุณณาคม. (2561). *การศึกษาความพึงพอใจของพนักงานที่มีต่อการสื่อสารภายในองค์กรกรณีศึกษาของธุรกิจอุตสาหกรรมยาสูบแห่งหนึ่ง*. สารนิพนธ์หลักสูตรปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต วิทยาลัยการจัดการ คณะบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พงษ์ศักดิ์ ทองพันชั่ง. (2564). ข้อเสนอกลยุทธ์การสื่อสารสร้างสุขในการทำงานของบุคลากรกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏภูมิภาควิทยาใต้. *มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*. 15(2), 109-121.
- มารุฒ พัฒนาผล. (2558). *บทที่ 6 การสื่อสารเชิงบวก*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2566, จาก <https://dspace.bru.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/7761/%E0>
- ประสงค์ เชื้อนสงวงศ์. (2560). การพัฒนาภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษา. *วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*. 7(3), 13-24.

- บุญพันธ์ กริสกรี. (2559). การพัฒนาคู่มือส่งเสริมพัฒนาการเด็กสำหรับ
ครูปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจังหวัดนครศรีธรรมราช. *นาคบุตร
ปริทรรศน์*. 7(1), 11-19.
- รัชนก เชื้อแพทย์. (2563). รูปแบบการสื่อสารภายในองค์กรที่มี
ประสิทธิภาพของบริษัทในนิคมอุตสาหกรรมโรจนะ จังหวัด
พระนครศรีอยุธยา. *บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชา
บริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.*
- เสนาะ ดีเยาว์. (2537). *การสื่อสารในองค์การ*. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- หริรักษ์ แก้วกับทอง. (2560). *บทที่ 6 การสื่อสารเชิงบวก*. สืบค้นเมื่อ 10
มกราคม 2566, จาก [https://dspace.bru.ac.th/xmlui/
bitstream/handle/123456789/7761/%E0](https://dspace.bru.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/7761/%E0)
- Baracz, S., & Buisman-Pijlman, F. (2017). *How childhood trauma
changes our hormones and thus our mental health
into adulthood*. Retrieved from The Conversation:
[https://theconversation.com/how-childhood-trauma-
changes-ourhormones-and-thus-our-mental-health-into-
adulthood-84689](https://theconversation.com/how-childhood-trauma-changes-ourhormones-and-thus-our-mental-health-into-adulthood-84689)
- Berlo, K. (1960). *The Process of Communication*. New York: Hoit,
Rinehart and Winston.
- Cronbach, L. J. (1949). *Essentials of psychological testing*. n.p.

Gordon, T. (1975). *P.E.T. Parent Effectiveness Training: The Tested New Way to Raise Responsible Children*. New York: New American Library.

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*: McGraw-Hill.

Lacobucci, D., & Duhachek, A. (2003). Advancing Alpha: Measuring Reliability with Confidence. *Journal of Consumer*. 13(4), 478-487.

Lambie, J. (2018). *Should you hide negative emotions from children*. Retrieved from The Conversation: <https://theconversation.com/should-you-hide-negativeemotions-from-children-104710>

การศึกษา “เนื้อหาภาษาจีน” ผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อก
เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
THE STUDY OF “CHINESE LANGUAGE CONTENT”
THROUGH TIKTOK APPLICATION TO MOTIVATE
LEARNING

วารุณี สุวรรณจำง^{1*}, จิราวรรณ นาคสีทอง², สุธาร์ตน์ วงศ์กระจำง³,
สุธาร์ตน์ จงบุรณสิทธิ์⁴ และธิดารัตน์ น้อยสุวรรณ⁵
Warunee Suwanjang^{1*}, Jirawan Naksithong²,
Sudarat Vongkrachang³, Sudarat Jongburanasit⁴
and Tidarat Noysuwan⁵

Received date: July 8, 2023

Revised date: October 6, 2023

Accepted date: October 17, 2023

¹ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

^{2 – 5} อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

* Corresponding author, E-mail: warunee.su@skru.ac.th

บทคัดย่อ

ในยุค New Normal ผู้เรียนเกิดการปรับตัวในการเรียนรู้ในสังคมออนไลน์มากขึ้น แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เป็นแอปพลิเคชันหนึ่งที่ได้รับคามสนใจเป็นอย่างมาก นอกจากจะเป็นแพลตฟอร์มที่มีความทันสมัยสะดวกต่อการใช้งาน เข้าถึงง่ายในระยะเวลาจำกัดในสังคมปัจจุบัน คนส่วนใหญ่นิยมใช้แอปพลิเคชันนี้เพื่อความบันเทิง การสร้างรายได้ การศึกษา การติดตามข่าวสาร การเพิ่มเพื่อนหรือหาคู่ครอง การสร้างโปรไฟล์ (Profile) เป็นต้น

ด้านการศึกษาแอปพลิเคชันนี้มีรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจกว่าออนไลน์ทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่สนใจทางด้านภาษาจีนสามารถเลือกใช้บริการการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ได้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การอ่านออกเสียง สัทอักษรภาษาจีน คำศัพท์ วลี ประโยค การแปลหลักไวยากรณ์ การสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน (HSK) เทคนิคการจำอักษรจีน คำคม สำนวน สุภาษิตจีน การอภิปรายหัวข้อต่าง ๆ ศิลปะวัฒนธรรมจีน การร้องเพลงจีน การเดินรำจีน การบรรเลงเครื่องดนตรีจีน ซีรีส์จีน เป็นต้น โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพียงแค่อัดติดตามผู้ที่ให้ความรู้ภาษาจีนในรูปแบบนั้น ๆ ถ้าหากเป็นรูปแบบ การสอนบรรยายเนื้อหาที่ต้องใช้เวลา ยาวนาน ผู้ให้ความรู้จะทำการไลฟ์สดในช่วงเวลาที่สะดวก เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้เข้ามาทำความรู้จักมากขึ้น สามารถแลกเปลี่ยนคำถามหรือซักถามข้อสงสัย ในช่วงเวลานั้นได้ทันที นอกจากนี้ยังสามารถแชร์ให้เพื่อน ๆ เข้าร่วมฟังบรรยายสด ถือเป็นการเพิ่มยอดผู้ติดตามได้อีกด้วย

ผู้เขียนได้ตระหนักถึงการใช้ออปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ในการศึกษาข้อมูลความรู้ด้านภาษาจีน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการจัด การเรียน การสอนภาษาจีน การเผยแพร่ชนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมจีน วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของคนจีน ติดตามคนดังจีน เพลงจีน ซีรีส์จีน ที่กำลังได้รับความนิยม เป็นต้น ผู้เขียนได้เล็งเห็นความสำคัญของการใช้ออปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เสริมสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน การจัดการเรียนการสอนภาษาจีน ทำให้บรรยากาศในการสอนมีความสนุกสนาน น่าสนใจ และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อ ผู้เรียน นับว่าเป็น อีกช่องทางหนึ่งในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจีนกับ ผู้สอนภาษาจีนทั้งในประเทศและต่างประเทศ (จีน ไต้หวัน) เพิ่มโอกาสในการ ใช้ภาษาจีนสื่อสารเพื่อยกระดับทักษะด้านภาษาจีนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทย - จีน

คำสำคัญ : ภาษาจีน, เนื้อหาภาษาจีน, แอปพลิเคชันติ๊กต็อก

Abstract

In the New Normal era, learners have been more adapted in online learning. The TikTok application is one of the applications that is getting a lot of interest at the moment. Apart from being a modern platform, convenient to use, and easy to access in a limited time of today's society, most people use this application for entertainment, making income, education, keeping track of news, adding friends or finding a partner, creating a profile, etc.

In terms of education, this application provides more interesting learning approach than those of typical online learning. Especially, people interested in the Chinese language are able to choose education services, acquire knowledge in a variety of ways such as pronunciation of Chinese Phonetic Alphabet, vocabulary, phrases, sentences, translations, grammar principles, Chinese Proficiency Test (HSK), Chinese alphabet memorization techniques, Chinese quotes, idioms and proverbs, discussion on various topics, Chinese art and culture, Chinese singing, Chinese dancing, Chinese series, etc. Learners are able to learn that knowledge via TikTok without any costs just follow the person who provides Chinese knowledge in that form. If it is a teaching format that takes a long time to lecture on some contents, educators will broadcast live at convenient times in order to give learners the opportunity to get to know each other better and be able to immediately exchange or ask questions during that time. Moreover, it can also be shared with friends to join in listening to the live lecture which can be considered as increasing the number of followers as well.

The author realizes the importance of using TikTok application in order to create learning motivation, build up new knowledge and be able to apply it in teaching and learning Chinese language which makes the teaching atmosphere fun,

interesting and encourages students' good attitude. it is also another way to build relationships with Chinese people or Chinese language teachers, both domestic and foreign countries (China, Taiwan), which increases the opportunity of using Chinese to communicate in order to upgrade Chinese language skills, share knowledge, understand the differences between Thai and Chinese cultures.

Keywords: Chinese, Chinese Language Content, TikTok Application

1. บทนำ

ปัจจุบันเป็นโลกสังคมออนไลน์ ผู้คนให้ความสนใจรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยการนำแอปพลิเคชันมาผสมผสานกับการจัดการเรียนการสอน ทำให้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันแอปพลิเคชันที่พบบ่อย เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (YouTube) ดิกด็อก (TikTok) เป็นต้น

แอปพลิเคชันดิกด็อก (TikTok) เป็นแอปพลิเคชันที่เป็นบริการเครือข่ายสังคมสัญชาติจีนที่ได้รับความนิยมในสังคมออนไลน์ ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาวิดีโอสั้น ๆ ความยาวไม่เกิน 15 วินาทีถึง 3 นาที เมื่อปี ค.ศ. 2016 ประเทศจีนเริ่มให้บริการโดยใช้ชื่อว่า ไท่วอิน (抖音) ซึ่งมีความหมายว่า เสียงสั้น แอปพลิเคชันดิกด็อก (TikTok) เกิดจากไอเดียของวิศวกรซอฟต์แวร์ชาวจีนชื่อ จาง อี้หมิง (张一鸣) สร้างแพลตฟอร์มที่

ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศจีน ต่อมาจึงเปิดให้บริการระหว่างประเทศในปี ค.ศ. 2018 จนกลายเป็นแอปพลิเคชันที่นิยมใช้กันทั่วโลก ซึ่งรูปแบบการใช้แอปพลิเคชันตีกต็อก (TikTok) จะคล้ายคลึงกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ ผู้ใช้สามารถโพสต์รูปหรือคลิปวิดีโอสั้น ๆ และผู้ติดตามบัญชีของเราสามารถเลือกถูกใจ (Like) คอมเมนต์ (Comment) หรือแชร์ (Share) โพสต์นั้น ๆ ตามอัธยาศัย ในการสร้างโพสต์ผู้ใช้บัญชีสามารถเขียนคอนเทนต์ (Content) พร้อมทั้งแต่งภาพด้วยเสียง ข้อความ ฟิลเตอร์(Filter) หรือเอฟเฟกต์ (Effects) ต่าง ๆ การใช้แอปพลิเคชันตีกต็อก (TikTok) สามารถกำหนดความยาวของคลิปวิดีโอ กำหนดระยะเวลาเคลื่อนไหวภาพ หรือดูเอ็ท (Duet) (การตัดต่อคลิปวิดีโอของตนเองและผู้อื่นเข้าด้วยกัน) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ คลิปวิดีโอ นั้น นอกจากนี้อาจยังสามารถไลฟ์สดพูดคุยสนทนากัน ผู้ชมสามารถกดถูกใจ ส่งหัวใจ หรือของขวัญต่าง ๆ เพื่อให้กำลังใจกันได้ ทั้งยังสามารถเชิญผู้ชมเข้าร่วมไลฟ์สดแบบเปิดกล้องเห็นใบหน้าจริงเสมือนการวิดีโอคอลพูดคุยสนทนากันในแอปพลิเคชันไลน์ (Line) เฟซไทม์ (Face Time) ชูม (Zoom) เป็นต้น เนื่องจากแอปพลิเคชัน ตีกต็อก (TikTok) มีฟังก์ชัน (Function) ที่น่าสนใจ และใช้ระบบ AI ในการประมวลผลที่รวดเร็ว ทำให้มีผู้คนนิยมใช้บริการแอปพลิเคชันนี้เป็นจำนวนมาก ซึ่งสอดคล้องกับ ญัตฎฐพงษ์ สายพิน (2563) กล่าวว่า ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยจากการสร้างสรรค์ การรับชมและการผลิตซ้ำเนื้อหาต่าง ๆ (User-Generated Content) ของวัยรุ่นผ่านสื่อแอปพลิเคชัน (TikTok) นี้ อันเป็นวัฒนธรรมแห่ง การมองเห็นหรือวัฒนธรรมวิช่วล (Visual culture)ที่เกิดขึ้นจากการเปิดรับ การรับรู้ การตีความ และความเข้าใจของ

ปัจเจกบุคคล และได้สืบเนื่องต่อกันมาจนเป็นวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่ง โดยพิจารณาตามองค์ประกอบของการสื่อสารคือ 1) ผู้ผลิตคลิปวิดีโอ (Sender) ต้องมีความคิดสร้างสรรค์หรือมีทักษะในการนำเสนอตัวตนในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถสร้างความประทับใจแรกพบจนสร้างภาพจำให้กับผู้รับชมคลิปคนอื่น ๆ ได้ 2) เนื้อหาของสารในคลิปวิดีโอ (Message) เป็นรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นความยาว 15 - 60 วินาที ที่เน้นความบันเทิงและสาระจะสร้างความน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้ติดตามเพิ่มขึ้นได้ 3) การนำเสนอในช่องทาง (Chanel) สามารถนำเสนอได้ทั้งช่องทางหลักคือแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) และยังสามารถแชร์ (Share) ไปยังแพลตฟอร์มอื่น ๆ ได้ด้วย และ 4) การศึกษาพฤติกรรมของผู้รับชมคลิปวิดีโอ (Reciever) เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์พฤติกรรมผู้รับสาร กระบวนการตีความ กำหนดแนวทางการสร้างสรรค์และออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้รับชมให้ได้มากที่สุด

ผู้เขียนพบว่า สาเหตุหลักที่คนส่วนใหญ่นิยมใช้บริการ แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) มีหลายประการ เช่น ความบันเทิง การสร้างรายได้ การศึกษา การติดตามข่าวสาร การสร้างโปรไฟล์ (Profile) เป็นต้น ซึ่งเป็นแพลตฟอร์ม (Platform) ที่มีเครื่องมือในการตัดต่อวิดีโอที่มีลูกเล่นเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังสามารถใช้ร่วมกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ ในการตัดต่อคลิปวิดีโอเพื่อเพิ่มความสวยงามยิ่งขึ้น ได้แก่ Capcut Voov Lemon8 เป็นต้น ยังสามารถลิงก์ (Link) ไปยัง แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) ลาซาด้า (Lazada) ช้อปปี้ (Shopee) เป็นต้น เป็นการเปิดการมองเห็น ทำให้จำนวนผู้ติดตามเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

จากการศึกษา “เนื้อหาภาษาจีน” ผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา ตั้งแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2565 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 ผู้เขียนได้ติดตามบัญชีของติ๊กต็อกเกอร์ (TikToker) ด้านภาษาจีนจำนวนกว่า 30 บัญชี พบว่า การให้ความรู้ภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจและมีจำนวนผู้ติดตามมากขึ้นเรื่อย ๆ ผู้เขียนได้เล็งเห็นความสำคัญของ “เนื้อหาภาษาจีน” ที่มีการสื่อสารผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) จึงศึกษาเนื้อหาภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันดังกล่าวเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาจีนสำหรับผู้สนใจต่อไป

2. ลักษณะของเนื้อหาภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อกเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เป็นโซเชียลมีเดีย (Social media) ที่สามารถสร้างคอนเทนต์ให้มีประสิทธิภาพได้มากกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ สามารถเข้าถึงกลุ่มคน Gen Z ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ โควิด-19 (2563) กล่าวว่า ผู้ที่ใช้งาน แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ในปัจจุบันล้วนเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงระดับอุดมศึกษาออกไปทางวัยทำงาน 18 - 24 ปี ซึ่งถือเป็นช่วงวัยที่กำลังแสวงหาตัวตน และต้องการหาพื้นที่ของตนเองในสังคม ต้องการพิสูจน์ความสามารถของตนเอง สอดคล้องกับทฤษฎีแนวคิดการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นตามทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตน โดยพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองบุคคลในช่วงวัยรุ่น (Self esteem) เป็นความรู้สึกที่เกิดจากการประเมินตนเองมีความสามารถ มีประโยชน์ต่อ

สังคม ตลอดจนได้รับการยอมรับจากสังคม วัยรุ่นเป็นวัยที่เห็นคุณค่าของตนเองมีอิทธิพลสูงต่อพฤติกรรม การแสดงออกตลอดจนการใช้ชีวิต ซึ่งในกรณีของวัยรุ่นที่เล่นแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) สามารถมองแอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือเข้ามาเติมเต็มส่วนของความต้องการทางสังคมและความต้องการได้รับความรัก ความเป็นเจ้าของ และการยอมรับจากคนรอบข้าง

เกสริน ชันจริวัฒน์ (2563) กล่าวว่า ส่วนใหญ่ผู้ใช้แอปพลิเคชันชาวไทยและชาวจีนเป็นเพศหญิง มีช่วงอายุ 21 - 30 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี อาชีพนักเรียนหรือนักศึกษา สถานภาพโสด ชาวไทยมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท ชาวจีนมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 7,000 - 8,000 หยวน ตัดสินใจเลือกใช้ออปพลิเคชันเพราะดารา นักร้อง และคนดังซึ่งสามารถเข้าถึงแอปพลิเคชันผ่านระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) ใช้แอปพลิเคชัน 31 - 60 นาที โดยเฉลี่ยต่อวัน ความถี่ในการใช้งานสัปดาห์ละ 1 - 3 วัน ช่วงเวลาในการใช้ออปพลิเคชันคือ ช่วงค่ำ 18.01 - 22.00 น. มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อความบันเทิง ข้อมูลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้พบว่า ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์พบว่า ขั้นตอนในการใช้งานง่ายและไม่ซับซ้อน และมีการจัดวางรูปแบบแอปพลิเคชันที่น่าสนใจและทันสมัย มีอิทธิพลมากที่สุด ข้อมูลปัจจัยด้านราคาพบว่า การไม่เสียค่าบริการในการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน มีอิทธิพลมากที่สุด ข้อมูลปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาดพบว่า มีกิจกรรมหรือชาเลนจ์ (Challenge) ให้ผู้ใช้เข้าร่วมเป็นประจำมีอิทธิพลมากที่สุดและผู้ใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ชาวไทยและชาวจีนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

สุชานันท์ อาริราชกูร, ภิญญดา อินทนิล, เกตุวดี สมบูรณ์ทวี และกนกวรรณ กิจชะระภูมิ (2561) กล่าวว่า อิทธิพลของการยอมรับเทคโนโลยี ด้านความหวังจากการใช้งาน ด้านอิทธิพลของสังคม ด้านอำนวยความสะดวกในการใช้งาน และด้านการเข้าถึงได้ของเทคโนโลยี ส่งผลต่อการเลือกใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เนื่องจากแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี มีการทำการตลาดโดยอาศัยอิทธิพลของกลุ่มบุคคลที่ได้รับ ความนิยม ง่ายต่อการใช้งาน และมีความปลอดภัย ดังนั้นผู้ใช้งานจึงเลือกใช้ แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok)

คุณาพร มีเจริญ (2563) กล่าวว่า เทคโนโลยีในปัจจุบันมี วิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้มีวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิค วิธีการใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์อย่างไม่มีขีดจำกัดในทุกวงการ เช่นเดียวกับวงการศึกษานำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ การเรียนการสอนและการบริหารจัดการ การนำเอาเทคโนโลยี เข้ามามีส่วน ร่วมในการจัดการเรียนการสอน เป็นการเพิ่มพูนประสิทธิภาพทางการเรียนรู้ แก่ผู้เรียน และในสภาพปัจจุบันครูจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ต้องยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นโดยไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ จึงต้องเรียนรู้ เทคโนโลยีต่าง ๆ วิเคราะห์ความเป็นไปได้ใช้ในการใช้งานให้เกิดประสิทธิภาพ สูงสุด

ยุพดี หวลอารมณ์, จิตาภา อมรางกูร และวัชรภรณ์ เจริญสะอาด (2564) กล่าวว่า นับตั้งแต่สถานศึกษาในประเทศไทย ทุกระดับเจอวิกฤต โรคระบาด COVID-19 ตั้งแต่ช่วงปี 2563 ส่งผลให้ครู อาจารย์ต้องเรียนรู้

เทคโนโลยีเพื่อใช้จัดการห้องเรียนออนไลน์มากขึ้น จึงเกิดความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงครั้งใหม่ในการจัดการเรียนการสอนตามวิถีใหม่ (New Normal)

เมื่อการศึกษาเข้าสู่โลกออนไลน์ จึงต้องมีตัวกลางเพื่อเชื่อมต่อกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน แนวทางการศึกษาหิบบใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อนำมาสอนในชั่วโมง (On-time) และชั่วโมงเรียนรู้ด้วยตนเอง (Online) ในที่นี้ผู้เขียนพบว่า Social Media ต่าง ๆ สามารถประยุกต์ใช้ในชั่วโมงเรียนออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากชีวิตประจำวันของผู้สอนและผู้เรียนต่างมีโอกาสสัมผัสสื่อเหล่านี้ในจำนวนที่บ่อยครั้งและเป็นเรื่องปกติที่จะนึกถึง จากข้อมูลข้างต้นทำให้เราได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนการสอนผ่านช่องทางออนไลน์ โดยเฉพาะทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก จากเดิมที่ผู้เรียนนั่งฟังและจดตามเพียงอย่างเดียว ได้เปลี่ยนไปสู่การเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนมากขึ้น และการใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ มีส่วนช่วยให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ และเข้าใจในเนื้อหาการเรียนมากขึ้นด้วย (จิรารัตน์ ประยูรวงษ์, 2562)

เสกสรร สายสีสด, ณัฐวุฒิ คำทวี, ธิษัมภรณ์ แก้วกล้า, วราภรณ์ โพนแป๊ะ, เอกรัตน์ แซ่อึ้ง และภักจิรา ทองนิล (2564) กล่าวว่า บริการใน TikTok ที่คนส่วนใหญ่เลือกใช้คือ มีประเภทวิดีโอให้เลือกหลากหลาย มีความสนุกสนาน ลดความตึงเครียด และมีคอนเทนต์ที่หลากหลาย

จากข้อคิดเห็นนักวิชาการ ผู้เขียนพบว่า ลักษณะของเนื้อหาภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอเนื้อหา

ในรูปแบบของการโพสต์หรือไลฟ์สด สามารถแบ่งลักษณะของเนื้อหาออกเป็น 12 ประเภทคือ

1) การอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีน

การออกเสียงภาษาจีนไม่ใช่การอ่านออกเสียงจากอักษรจีน แต่เป็นการอ่านออกเสียงจากสัทอักษรจีน ซึ่งประกอบด้วยพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ ฝึกการประสมคำ การผันเสียงวรรณยุกต์ ผู้สอนเน้นอ่านออกเสียงให้ผู้เรียนฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกคำศัพท์ที่มีการออกเสียงคล้ายคลึงกัน เช่น พยัญชนะ **b** + สระ **ao** = **bao** ผันเสียงวรรณยุกต์ทั้ง 4 เสียงคือ **bāo** (กระเป๋) **báo** (บาง) **bǎo** (อิม) **bào** (ระเบิด) เป็นต้น

2) คำศัพท์ วลี ประโยค และการแปลภาษาจีน

ฝึกอ่านและแปลคำศัพท์ วลี ประโยคภาษาจีน ตั้งแต่ระดับพื้นฐานไปจนถึงระดับสูง ซึ่งแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ ได้แก่ ผัก ผลไม้ อาหาร เครื่องดื่ม สัตว์ เป็นต้น ผู้สอนยกตัวอย่างประโยค โดยให้ผู้เรียนเลือกใช้คำศัพท์ให้สอดคล้องกับประโยคที่กำหนดให้ เช่น 西瓜 อ่านออกเสียงว่า ซีกวา แปลว่า แตงโม สามารถแต่งเป็นประโยคภาษาจีนได้ว่า 我吃西瓜 แปลว่า ฉันกินแตงโม เป็นต้น

3) หลักไวยากรณ์ภาษาจีน

บรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับโครงสร้างประโยค ชนิดคำ และคำเชื่อม โดยเน้นให้ผู้เรียนฝึกทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการเลือกใช้ชนิดคำ คำเชื่อม ได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ภาษาจีน บางครั้งผู้สอนจะกำหนด

คำศัพท์ภาษาจีนโดยให้ผู้เรียนนำคำศัพท์นั้นแต่งเป็นประโยคภาษาจีนให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เช่น ผู้สอนให้คำศัพท์ภาษาจีนคือ “说 (shuō)” ซึ่งมีความหมายภาษาไทยว่า “พูด” จากนั้นผู้สอนยกตัวอย่างประโยคภาษาจีนพร้อมทั้งอธิบายชนิดของคำและโครงสร้างประโยค “说 (shuō)” สามารถแต่งประโยคภาษาจีนคือ “老师说汉语。” โครงสร้างประโยคนี้คือ ประธาน (老师) + คำกริยา (说) + กรรม (汉语) ซึ่งมีความหมายว่า คุณครูพูดภาษาจีน เป็นต้น

4) การสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน (HSK)

การสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน เป็นการสอบวัดความรู้ภาษาจีนมาตรฐานสากล โดยผู้สอนอธิบายเทคนิคการทำข้อสอบวัดระดับภาษาจีน โดยเนื้อหาข้อสอบแบ่งออกเป็น การฟัง การอ่าน และการเขียน และมีการแบ่งระดับ 1-6 ซึ่งแต่ละระดับมีปริมาณคำศัพท์และความยากง่ายที่แตกต่างกัน และจะเป็นในรูปแบบไลฟ์สดให้ผู้เรียนทดลองทำข้อสอบ โดยผู้สอนจะเฉลยคำตอบพร้อมทั้งอธิบายคำตอบ นอกจากนี้ยังสอดแทรกหลักไวยากรณ์ภาษาจีนเพิ่มเติม เพื่อพัฒนาศักยภาพในการทำข้อสอบให้ดียิ่งขึ้น

5) เทคนิคการจำอักษรจีน

อักษรจีนมีจำนวนเส้นขีดค่อนข้างเยอะและมีบางตัวอักษรที่เขียนคล้ายคลึงกัน ทำให้ผู้เรียนสับสน อีกทั้งการเขียน อักษรจีนจำเป็นต้องเขียนตามลำดับขั้นตอนของการเขียนเส้นขีดของตัวอักษรจีนนั้น ๆ ซึ่งค่อนข้างซับซ้อน จำยาก คนส่วนใหญ่มักจะเขียนลำดับเส้นขีดอักษรจีนไม่ถูกต้อง เช่น 副 福 富 幅 เป็นต้น

6) คำคม สำนวนและสุภาษิตจีน

กลุ่มวัยรุ่นผู้ใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ชื่นชอบคำคมที่พูดติดปาก ฟังติดหู นิยมใช้คำคม สำนวนและสุภาษิตที่สอดคล้องหรือล้อเลียนกับเหตุการณ์ที่เป็นกระแสดังในขณะนั้น เพื่อแสดงเจตนาชื่นชม ตำหนิ ประชดประชัน เป็นต้น คอนเทนต์ (Content) อาจมีการผสมผสานระหว่างคำคม สำนวนและสุภาษิตไทยกับจีน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้คนเข้ามาติดตามเพิ่มขึ้น เช่น 每一伤口都有记忆 ซึ่งมีความหมายภาษาไทยว่า ทุกบาดแผลย่อมมีความทรงจำ เป็นต้น

7) การอภิปรายข้อหัวต่าง ๆ เป็นภาษาจีน

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์ การจัดการเรียนการสอนภาษาจีน ปัญหาที่พบบ่อยในการเรียนภาษาจีน ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทย - จีน เป็นต้น โดยการอภิปรายจะเป็นการเชิญผู้ที่มีประสบการณ์ในการเรียนหรือการสอนภาษาจีน มีทั้งที่เป็นคนจีนและคนไทย ในระหว่างไลฟ์สดฟังการอภิปราย ผู้ชมสามารถซักถามปัญหาหรือข้อสงสัยได้ตลอดเวลา และผู้อภิปรายจะช่วยกันตอบคำถาม อธิบายเหตุผลหรือหาวิธีแก้ปัญหานั้น เช่น เทคนิคการสอนภาษาจีน ปัญหาที่พบบ่อยในการเรียนภาษาจีน เป็นต้น

8) วัฒนธรรมจีน

ประเทศจีนถือเป็นประเทศที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมการกิน การแต่งกาย ที่อยู่อาศัย วิถีชีวิต เป็นต้น มีการทำคลิปวิดีโอเกี่ยวกับการทำอาหารจีน นอกจากผู้ชมได้เรียนรู้กรรมวิธีในการทำอาหารแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการกิน วิถีชีวิต

ความเป็นอยู่ของคนจีนในสมัยก่อน ทำให้เกิดความเข้าใจในด้านวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงหรือแตกต่างกันระหว่างประเทศไทยกับประเทศจีน หรือมีการไลฟ์สดอธิบายประวัติความเป็นมาและวิธีใช้ตะเกียบของคนจีน และที่เป็นกระแสดังที่มีผู้ชมให้ความสนใจเป็นจำนวนมากคือ คลิปวิดีโอรับประทานอาหารที่มีหน้าตาแปลกประหลาดหรือรับประทานอาหารในปริมาณเยอะมากและคลิปวิดีโอคู่รักหยอกล้อกันในขณะที่รับประทานอาหารร่วมกัน

9) การร้องเพลงจีน

การนำเสนอเพลงจีนเป็นรูปแบบของการโพสต์คลิปวิดีโอนิยมใช้เพลงดังที่กำลังเป็นกระแส ส่วนใหญ่จะเป็นเพลงประกอบซีรีส์จีนหรือผลงานของนักร้องที่กำลังได้รับความนิยม เป็นการฝึกทักษะการออกเสียงภาษาจีน มีอักษรจีน สัทอักษรจีน คำอ่าน และคำแปลภาษาไทย ปัจจุบันเพลงจีนได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักในกลุ่มวัยรุ่น ทำให้เกิดการคัฟเวอร์ (Cover) เพลงดังมากมาย ขณะไลฟ์สด มีการขับร้องร่วมกับการพูดคุยเสมือนนักจัดรายการ ทำให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานในการรับฟัง

10) การเต้นรำจีน

เป็นรูปแบบของการโพสต์เพลงจีน นักแสดง แต่งกายด้วยชุดจีนพร้อมท่าทางประกอบเพลงจีน การไลฟ์สดสอนเต้นรำนักแสดงจะให้ผู้ชมเลือกโหวตเพลง จากนั้นนักแสดงจะทำท่าทางและนับจังหวะเปลี่ยนท่าทางวนไปอย่างซ้ำ ๆ และทำซ้ำ ๆ กัน จนผู้ชมเข้าใจและปฏิบัติตามได้อย่างคล่องแคล่ว

11) การบรรเลงเครื่องดนตรีจีน

เครื่องดนตรีจีนที่ใช้บรรเลงเป็นเครื่องดนตรีแบบดั้งเดิมของจีนหรือที่คนไทยเรียกว่า กู่เจิง (古箏) เป็นเครื่องดนตรีประเภทสายที่ใช้มือดีด มีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แนวเพลงที่ใช้บรรเลงจะมีท่วงทำนองที่ไพเราะ ฟังง่าย ให้ความรู้สึกสบาย ๆ ผ่อนคลาย ขณะไลฟ์สดศิลปินบรรเลงดนตรีพร้อมขับร้องควบคู่กันไป และจะบรรเลงเพลงช่วงระยะเวลาหนึ่ง หลังจากนั้นหยุดการบรรเลงเพื่อพูดคุยสนทนากับผู้ฟัง

12) ซีรีส์จีน

ซีรีส์จีนได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่นคนไทย โดยเฉพาะนักแสดงนำในซีรีส์ที่เป็นกระแส ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการแสวงหาความรู้ภาษาจีนเพิ่มเติม ติดตามผลงาน ไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิตหรือพฤติกรรมศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ ซีรีส์จีนที่ได้รับความนิยมมีหลายเรื่อง ได้แก่ Night wanderer, Who rules The World, The story of Xing Fu เป็นต้น นอกจากความบันเทิงในการรับชม ยังได้เรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมจีน ซึ่งเนื้อหาบางเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมจีนหรือวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนจีน บางเรื่องสร้างเนื้อหา โดยอิงประวัติศาสตร์จีน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินในการรับชมมากยิ่งขึ้น

นอกจากผู้ใช้บริการแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) จะได้ยอดวิวหรือจำนวนผู้ติดตามเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องแล้ว ยังเป็นการเพิ่มช่องทางในการสร้างรายได้จากการขายคอร์สเรียนหรือสินค้าเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้แก่ อุปกรณ์การเขียนพู่กันจีน เชือกจีน หน้ากาก ชา สมุนไพร ยาบำรุงร่างกาย เป็นต้น

ผู้เขียนได้จำแนกลักษณะของเนื้อหาภาษาจีนในแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ทั้ง 12 ประเภทที่มีความน่าสนใจและทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้ในสิ่งแปลกใหม่ย่อมสร้างความประหลาดใจท้าทาย สร้างแรงดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจมากกว่าการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิม ๆ ที่มีเพียงตำราหรือเอกสารประกอบการสอนในการบรรยายเนื้อหา และลักษณะเนื้อหาภาษาจีนทั้ง 12 ประเภทนี้ สามารถนำมาบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนได้ทั้งในระดับต้น ระดับกลาง และระดับสูง สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาจีนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการแปล ผู้เขียนได้นำเนื้อหาภาษาจีนในแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการอ่านภาษาจีน โดยการนำคอนเทนต์ (Content) การอ่านข่าวเป็นภาษาจีนที่มีอักษรจีน สัทอักษรภาษาจีน การอ่านออกเสียงที่คล่องแคล่วและชัดเจน โดยให้ผู้เรียนฝึกอ่านตามให้ทันตามระยะเวลาที่กำหนด ทั้งยังให้ผู้เรียนสร้างคอนเทนต์ (Content) การอ่านนิทานเป็นภาษาจีน โดยมีภาพ เสียง และอักษรจีนประกอบ การเล่าเรื่อง จากการใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ผู้เรียนให้ความสนใจในการเรียนรู้เป็นอย่างดี มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาทักษะภาษาจีนและทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

3. บทสรุป

ติ๊กต็อก (TikTok) เป็นแอปพลิเคชันที่นิยมใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่มีความหลากหลาย โดดเด่น และได้รับความนิยม ผู้เรียนเข้าถึงง่ายในระยะเวลาจำกัดในสังคมปัจจุบัน

อีกทั้งยังมีความทันสมัย สะดวกในการเรียนรู้ นับว่าเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองในยุคสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกติดตามคอนเทนต์ (Content) ที่ตนเองต้องการศึกษาได้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีน คำศัพท์ วลี ประโยค การแปลหลักไวยากรณ์ การสอบวัดระดับความรู้ภาษาจีน (HSK) เทคนิคการจำอักษรจีน คำคม สำนวน สุภาษิตจีน การอภิปรายหัวข้อต่าง ๆ ศิลปะวัฒนธรรมจีน การร้องเพลงจีน การเดินรำจีน การบรรเลงเครื่องดนตรีจีน ซีรีส์จีน เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสร้างรายได้ในธุรกิจออนไลน์อีกด้วย

ผู้เขียนเป็นคนหนึ่งที่นิยมใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ในการแสวงหาความรู้ด้านภาษาจีน โดยจะติดตามติ๊กต็อกเกอร์ (TikToker) คนจีนคนไต้หวัน และคนไทยที่สอนภาษาจีนหรือติดตามคอนเทนต์ (Content) เกี่ยวกับภาษาจีน วัฒนธรรมจีน เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน เช่น การฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนและคำศัพท์ภาษาจีน การยกตัวอย่างประโยคภาษาจีนที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ การชมคลิปวิดีโอในการแนะนำประเทศจีนหรือประเพณีวัฒนธรรมจีน ทำให้บรรยากาศในการสอนมีความสนุกสนาน น่าสนใจ และส่งเสริม เจตคติที่ดีต่อผู้เรียน ในสถานการณ์ที่ไม่ได้พบปะพูดคุยกับคนจีนโดยตรง แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) จึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจีนกับผู้สอนภาษาจีนทั้งในประเทศและต่างประเทศ (จีน ไต้หวัน) เป็นการเพิ่มโอกาสในการใช้ภาษาจีนสื่อสารเพื่อส่งเสริมทักษะด้านภาษาจีนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เข้าใจในความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทย - จีน

ดังนั้นจากการศึกษาเนื้อหาภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ จึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้ภาษาจีนในปัจจุบัน นอกจากการศึกษาในรูปแบบเดิม ๆ ที่มีเพียงตำราหรือเอกสารประกอบการสอนที่ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน การเรียนรู้ในสิ่งแปลกใหม่ จะช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิด ความสนใจในการเรียนรู้เป็นอย่างดี และลักษณะเนื้อหาภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) ทั้ง 12 ประเภทนี้สามารถนำมาประกอบกับการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนได้ทั้งในระดับต้น ระดับกลาง และระดับสูง สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาจีนในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการแปล รวมทั้งยังสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ โดยการผลิตสื่อการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีความน่าสนใจ ทันสมัย เหมาะสำหรับการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในยุคปัจจุบัน นอกจากจะเป็นการพัฒนาทักษะความรู้ด้านภาษาจีนแล้ว ยังส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งสอดคล้องกับสังคมออนไลน์ที่เน้นความสะดวกและรวดเร็วเป็นหลัก

ถึงแม้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) เป็นแพลตฟอร์มที่ประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว สามารถเลือกรับชมผ่านสมาร์ตโฟน ไม่ว่าจะเป็นระบบไอโอเอส (iOS) หรือระบบแอนดรอยด์ (Android) หรือแทปเล็ต เป็นแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง รวมถึงการชาเลนจ์ (Challenge) ร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดความปฏิสัมพันธ์ที่ดีในโลกสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในสังคมที่มีการปฏิสัมพันธ์น้อยลงทุกวัน เหมือนเป็นอีกช่องทางในการเชื่อมความสัมพันธ์ในกลุ่มคนวัยเดียวกันและกลุ่มคนต่างวัย แต่ทั้งนี้ทุกอย่างย่อมมีสองด้าน ผู้ใช้บริการควรคำนึงถึงโทษของการ

ใช้แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TikTok) หากใช้บริการอย่างไม่ระมัดระวัง เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย ทำให้มีฉ้อโกงสามารถใช้กลโกงในการหลอกลวง ยืมเงิน โอนเงินหรือลงทุนธุรกิจร่วมกันหรือแม้กระทั่งการสร้างข้อบัญญัติปลอมก็สามารถทำได้ง่ายเช่นกัน ดังนั้นผู้ใช้แอปพลิเคชันนี้ควรใช้บริการอย่างมีวิจารณญาณเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความเสียหายภายหลัง

4. เอกสารอ้างอิง

- เกสริน ชันธจิรวรรณ. (2563). *การศึกษาปัจจัย พฤติกรรม และความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน Tiktok ชาวไทยและจีน*. [สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต]. สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- คุณาพร มีเจริญ. (2563). *การพัฒนาความสามารถในการฟัง-พูดภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จิรารัตน์ ประยูรวงษ์. (2562). การเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนโลกดิจิทัลในศตวรรษที่ 21. *บัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*. 13(1), 210-223.
- ณัฐพงษ์ สายพิณ. (2563). *ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมวิซวลผ่าน Tiktok ในสังคมไทย*. *สารสื่อ ศิลปมหาวิทยาลัยแม่โจ้*. 3(5), 55-66.
- ปิยนุช จิงสมานกุล. (2563). *องค์ประกอบของแอปพลิเคชัน Tik Tok ที่ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการซื้อสินค้าของกลุ่มเจนเอเรชั่นซีใน*

ประเทศไทย. [สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต].

วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.

ยุพดี หวลอารมณ์, จิตาภา อมรวงูร และวัชรภรณ์ เจริญสะอาด. (2564).

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้. *มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*. 10(1), 37-52.

รณิดา อัจกลับ. (2562). *ความพึงพอใจและพฤติกรรมการมีส่วนร่วม Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok ของผู้ใช้ที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

วรรณรัตน์ มหาธารทอง. (2564). การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในยุค Next Normal. *วิทยาการจัดการปริทัศน์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา*. 23(2), 189-195.

สหรัฐ ลักษณะสุด. (2565). ผลการใช้แอปพลิเคชัน TikTok เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019. *นวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี*. 2(1), 61-71.

สิตานันท์ แขวงเมือง. (2563). *เปรียบเทียบพฤติกรรมของการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของคนไทยและรัสเซีย* [ภาคนิพนธ์ ศิลปศาสตรบัณฑิต].
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุชานันท์ อารีราษฎร์, ภิญญดา อินทนิล, เกตุวดี สมบูรณ์ทวี และ
กนกวรรณ กิจพระภูมิ. (2561). *อิทธิพลของการยอมรับ
เทคโนโลยีต่อการเลือกใช้แอปพลิเคชันตีกต็อกของผู้ใช้งาน.
ใน จรรย์ มงคลวัย และชำนานูวิทย์ พรหมโคตร (บ.ก.). นวัตกรรม
สร้างสรรค์สังคมอย่างยั่งยืน. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการ
ราชชมงคลสกลนคร ครั้งที่ 1. (น.E196-203). มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร.*

เสกสรร สายสีต, ณัฐภูมิ คำทวี, ธิษัฒภรณ์ แก้วกล้า, วราภรณ์ โพนแป๊ะ,
เอกรัตน์ แซ่อึ้ง และภัคจิรา ทองนิล. (2564). *การศึกษา
พฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok
ของนักเรียน นักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี. วิทยาการ
จัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี. 2(3), 11-26.*

การระบุตัวตนเก่งขององค์กรในศตวรรษที่ 21
TALENT IDENTIFICATION OF ORGANIZATION IN
THE TWENTY-FIRST CENTURY

ฤชดา เทพยากุล^{1*}
Ruechuta Tepayakul^{1*}

Received date: July 22, 2023

Revised date: October 30, 2023

Accepted date: October 30, 2023

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

* Corresponding author, e-mail: jane8461@gmail.com, ruechuta.t@psu.ac.th

บทคัดย่อ

การบริหารคนเก่งเป็นกลยุทธ์การบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญยิ่งในศตวรรษที่ 21 โดยมีการระบุตัวคนเก่งเป็นองค์ประกอบแรกของการบริหารคนเก่ง ทั้งนี้ แม้จะมีวรรณกรรมที่นำเสนอเรื่องการบริหารคนเก่ง ทั่ววรรณกรรมที่นำเสนอการระบุตัวคนเก่งโดยตรงเป็นการเฉพาะมีน้อยชิ้น และช่องว่างทางองค์ความรู้เกี่ยวกับการระบุตัวคนเก่งยังคลุมเครือ ทั้งความหมายการระบุตัวคนเก่ง และเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ความรู้สำคัญเกี่ยวกับการระบุตัวคนเก่ง ได้แก่ ความหมายการระบุตัวคนเก่ง และเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้บริหารองค์กร ฝ่ายบริหารทรัพยากรมนุษย์ และผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำองค์ความรู้นี้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนากระบวนการบริหารคนเก่ง และการบริหารทรัพยากรมนุษย์ให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร เพิ่มผลการปฏิบัติงานขององค์กรในศตวรรษที่ 21 ได้

คำสำคัญ : คนเก่ง, การระบุตัวคนเก่ง, องค์กร,ศตวรรษที่ 21

Abstract

Talent management is a significant human resource management strategy in the 21st century with talent identification is the first element of talent management. Although there is literature that presents about talent

management, there are only a few pieces of literature that directly presents about talent identification. Also, the knowledge gap regarding both the meaning and criteria of talent identification are still unclear. This paper aimed to present important knowledge about the meaning and criteria of talent identification based on the related literature review.

Organizational executives, human resource management officers, and related officers can apply this knowledge to benefit the development of talent management and human resource management to achieve the goals of the organization and increase the performance of the organization in the 21st century.

Keywords: Talent, Talent Identification, Organization, the 21st Century

1. บทนำ

การบริหารคนเก่ง (Talent Management) เป็นกลยุทธ์การบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 และเป็นองค์ความรู้สำคัญที่องค์กรต้องตระหนักถึงท่ามกลางบริบทแห่งความท้าทายที่ต้องเผชิญ ด้วยปัจจัยภายนอกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินงานขององค์กร ทำให้ต้องปรับกลยุทธ์การบริหารทรัพยากรมนุษย์เข้าสู่การที่ตลาดแรงงานต้องการและแข่งขันกับงานคนเก่ง ดังนั้น การบริหารคนเก่งจึง

เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่สำคัญในสมัยแห่งความพลิกผัน ที่จะสร้างความสำเร็จในระยะยาวที่แตกต่างไปให้กับองค์กรได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

คนเก่ง (Talent) หมายถึง บุคลากรที่มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและความสามารถอยู่ในระดับสูงกว่าบุคลากรคนอื่น มีความแตกต่างจากคนอื่นอย่างโดดเด่นในเรื่องผลการปฏิบัติงาน (Performance) ทั้งที่ผ่านมาในอดีตและผลการปฏิบัติงานที่ปรากฏจริงในปัจจุบัน และศักยภาพในการปฏิบัติงาน (Potential) ที่ท้าทายขึ้นในอนาคต รวมถึงมีคุณสมบัติส่วนบุคคลที่เหมาะสมกับตำแหน่งงาน ที่เป็นประโยชน์ต่องานและตรงตามท้องถื่น การคาดหวัง และการบริหารคนเก่ง หมายถึง ระบบหรือกระบวนการดำเนินงานที่บูรณาการกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการทุนมนุษย์ในบุคลากรที่มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ความสามารถ ผลการปฏิบัติงานและศักยภาพสูงเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จสูงสุดขององค์กร (ฤชตะ เทพยากุล และอิศรัฎฐ์ รินไธสง, 2559)

การที่คนเก่งมีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและความสามารถในระดับสูงกว่าคนอื่น จึงสามารถสร้างความแตกต่างที่ส่งผลสำเร็จให้กับองค์กรได้โดดเด่นกว่าบุคลากรทั่วไปในองค์กร เช่น ช่วยลดต้นทุนการดำเนินงาน ช่วยเพิ่มผลผลิตจากการทำงาน ซึ่งมีงานวิจัยหลายชิ้นที่นำเสนอผลว่า ในศตวรรษนี้ คนเก่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้องค์กรผ่านพ้นปัญหาอุปสรรคในสถานการณ์ต่าง ๆ และเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน (Lekiqi, Loku & Neziraj, 2022; Lokhande, 2023) ทั้งนี้ องค์กรที่มีจุดสนใจในบุคลากรคนเก่งอันเป็นสินทรัพย์ที่มีคุณค่าขององค์กร นอกเหนือจากการบริหารทรัพยากรมนุษย์ทั่วไป องค์กรจะประยุกต์กลยุทธ์

การบริหารคนเก่งมาใช้ด้วย โดยองค์ประกอบประการแรกของการบริหารคนเก่ง คือ การระบุตัวคนเก่ง (Talent Identification) ที่เป็นกระบวนการเกี่ยวข้องกับการค้นหาและกำหนดคุณลักษณะเฉพาะของบุคลากรที่ถือเป็นคนเก่งขององค์กร ซึ่งส่วนใหญ่จะดำเนินการระบุเอกลักษณ์คนเก่งในตำแหน่งงานที่มีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จ เช่น ตำแหน่งผู้บริหารระดับสูงและระดับกลาง

ความสัมพันธ์ของการบริหารคนเก่งและผลการปฏิบัติงานขององค์กรที่เพิ่มขึ้น ได้รับการยอมรับทั้งในวงการวิชาการ วิจัย และภาคปฏิบัติ ประสิทธิภาพของการบริหารคนเก่งจึงเป็นตัวทำนายความสำเร็จ ประสิทธิภาพขององค์กรในภาพรวมได้ ถ้าระบบหรือกระบวนการในการบริหารคนเก่งขององค์กรมีประสิทธิภาพสูงมาก ย่อมช่วยพัฒนาผลการปฏิบัติงานให้กับองค์กรให้สูงขึ้น ดังนั้น องค์กรทั้งหลายจึงพยายามกระจายทรัพยากรทางการบริหารเพื่อส่งเสริมการขับเคลื่อนกลยุทธ์ หรือโครงการที่สนับสนุนการบริหารคนเก่งให้ขึ้นมาเป็นประเด็นทางการบริหารทรัพยากรมนุษย์ที่องค์กรต้องให้ความสำคัญเป็นลำดับแรก ๆ

จากการที่การบริหารคนเก่งกลายเป็นกลยุทธ์สำคัญลำดับต้น ๆ ขององค์กรที่จะสามารถรักษาสถานะขององค์กรให้มั่นคงและก้าวหน้า และองค์กรต้องดำเนินกลยุทธ์การบริหารคนเก่ง โดยเริ่มจากการระบุตัวคนเก่งให้ได้ นั่น ทั้งนี้ แม้จะมีวรรณกรรมที่นำเสนอเรื่องการบริหารคนเก่ง ทั่ววรรณกรรมที่นำเสนอการระบุตัวคนเก่งโดยตรงเป็นการเฉพาะกลับมีน้อยชิ้น และยังคงมีช่องว่างทางองค์ความรู้เกี่ยวกับการระบุตัวคนเก่งมีความคลุมเครือในหลายประเด็น (Calle-Duran, Fernandez-Alles & Valle-

Cabrera, 2021) แม้ว่า ในศตวรรษที่ 21 จะมีงานวิจัยที่ศึกษากลยุทธ์การบริหารคนเก่ง แต่มีการอภิปรายถึงปัญหาขององค์ความรู้ในกระบวนการระบุตัวคนเก่ง โดยเริ่มตั้งแต่ความหมายของการระบุตัวคนเก่ง และเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งที่ไม่มีความชัดเจน (He, 2022) ดังนั้น บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ความรู้สำคัญเกี่ยวกับการระบุตัวคนเก่ง ได้แก่ ความหมายการระบุตัวคนเก่ง และเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น ผู้บริหารองค์กร ฝ่ายบริหารทรัพยากรมนุษย์ และผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำองค์ความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนากระบวนการบริหารคนเก่ง และการบริหารทรัพยากรมนุษย์ให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร เพิ่มผลการปฏิบัติงานขององค์กรได้ เพื่อสร้างความอยู่รอดอย่างยั่งยืน สร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันขององค์กรในศตวรรษที่ 21

2. การระบุตัวคนเก่ง

คนเก่ง หรือ บุคลากรที่มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและความสามารถอยู่ในระดับสูงกว่าบุคลากรคนอื่น มีความแตกต่างจากคนอื่นอย่างโดดเด่นในเรื่องผลการปฏิบัติงาน และศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ทำนายขึ้นในอนาคตนั้น ถูกพิจารณาเป็นทุนมนุษย์หรือสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ ทว่าช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับองค์กร ทั้งนี้ การถกกันถึงประเด็นการระบุตัวคนเก่งในมุมมองทางการบริหารทรัพยากรมนุษย์มีประเด็นเบื้องต้นที่ต้องทำความเข้าใจ ดังต่อไปนี้

2.1 ความหมายของการระบุตัวตนเก่ง

สำหรับองค์กรในศตวรรษที่ 21 การระบุตัวตนเก่ง ถือเป็นกระบวนการแรกที่จะทำให้กลยุทธ์การบริหารคนเก่งประสบความสำเร็จ และสามารถนำองค์กรบรรลุเป้าหมายเชิงกลยุทธ์และบรรลุผลลัพธ์ที่กำหนดไว้ในอนาคต และในภาพรวมเป็นกระบวนการที่ส่งผลลัพธ์ในทางบวกต่อผลการปฏิบัติงานของบุคคลและองค์กรด้วย (Marhuri & Karneli, 2023) และจากวรรณกรรมที่ศึกษา ส่วนใหญ่พบความหมายของการระบุตัวตนเก่งสำหรับองค์กรสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21 ในมุมมองที่เป็น “กระบวนการ” ดังนี้

การระบุตัวตนเก่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์บุคคลที่แสดงศักยภาพและผลการปฏิบัติงานสูง โดยไม่ได้คำนึงว่า บุคคลนั้นจะอยู่ในตำแหน่งงานใดขององค์กร แต่อยู่บนฐานของการที่องค์กรมอบหมายงานให้ทำเป็นหลัก ซึ่งบุคคลที่ถูกระบุว่า เป็นคนเก่งจะถูกประเมินในลักษณะการประชุมอภิปรายของคณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้ง เพื่อพิจารณาให้เป็นคนเก่งขององค์กร (Calle-Duran, Fernandez-Alles & Valle-Cabrera, 2021) ทั้งนี้ การระบุตัวตนเก่งนับเป็นกระบวนการจัดระเบียบทางสังคมอย่างเป็นทางการที่ช่วยสร้างความแตกต่างให้องค์กร ในการที่จะเริ่มต้นโครงการบริหารคนเก่งเพื่อสร้างความสำเร็จให้กับองค์กร ซึ่งไม่เพียงแต่ผู้บริหาร และหัวหน้างานเท่านั้นที่จะเป็นผู้ระบุตัวตนเก่ง แต่ในบริบทการดำเนินงานในปัจจุบัน ต้องให้ความสำคัญกับสมาชิกของทีมหรือเพื่อนร่วมงานในการระบุตัวตนเก่งด้วย (Nijs, Dries, Vlasselaer & Sels, 2021)

การระบุตัวตนเก่งเป็นกระบวนการพิจารณาบุคคลเข้าสู่กลุ่มรายชื่อผู้ที่เป็นคนเก่งขององค์กร โดยคำนึงถึงคุณภาพในการทำงานและผลการ

ปฏิบัติงานในปัจจุบัน รวมถึงศักยภาพของบุคคลที่จะเลื่อนสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้นในอนาคตเป็นสำคัญ ซึ่งถือเป็นทุนมนุษย์ที่จะช่วยสร้างความแตกต่างต่อกลยุทธ์ความสำเร็จ และเป็นกระบวนการที่ต้องสามารถระบุเอกลักษณ์ของผู้ที่เป็นคนเก่งขององค์กรได้ เมื่อยึดมุมมองเชิงวัตถุประสงค์เป็นหลัก (Zhang, 2017) ถือเป็นกระบวนการขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับสัญญาทางจิตวิทยาเชิงบวกระหว่างองค์กร (นายจ้าง) และพนักงาน (ลูกจ้าง) ด้วยการระบุตัวว่าพนักงานคนใดมีสถานะเป็นคนเก่งขององค์กร ซึ่งพนักงานคนนั้นจะมีแรงจูงใจที่เพิ่มขึ้น เพิ่มความพยายามในการปฏิบัติงานมากกว่าพนักงานทั่วไป (ที่ไม่ได้รับการระบุว่า มีสถานะเป็นคนเก่ง) และปฏิบัติงานอย่างทุ่มเทตามบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบที่ตนได้รับมอบหมาย เพื่อหวังจะได้รับรางวัลหรือการเลื่อนตำแหน่งงานที่สูงขึ้น และด้วยความตระหนักว่า ตนเป็นบุคคลสำคัญขององค์กร (He, 2022) และเป็นกระบวนการเชิงระบบขององค์กรเพื่อเติมเต็มรายชื่อกลุ่มคนเก่งสำหรับตำแหน่งงานหลักขององค์กร ที่ต้องมีการกำหนดเกณฑ์ให้แน่ชัดว่า ใครถือเป็นพนักงานที่เก่ง โดยเกณฑ์ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะสำคัญที่องค์กรต้องการจากพนักงานคนเก่ง อันเป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินการก่อนที่จะสรรหาคนเก่งซึ่งมีแหล่งที่มาทั้งจากภายในและภายนอกองค์กร (Ibrahim, Isa, Halim & Jaafar, 2019)

จากวรรณกรรมข้างต้น สามารถสังเคราะห์ความหมายของการระบุตัวคนเก่งในบริบทขององค์กรในศตวรรษที่ 21 ได้ดังนี้

การระบุตัวคนเก่ง หมายถึง กระบวนการที่องค์กรทั้งฝ่ายบริหารและทีมงาน ร่วมกันพิจารณาบุคคลสำหรับตำแหน่งงานหลัก ซึ่งเป็นผู้ที่มีผล

การปฏิบัติงานในปัจจุบันที่มีคุณภาพระดับสูง และวิเคราะห์ว่า บุคคลนั้นมีแนวโน้มที่จะสามารถแสดงศักยภาพพร้อมสำหรับการเลื่อนตำแหน่งในอนาคต โดยใช้เกณฑ์ที่ครอบคลุมความรู้ ทักษะ ความสามารถ คุณลักษณะที่เป็นทัศนคติสำคัญที่องค์กรต้องการ และบรรจุให้เข้าไปอยู่ในรายชื่อคนเก่งขององค์กร เพื่อมุ่งหวังว่า เขาจะเป็นบุคคลสำคัญในการขับเคลื่อนการดำเนินงานตามบทบาท หน้าที่ ความรับผิดชอบให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรต่อไป

2.2 เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง

จากความหมายของการระบุตัวคนเก่งที่สังเคราะห์ได้ นำไปสู่ประเด็นพิจารณากำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการระบุตัวคนเก่งขององค์กร ซึ่งการบริหารคนเก่งต้องมีการระบุตัวคนเก่งขององค์กรให้ได้ และเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง ถือเป็นปัญหาหลักตามมิติทุนมนุษย์ (Dries, 2013) โดยจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า มีนักวิจัยที่นำเสนอเกณฑ์ ในการระบุตัวคนเก่งที่น่าสนใจ ดังนี้

เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งขึ้นกับบริบทขององค์กร ซึ่งควรพิจารณาให้ครอบคลุมทุกแง่มุมที่องค์กรต้องการ และต้องประกาศแจ้งเกณฑ์ที่เป็นทางการอย่างชัดเจน โดยเกณฑ์ระบุตัวคนเก่งต้องครอบคลุมทัศนคติ พฤติกรรม และผลการปฏิบัติงานที่สำคัญ นอกจากนี้ ปัจจุบันให้ค่านึงถึงเรื่องความหลากหลาย (Diversity) ของพนักงานที่เป็นคนเก่งประกอบด้วย รวมถึงสมรรถนะภาวะผู้นำเป็นสำคัญ เพราะเป็นบุคคลที่องค์กรวางสายงานอาชีพเลื่อนขึ้นเป็นระดับบริหาร ตัวอย่างเกณฑ์ เช่น มีทักษะในการแก้ปัญหาที่เหนือกว่าเพื่อนร่วมงาน เรียนรู้งานได้เร็วกว่าพนักงานคนอื่นในงานลักษณะ

เดียวกัน แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความทุ่มเทในการทำงานสูงกว่าผู้อื่น มีความปรารถนาที่จะทำงานที่ยากและท้าทายต่อความสำเร็จ เป็นต้น ทั้งนี้ ต้องไม่กำหนดเกณฑ์ที่จำกัดคุณลักษณะบุคคลเกินไป หรือเอาชื่อบุคคลมาเป็นตัวตั้งต้นในการกำหนดเกณฑ์ มิฉะนั้นจะกลายเป็นอุปสรรคของความสำเร็จในการบริหารคนเก่งได้ (McDonnell, Skuzaszka, Jooss & Scullion, 2021)

พนักงานที่เป็นคนเก่งทำให้องค์กรมั่นใจได้ว่า คุณสมบัติที่พวกเขามี จะทำให้การทำงานประสบความสำเร็จต่อเนื่องตั้งแต่ในอดีต จนถึงปัจจุบัน และต่อเนื่องไปถึงอนาคต ทั้งนี้ เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง จึงต้องสามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างพนักงานที่เป็นคนเก่งกับพนักงานทั่วไปได้ โดยเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งในศตวรรษที่ 21 ควรประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญสี่ประการบนพื้นฐานของ ผลการปฏิบัติงาน เป็นไปตาม บทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ตั้งแต่ในอดีตต่อเนื่องมาปัจจุบัน และ ศักยภาพเป็นไปตามการทำนายล่วงหน้าว่า บุคคลนั้นจะสามารถสร้างผลการปฏิบัติงานในอนาคตได้สอดคล้องกับโอกาสและความรับผิดชอบที่เพิ่มขึ้น ดังต่อไปนี้ (França, Mamede, Barroso & Santos, 2023)

องค์ประกอบแรก คือ การพิจารณาผลการปฏิบัติงานของกลุ่มกับ ผลการปฏิบัติงานส่วนบุคคล

องค์ประกอบที่สอง คือ ประสิทธิภาพสูงสุดที่พนักงานที่เป็นคนเก่ง สามารถทำได้

องค์ประกอบที่สาม คือ ความสำเร็จที่สามารถทำได้ต่อเนื่องมาจากอดีต ปัจจุบัน และทำนายความสำเร็จในอนาคตได้ อันสะท้อนให้เห็นว่า เป็นผู้ที่สามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพสูงกว่าผู้อื่น

องค์ประกอบที่สี่ คือ ทักษะที่เชื่อมต่อกันจากทักษะหนึ่งไปสู่ทักษะอื่นได้ง่ายและรวดเร็วในบริบทการทำงาน รวมถึงการมีบุคลิกภาพที่เหมาะสมที่จะเสริมสร้างให้สามารถแสดงผลการปฏิบัติงานและศักยภาพที่สูงขึ้นได้

การระบุตัวคนเก่งให้มีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดจากผู้ปฏิบัติงานคนอื่น ทั้งจากพนักงานในฝ่ายเดียวกันหรือจากฝ่ายงานอื่นใดก็ตาม หรือทั้งในระดับปฏิบัติการหรือฝ่ายบริหาร ต้องประเมินผลการปฏิบัติงานทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต โดนเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง ควรครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญสี่ประการ ดังต่อไปนี้ (Calle-Duran, Fernandez-Alles & Valle-Cabrera, 2021)

องค์ประกอบแรก คือ คุณลักษณะทางสติปัญญา ได้แก่ องค์ความรู้ ความสามารถ และทักษะ

องค์ประกอบที่สอง คือ คุณลักษณะทางอารมณ์และความรู้สึก ได้แก่ ความผูกพันในงาน การให้คุณค่ากับงานและองค์กร ทัศนคติที่ดี และแรงจูงใจในการทำงาน

องค์ประกอบที่สาม คือ ผลการปฏิบัติงานในระดับที่สูงที่ปรากฏจริงและวัดได้จริงในทางปฏิบัติ

องค์ประกอบที่สี่ คือ ศักยภาพที่พร้อมก้าวขึ้นสู่การเป็นผู้บริหารในอนาคต

ตัวอย่างเกณฑ์การระบุตัวคนเก่ง เช่น กลุ่มบริษัทชั้นนำ Siam Cement Group (SCG) มีเกณฑ์การระบุตัวคนเก่งที่สามารถจำแนกคนเก่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

- 1) STAR คือ ผู้ที่มีผลการปฏิบัติงานสูง และศักยภาพสูง
- 2) Youngster คือ ผู้ที่มีผลการปฏิบัติงานต่ำ แต่ศักยภาพสูง
- 3) Performer คือ ผู้ที่มีผลการปฏิบัติงานสูง แต่ศักยภาพต่ำ
- 4) Need Improvement คือ ผู้ที่มีผลการปฏิบัติงานต่ำ

และศักยภาพต่ำ (Piansoongnern, Anurit & Kuiyawattananonta, 2011)

เมื่อพิจารณาตัวอย่างข้างต้นทำให้เห็นว่า ในขั้นตอนของการระบุตัวคนเก่ง ไม่เพียงแต่ประเมินจากผลการปฏิบัติงานที่ผ่านมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเท่านั้น แต่ต้องประเมินศักยภาพ หรือความสามารถที่จะเติบโตสูงานที่ยากและท้าทายในอนาคตด้วย ด้วยเหตุนี้ สิ่งที่ต้องถูกกำหนดเป็นเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง อันเป็นเกณฑ์การประเมินเพิ่มเติม คือ เรื่องของความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะคิด และบุคลิกภาพ เพื่อพร้อมรับตำแหน่งงานหรืองานที่ก้าวหน้าขึ้นกว่าเดิม เพราะว่า พนักงานที่เป็นคนเก่งต้องโดดเด่นกว่าพนักงานคนอื่นทั่วไปในองค์กร ทั้งเรื่องผลการปฏิบัติงาน ศักยภาพความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะคิด และบุคลิกภาพ จึงเห็นได้ว่า เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งจึงมีองค์ประกอบที่หลากหลาย (He, 2022) นอกจากนี้ เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่ง ต้องสะท้อนให้เห็นความแตกต่างระหว่างพนักงานแต่ละคน โดยมีความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ในการทำนายผลการปฏิบัติงานของพนักงานได้ เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งจึงควรกำหนดขึ้นจากฐานของสมรรถนะในการปฏิบัติงาน (Dries, 2013) หรือฐานของทักษะที่

จำเป็นในการปฏิบัติงานและสามารถพัฒนาทักษะให้ชำนาญและคล่องแคล่วขึ้นได้ โดยไม่ควรกำหนดทักษะที่จำเป็นต้องมีการปฏิบัติงานในแง่แคบ แต่ควรกำหนดทักษะในแง่ที่บุคคลนั้นสามารถใช้ทักษะของตนในการใช้หรือบริหารจัดการทรัพยากรให้เหมาะสมที่สุดและตรงตามเป้าหมายที่แต่ละงานกำหนด (Vardi & Collings, 2023) อนึ่ง องค์การในศตวรรษที่ 21 ต้องกำหนดว่าทักษะใดบ้างที่พนักงานคนเก่งต้องยกระดับทักษะที่มีให้ดีกว่าเดิม (Upskill) และทักษะใดบ้างที่จำเป็นต่อการทำงาน ซึ่งต้องสร้างทักษะขึ้นมาใหม่ (Reskill) ด้วย

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้ตระหนักได้ว่า ในศตวรรษที่ 21 เกณฑ์การระบุตัวคนเก่งไม่ควรพิจารณามิติเดียว ปัจจัยเดียว ตัวแปรเดียวเท่านั้น หรือเป็นเกณฑ์ที่คงที่ไม่เปลี่ยนแปลง (Kelly, Calvo, Santos & Sáiz, 2022) และไม่พิจารณาเฉพาะจากมุมมองทรัพยากรมนุษย์ทั่วไปเท่านั้น แต่ต้องมีการระบุตัวคนเก่งที่เน้นผลการปฏิบัติงานในอดีต ปัจจุบัน และศักยภาพในอนาคต ที่สัมพันธ์กับมุมมองพฤติกรรมองค์กรและจิตวิทยาองค์กร ซึ่งมีการพิจารณามิติ ปัจจัย ตัวแปรหลากหลายมาประกอบด้วย รวมถึงพิจารณามุมมองการบริหารองค์กร เช่น ความโปร่งใส ความเป็นธรรม และมุมมองเชิงนโยบาย เช่น การนำความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย มาเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดเกณฑ์การระบุตัวคนเก่งด้วย (Parra-Martinez & Wai, 2023) ดังนั้น จึงสะท้อนให้เห็นในภาพรวมว่า เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งขององค์กรในศตวรรษที่ 21 ต้องสามารถชี้บ่งว่า บุคคลดังกล่าวสามารถสร้างความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดจากพนักงานที่เป็นผู้ปฏิบัติงานทั่วไปในเรื่องผลการปฏิบัติงานและ

ศักยภาพสู่ความเป็นผู้นำในอนาคต รวมถึงทัศนคติที่เป็นมุมมองในเชิงบวก และเชิงรุกที่พร้อมสนับสนุนการก้าวไปข้างหน้าและมุ่งสู่ความสำเร็จ ซึ่งองค์กรปัจจุบันหลายแห่งให้น้ำหนักความสำคัญกับการประเมินทัศนคติของพนักงานในสัดส่วนที่สูงกว่าการประเมินสมรรถนะการปฏิบัติงาน เพราะเชื่อว่า ทัศนคติเชิงบวกและเชิงรุกจะช่วยเพิ่มความสำเร็จที่เป็นไปได้มากขึ้นให้กับองค์กรที่ต้องเผชิญกับความท้าทายทั้งจากปัจจัยภายในและภายนอกในศตวรรษที่ 21

3. สรุป

จากเดิมที่การระบุตัวคนเก่งไม่ได้เป็นหัวข้อสำคัญ ทว่าปัจจุบันกลายเป็นหัวข้อหลักในการบริหารคนเก่งสำหรับองค์กรสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 21 โดยในทางปฏิบัติแล้วการระบุตัวคนเก่งเป็นการพิจารณาและวิเคราะห์ร่วมกันว่าที่ผ่านมาและในปัจจุบัน บุคคลใดมีผลการปฏิบัติงานดีเด่นและมีศักยภาพพร้อมสู่การเป็นผู้นำในอนาคต

ผู้เขียนขอเน้นย้ำว่า องค์กรต้องมีเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งเพื่อรับประกันว่า ผู้นั้นจะเป็นบุคคลสำคัญที่ช่วยผลักดันเป้าหมายขององค์กรให้สามารถบรรลุจนเกิดความอยู่รอดอย่างยั่งยืนและเกิดความได้เปรียบในการแข่งขันได้ ซึ่งแม้ว่า ผลการปฏิบัติงานและศักยภาพเป็นองค์ประกอบที่สามารถประเมินแยกจากกันได้ แต่ทั้งผลการปฏิบัติงานและศักยภาพมีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกันอันปรากฏออกมาจากพนักงานที่เป็นคนเก่งทั้งนี้ เกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งต้องชัดเจน และแจ้งชัดในทางปฏิบัติ โดยควรทำเป็นตัวชี้วัดรองรับแต่ละเกณฑ์ และมีเกณฑ์ประเมินครอบคลุมทั้ง

ประเด็นทั่วไป (เช่น ทักษะการสื่อสาร) และประเด็นที่เฉพาะเจาะจง (เช่น ทักษะในการให้ข้อมูลป้อนกลับสู่ผู้อยู่ในความดูแล) เพื่อประโยชน์ในกระบวนการประเมินผลและกระบวนการบริหารคนเก่งต่อไป ทั้งนี้วัฒนธรรมองค์กรเป็นสิ่งที่มียุทธศาสตร์องค์กรทั้งหลาย ที่ทำให้การกำหนดเกณฑ์แตกต่างกันได้ในแต่ละแห่ง ดังนั้น การประชุมอภิปรายของคณะกรรมการเกี่ยวกับเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งจึงเป็นสิ่งที่ไม่อาจละเลยได้

ผู้เขียนขอแสดงทัศนะเพิ่มเติมว่า ในกระบวนการระบุตัวคนเก่งข้อที่ควรตระหนักเพิ่มเติมด้วยคือ เมื่อมีการกำหนดเกณฑ์ในการระบุตัวคนเก่งรวมถึงเกณฑ์ในการประเมินผลที่สืบเนื่อง เช่น เกณฑ์ในการประเมินผลการปฏิบัติงาน เกณฑ์ในการประเมินผลศักยภาพ และองค์กรได้มีการพิจารณาประเมินผลตามเกณฑ์ดังกล่าวแล้ว ผลของการประเมินได้ถูกนำไปใช้ประโยชน์อย่างไร หรือไม่ เช่น นำไปใช้เพิ่มความรวดเร็วในการเลื่อนตำแหน่งงานหรือไม่ หรือประเมินเพราะเป็นสิ่งที่องค์กรอื่นทำ องค์กรของเราจึงต้องทำตาม หรือเป็นเพียงรูปแบบการประเมินผลแบบใหม่อีกแบบหนึ่งเท่านั้น มิฉะนั้น กลยุทธ์การบริหารคนเก่งย่อมไม่สามารถที่จะสร้างคุณค่าให้กับประสิทธิภาพทางการบริหารทรัพยากรมนุษย์ขององค์กรได้เลย

4. เอกสารอ้างอิง

- ฤชดา เทพยากุล และอิศรวิทย์ รินไธสง. (2559). “ความหมายและองค์ประกอบของการบริหารคนเก่งในองค์กร: การทบทวนวรรณกรรม.” *วารสารเทคโนโลยีภาคใต้*, 9(2), 77–84.
- Calle-Duran, M. C., Fernandez-Alles, M. L., & Valle-Cabrera, R. (2021). “Talent identification and location: A configurational approach to talent pools.” *Intangible Capital*, 17(1), 17–32. Retrieved July 9, 2023, from <https://doi.org/10.3926/ic.1440>
- Dries, N. (2013). “The psychology of talent management: A review and research agenda.” *Human Resource Management Review*. 23(1), 272–285. Retrieved July 9, 2023, from <http://doi.org/10.1016/j.hrmr.2013.05.001>
- França, T. J. F., Mamede, H. S., Barroso, J. M. P., & Santos, V. M. P. D. (2023). “Artificial intelligence applied to potential assessment and talent identification in an organisational context.” *Heliyon*, 9(1), 1–25. Retrieved July 9, 2023, from <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14694>
- He, Z. (2022). *Employee outcomes of talent identification and development*. Master of Science in Economics and Business Administration, University of VAASA School of Management. Retrieved July 9, 2023, from <https://www.osuva.uwasa.fi/>

bitstream/handle/10024/13947/UniVaasa_2022_Zixin_He.pdf?sequence=2&isAllowed=y

- Ibrahim, H. I., Isa, A., Halim, J., & Jaafar, A. H. (2019). Talent identification, perceived organizational support and employee engagement: Evidence from Malaysian GLCS. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences, AAMC 2019 The 13th Asian Academy of Management International Conference 2019*, 873–881. Retrieved July 9, 2023, from <https://www.europeanproceedings.com/article/10.15405/epsbs.2020.10.79>.
- Kelly, A. L., Calvo, A. L., Santos, S. D. L., & Sáiz, S. L. J. (2022). Special issue “Talent identification and development in youth sports”. *Sports*, 10(12), 1–6. Retrieved September 18, 2023, from <https://doi.org/10.3390/sports10120189>
- Lekiqi, B., Loku, A., & Neziraj, E. (2022). “The talent management and strategic perspectives of their preoccupation and commitment in high research institutions.” *WSEAS Transactions on Environment and Development*. 18(1), 1158–1173. Retrieved September 18, 2023, from <https://doi.org/10.37394/232015.2022.18.110>
- Lokhande, J. S. (2023). “Talent management and its impact on organization performance: A conceptual framework”.

Journal of Emerging Technologies and Innovative Research, 10(2), 823–825.

Marhuri, S., & Karneli, O. (2023). “The effect of talent management on employee performance with self-efficacy as mediation variables”. *Almana: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 7(1), 39–48. Retrieved September 18, 2023, from <https://doi.org/10.36555/almana.v7i1.2076>

McDonnell, A., Skuzaszka, A., Jooss, S., & Scullion, H. (2021). “Tensions in talent identification: A multi-stakeholder perspective.” *The International Journal of Human Resource Management*, 34(1), 1–30. Retrieved July 9, 2023, from <https://doi.org/10.1080/09585192.2021.1976245>

Nijs, S., Dries, N., Vlasselaer, V. V., & Sels, L. (2021). “Reframing talent identification as a status-organising process: Examining talent hierarchies through data mining.” *Human Resource Management Journal*, 32(1), 169–193. Retrieved September 7, 2023, from <https://doi.org/10.1111/1748-8583.12401>

Parra-Martinez, F. A., & Wai, J. (2023). “Talent identification research: A bibliometric study from multidisciplinary and global perspectives.” *Frontiers in Psychology*, 14(1), 1–22.

Retrieved September 7, 2023, from <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1141159>

Piansoongnern, O., Anurit, P., & Kuiyawattananonta, S. (2011).

“Talent management in Thai cement companies: A study of strategies and factors influencing employee engagement.” *African Journal of Business*, 5(5), 1578–1583. Retrieved September 18, 2023, from <https://doi.org/10.5897/AJBM10.022>

Vardi, S. & Collings, D. G. (2023). “What's in a name? talent: A review and research agenda.” *Human Resource Management Journal*, 1–23. Retrieved September 7, 2023, from <https://doi.org/10.1111/1748-8583.12500>

Zhang, Y. (2017). *Talent management implementation within organizational context*. Master of Science Thesis, KTH Industrial Engineering and Management, Industrial Management, Stockholm. Retrieved 9 July, 2023, from <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1234352/FULLTEXT01.pdf>

คำแนะนำในการเตรียมบทความเพื่อลงตีพิมพ์
ในวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับวารสาร

1. บริบทของวารสาร

วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ดำเนินการโดยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการ และผลงานวิจัยอีกทั้งเป็นสื่อกลางแห่งการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ทางวิชาการทั้งภายในมหาวิทยาลัย ระหว่างมหาวิทยาลัย คณาจารย์ นักวิจัย นิสิต นักศึกษา ผู้สนใจ และหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างเครือข่ายทางวิชาการแก่บุคลากรของมหาวิทยาลัยในอนาคตต่อไป โดยกำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - มิถุนายน และฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม โดยในปีแรกเริ่มตีพิมพ์ เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2562

2. ประเภทของบทความ

2.1 บทความวิจัย (Research Article)

เป็นผลงานต่อเนื่องจากงานวิจัย หรือสกัดมาจากงานวิจัย ประมวลสรุปกระบวนการวิจัยให้มีความกระชับและสั้นสำหรับตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการ ประกอบด้วย

- บทนำ
- วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด
- วิธีดำเนินการวิจัย
- สรุปผลการวิจัย

2.2 บทความวิชาการ (Original Article)

งานเขียนทางวิชาการซึ่งมีการกำหนดประเด็นที่ต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์ อย่างชัดเจน ตามหลักวิชาการจนสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้อาจเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและเกิดองค์ความรู้ใหม่ ที่น่าสนใจประกอบด้วย

- บทนำ
- องค์ประกอบทฤษฎี
- อธิบายกระบวนการ (เนื้อหาสาระ)
- สรุปและอภิปรายผล

3. การจัดรูปแบบบทความ

3.1 บทความ

จะต้องใช้ขนาดกระดาษ A5 โดยกำหนดระยะห่างขอบบน 1.5 นิ้ว ขอบล่าง ขอบซ้าย และขอบขวา ด้านละ 1 นิ้ว ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New ตลอดทั้งบทความ

3.2 ชื่อบทความ

จะต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา

3.3 ชื่อผู้เขียนบทความ

จะต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา พร้อมทำการอ้างอิงข้อมูลผู้เขียนใน ส่วนของ Footnote โดย Footnote ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New 12 พอยท์ ตัวธรรมดา

3.4 บทคัดย่อ

จะต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Abstract) ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New 14 พอยท์ เนื้อหาไม่เกิน 150 คำ และคำสำคัญ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Abstract) ไม่เกิน 5 คำ โดยมีการกล่าวนำ ถึงความสำคัญของการศึกษา วิธีการหรือเครื่องมือในการศึกษา ผลสรุปจาก การศึกษาหรือการค้นพบที่สำคัญ บทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (Abstract) จะต้องมีความสอดคล้องกัน

3.5 เนื้อหา

จะต้องเป็นภาษาไทย ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New 14

ตัวธรรมดา

3.6 ตารางหรือภาพประกอบ

ข้อมูลในภาพและตารางจะต้องมีความคมชัด มีหมายเลขกำกับภาพและตารางตามลำดับ สำหรับภาพต้องระบุที่มาของภาพนั้นด้วย ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New 14 ตัวหนา

3.7 เอกสารอ้างอิง

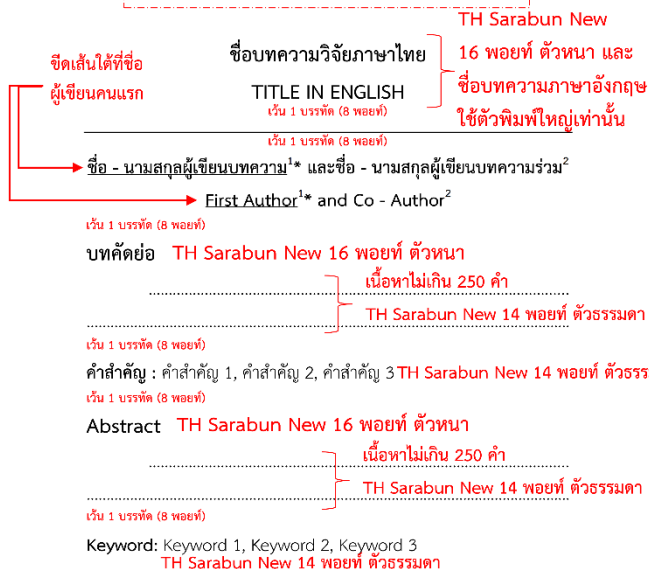
การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาตามหลักเกณฑ์ APA (American Psychological Association) ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New 14 ตัวหนา โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.7.1 การอ้างอิงเนื้อหาภายในเนื้อเรื่องและภายในหัวข้อกับเอกสารอ้างอิง จะต้องตรงกัน และจะต้องมีรายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับเอกสารตามกำหนดไว้อย่างครบถ้วน การอ้างอิงควรใช้รูปแบบเดียวกันให้สม่ำเสมอ โดยใช้ระบบนาม-ปี

3.7.2 การเรียงลำดับเอกสาร ให้เรียงตามลำดับตัวอักษรของผู้เขียนโดยไม่ต้องมีเลขกำกับ

ตัวอย่าง

รูปแบบบทความฉบับเต็ม ไม่เกิน 25 หน้ากระดาษ A5
ระยะขอบบน 1.5 นิ้ว ระยะขอบล่าง ซ้าย และขวา 1 นิ้ว
ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New ตลอดทั้งบทความ



¹ ตำแหน่ง และสังกัดของผู้เขียนบทความ

² ตำแหน่ง และสังกัดของผู้เขียนบทความร่วม

* Corresponding author, E-mail: sample@mail.com ของผู้แต่งหลัก

1. บทนำ	TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา
	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
(เห็น 1 บรรทัด (8 พอยท์))	
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา
	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
(เห็น 1 บรรทัด (8 พอยท์))	
3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด	TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา
	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
3.1 หัวข้อย่อย (ถ้ามี)	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา
	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
3.1.1 หัวข้อย่อย (ถ้ามี)	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา
	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
(เห็น 1 บรรทัด (8 พอยท์))	
4. วิธีดำเนินการวิจัย	TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา
	TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา

4.1 หัวข้อย่อย (ถ้ามี) TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา

TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา

4.1.1 หัวข้อย่อย (ถ้ามี) TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา

TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา

เว้น 1 บรรทัด (8 พอยท์)

5. สรุปผลการวิจัย TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา

TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา

เว้น 1 บรรทัด (8 พอยท์)

TH Sarabun New

14 พอยท์ ตัวหนา

เฉพาะหัวข้อ

รูปภาพ

รูปที่ 1 TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวบางปกติ

ที่มา : TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวบางปกติ

เว้น 1 บรรทัด (8 พอยท์)

ตารางที่ 1

TH Sarabun New

14 พอยท์ ตัวหนา

เฉพาะหัวตาราง

[หัวตาราง]	[หัวตาราง]	[หัวตาราง]	[หัวตาราง]
[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]
[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]	[ข้อมูลตาราง]

ที่มา : TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวบางปกติ

เว้น 1 บรรทัด (8 พอยท์)

TH Sarabun New

14 พอยท์ ตัวบางปกติ

เฉพาะเนื้อหาในตาราง

AAAA, A. A. //(AAAA) //AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA.//
////////AAAAAAA:/AAAAAAA.
BBBB, B. B. //(BBBB) //BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.//
////////BBBBBBBBB:/BBBBBBBB.
CCCC, C. C. //(CCCC) //CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC.//
////////CCCCCCC:/CCCCCCC.
DDDD, D. D. //(DDDD) //DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD.//
////////DDDDDDD:/DDDDDD.
EEEE, E. E. //(EEEE) //EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE.//
////////EEEEEEEE:/EEEEEEEE.

TH Sarabun New 14 web ที่ ตัวบางปกติ

หมายเหตุ / คือ เว้นระยะ 1 ครั้ง

รูปแบบการอ้างอิง / บรรณานุกรม

หนังสือ ที่มีผู้แต่ง 1 คน และพิมพ์ครั้งที่ 1 (ไม่ต้องลงรายการครั้งที่พิมพ์
หากเป็นการพิมพ์ครั้งที่1)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Title of the book*. Place: Publisher.

หนังสือ ที่มีการพิมพ์ครั้งที่ 2 เป็นต้นไป

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. (พิมพ์ครั้งที่). สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Title of the book*. (Edition ed.). Place:
Publisher.

หนังสือ ที่มีผู้แต่ง 2 คน

ชื่อ-สกุล¹ และชื่อ-สกุล². (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. (พิมพ์ครั้งที่). สถานที่พิมพ์:
สำนักพิมพ์.

Author, A. A.¹ and Author, B. B.² (Year). *Title of the book*. (Edition
ed.). Place: Publisher.

หนังสือ ที่มีผู้แต่ง 3 - 4 คน (โดยให้ใส่ชื่อ นามสกุลให้ครบทุกคน ใส่คำว่า และหน้าชื่อสกุลคนสุดท้าย)

ชื่อ-สกุล¹, ชื่อ-สกุล², ชื่อ-สกุล³, และชื่อ-สกุล⁴. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. (ครั้งที่พิมพ์). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A.¹, Author, B. B.², Author, C. C.³ and Author, D. D.⁴
(Year). *Title of the book*. (Edition ed.). Place: Publisher.

หนังสือ ที่มีผู้แต่งมากกว่า 6 คน (โดยให้ใส่ชื่อ 6 คนแรก คนถัดไปให้ใช้ “และคณะ”)

ชื่อ-สกุล¹, ชื่อ-สกุล², ชื่อ-สกุล³, ชื่อ-สกุล⁴, ชื่อ-สกุล⁵, ชื่อ-สกุล⁶ และคณะ.
(ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. (ครั้งที่พิมพ์). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A.¹, Author, B. B.², Author, C. C.³ Author, D. D.⁴, Author,
E. E.⁵, Author, F. F.⁶ and et al. (Year). *Title of the book*.
(Edition ed.). Place: Publisher.

หนังสือแปล

ชื่อ-สกุลผู้แต่งต้นฉบับ. (ปีที่พิมพ์ผู้แปล). ชื่อเรื่องหนังสือ(ของผู้แปล)
[ชื่อหนังสือต้นฉบับ]. (ครั้งที่พิมพ์ 2(ถ้ามี)). (ชื่อ-สกุล, ผู้แปล).
สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Book title(Subtitle)* [Original Manuscript].
(Translator T. T., Translator.). (Edition ed.). Place:
Publisher.

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). *ชื่อหนังสือ*. (พิมพ์ครั้งที่). สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A. A. (Year). *Title of the book*. (Edition ed.). Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

วิทยานิพนธ์ *ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและปริญญามหาบัณฑิตจากเว็บไซต์หรือฐานข้อมูล*

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่เผยแพร่). *ชื่อวิทยานิพนธ์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ชื่อมหาวิทยาลัย]. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A. A. (Year). *Title of thesis/dissertation*. [Description: Unpublished doctoral dissertation Institution and place]. Retrieved Month Day, Year from <http://www.xxxxxxx>

รายงานการประชุมวิชาการที่มี Proceeding ในรูปแบบรูปเล่ม / ดิจิทัล

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อบทความ*. ใน *ชื่อบรรณาธิการ* (บ.ก.), *ชื่อหัวข้อการประชุม*. *ชื่อการประชุม*. (เลขหน้า).

Author, A. A. (Year). *Title*. In Editor (Ed. หรือ Eds.), *Title of conference*. *Title of conference*. (page).

รายงานการประชุมวิชาการที่มี Proceeding ในรูปแบบออนไลน์

ชื่อ-สกุล. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บ.ก.), ชื่อหัวข้อการประชุม. ชื่อการประชุม. (เลขหน้า). สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxx>

Author, A. A. (Year). Title. In Editor (Ed. or Eds.), Title of conference. *Title of conference*. (page). Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxxx>

กรณีมีเลข DOI หรือ URL ให้เติมต่อท้ายจากฐานข้อมูล ตัวอย่าง
ชื่อฐานข้อมูล/<https://doi.org/xxx>

เอกสารประกอบการประชุม/การประชุมวิชาการ ที่ไม่มี proceeding (Symposium)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). เรื่องที่ประชุม. ใน ชื่อ (ประธาน), ชื่อการประชุม [Symposium]. ชื่องานที่จัดประชุม, สถานที่ประชุม.

Author, A. A. (Year). Title of contribution. In Chairname (Chair), *Title of the Symposium* [Symposium]. Conference Name, Location.

การนำเสนองานวิจัยหรือการนำเสนอโปสเตอร์ (Paper/ Poster Presentation)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเอกสาร หรือโปสเตอร์ [เอกสารนำเสนอในที่ประชุม หรือโปสเตอร์นำเสนอในที่ประชุม]. ชื่อการประชุม. (เลขหน้า). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Title of conference paper or poster* [Paper presentation or Poster presentation]. Conference Name. (page), Location: Publisher.

กรณีมีเลข DOI หรือ URL ให้เติมต่อท้ายจากสถานที่ ตัวอย่าง ชื่อสถานที่./ <https://doi.org/xxx>

หนังสือพิมพ์ รูปแบบฉบับตีพิมพ์

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปี, วัน เดือน). ชื่อคอลัมน์. ชื่อหนังสือพิมพ์. (เลขหน้า).

Author, A. A. (Year, Day Month). Title of the Cullum. *Title of the Newspaper*. (page).

หนังสือพิมพ์ รูปแบบออนไลน์

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปี, วัน เดือน). ชื่อคอลัมน์. ชื่อหนังสือพิมพ์. (เลขหน้า).

สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A.A. (Year, Day Month). Title of the Cullum. *Title of the Newspaper*. (page). Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

เว็บไซต์

ชื่อ-สกุลผู้เขียน. (ปีที่เผยแพร่). *ชื่อบทความ*. ชื่อเว็บไซต์. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A. A. (Year). Title of the work: Subtitle. Website name. Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

กรณีที่ไม่มีวันที่เผยแพร่ปรากฏ ให้ใส่ (ม.ป.ป.) หรือ (n.d.)

กรณีไม่ปรากฏสำนักพิมพ์ ให้ใส่ (ม.ป.พ.) หรือ (n.p.)

กรณีไม่ปรากฏสถานที่พิมพ์ ให้ใส่ (ม.ป.ท.) หรือ (n.p.)

กรณีที่ปรากฏเฉพาะ พ.ศ. หรือ ค.ศ. ให้ใส่แค่ (ปี) เท่านั้น

วิดีโอยูทูป หรือวิดีโอสตรีมมิง (YouTube หรือ streaming video)

ชื่อ-สกุลผู้อัปโหลดวิดีโอ. (ปีที่เผยแพร่). *ชื่อวิดีโอที่โพสต์* [วิดีโอ ยูทูป]. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Uploader, U. U. (Year). Title of work [Video YouTube]. Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

การสัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. (ปี, วัน เดือน). *เรื่องที่สัมภาษณ์* [สัมภาษณ์]. ตำแหน่ง (ถ้ามี).

Interviewee, I. I. (Year, Day Month). Title of Interview [Interview]. Position.

รูปแบบบทความฉบับเต็ม ไม่เกิน 25 หน้ากระดาษ A5
ระยะขอบบน 1.5 นิ้ว ระยะขอบล่าง ซ้าย และขวา 1 นิ้ว
ใช้ฟอนต์แบบ TH Sarabun New ตลอดทั้งบทความ

ชื่อบทความวิชาการภาษาไทย
TITLE IN ENGLISH
เขียน 1 บรรทัด (8 พยางค์)
เขียน 1 บรรทัด (8 พยางค์)

TH Sarabun New
16 พยางค์ ตัวหนา และ
ชื่อบทความภาษาอังกฤษ
ใช้ตัวพิมพ์ใหญ่เท่านั้น

ขีดเส้นใต้ที่ชื่อ
ผู้เขียนคนแรก
ชื่อ - นามสกุลผู้เขียนบทความ¹* และชื่อ - นามสกุลผู้เขียนบทความร่วม²
First Author¹* and Co - Author²
เขียน 1 บรรทัด (8 พยางค์)

บทคัดย่อ TH Sarabun New 16 พยางค์ ตัวหนา
เนื้อหาไม่เกิน 250 คำ
TH Sarabun New 14 พยางค์ ตัวธรรมดา
เขียน 1 บรรทัด (8 พยางค์)

คำสำคัญ : คำสำคัญ 1, คำสำคัญ 2, คำสำคัญ 3 TH Sarabun New 14 พยางค์ ตัวธรรมดา
เขียน 1 บรรทัด (8 พยางค์)

Abstract TH Sarabun New 16 พยางค์ ตัวหนา
เนื้อหาไม่เกิน 250 คำ
TH Sarabun New 14 พยางค์ ตัวธรรมดา
เขียน 1 บรรทัด (8 พยางค์)

Keyword: Keyword 1, Keyword 2, Keyword 3
TH Sarabun New 14 พยางค์ ตัวธรรมดา

¹ ตำแหน่ง และสังกัดของผู้เขียนบทความ

² ตำแหน่ง และสังกัดของผู้เขียนบทความร่วม

* Corresponding author, E-mail: Sample@mail.com ของผู้แต่งหลัก

1. บทนำ TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา

..... }
..... } TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
..... }
เว้น 1 บรรทัด (8 พอยท์)

2. ส่วนเนื้อหาย่อ TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา

..... }
..... } TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
..... }

2.1 หัวข้อย่อ (ถ้ามี) TH Sarabun New 14 พอยท์

..... }
..... } TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
..... }

2.1.1 หัวข้อย่อ (ถ้ามี) TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา

..... }
..... }
..... }
เว้น 1 บรรทัด (8 พอยท์)

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด TH Sarabun New 16 พอยท์ ตัวหนา

..... }
..... } TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
..... }

3.1 หัวข้อย่อ (ถ้ามี) TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา

..... }
..... } TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
..... }

3.1.1 หัวข้อย่อ (ถ้ามี) TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวหนา

..... }
..... } TH Sarabun New 14 พอยท์ ตัวธรรมดา
..... }



หมายเหตุ / คือ เว้นระยะ 1 ครั้ง

TH Sarabun New 14 พยศ. ศักราช

รูปแบบการอ้างอิง / บรรณานุกรม

หนังสือ ที่มีผู้แต่ง 1 คน และพิมพ์ครั้งที่ 1 (ไม่ต้องลงรายการครั้งที่พิมพ์
หากเป็นการพิมพ์ครั้งที่1)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Title of the book*. Place: Publisher.

หนังสือ ที่มีการพิมพ์ครั้งที่ 2 เป็นต้นไป

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. (พิมพ์ครั้งที่). สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Title of the book*. (Edition ed.). Place:
Publisher.

หนังสือ ที่มีผู้แต่ง 2 คน

ชื่อ-สกุล¹ และชื่อ-สกุล². (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. (พิมพ์ครั้งที่). สถานที่พิมพ์:
สำนักพิมพ์.

Author, A. A.¹ and Author, B. B.² (Year). *Title of the book*. (Edition
ed.). Place: Publisher.

หนังสือ ที่มีผู้แต่ง 3 - 4 คน (โดยให้ใส่ชื่อ นามสกุลให้ครบทุกคน ใส่คำว่า และหน้าชื่อสกุลคนสุดท้าย)

ชื่อ-สกุล¹, ชื่อ-สกุล², ชื่อ-สกุล³, และชื่อ-สกุล⁴. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. (ครั้งที่พิมพ์). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A.¹, Author, B. B.², Author, C. C.³ and Author, D. D.⁴
(Year). *Title of the book*. (Edition ed.). Place: Publisher.

หนังสือ ที่มีผู้แต่งมากกว่า 6 คน (โดยให้ใส่ชื่อ 6 คนแรก คนถัดไปให้ใช้ “และคณะ”)

ชื่อ-สกุล¹, ชื่อ-สกุล², ชื่อ-สกุล³, ชื่อ-สกุล⁴, ชื่อ-สกุล⁵, ชื่อ-สกุล⁶ และคณะ.
(ปีพิมพ์). ชื่อเรื่อง. (ครั้งที่พิมพ์). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A.¹, Author, B. B.², Author, C. C.³ Author, D. D.⁴, Author,
E. E.⁵, Author, F. F.⁶ and et al. (Year). *Title of the book*.
(Edition ed.). Place: Publisher.

หนังสือแปล

ชื่อ-สกุลผู้แต่งต้นฉบับ. (ปีที่พิมพ์ผู้แปล). ชื่อเรื่องหนังสือ(ของผู้แปล)
[ชื่อหนังสือต้นฉบับ]. (ครั้งที่พิมพ์ 2(ถ้ามี)). (ชื่อ-สกุล, ผู้แปล).
สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Book title(Subtitle)* [Original Manuscript].
(Translator T. T., Translator.). (Edition ed.). Place:
Publisher.

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). *ชื่อหนังสือ*. (พิมพ์ครั้งที่). สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A. A. (Year). *Title of the book*. (Edition ed.). Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

วิทยานิพนธ์ *ปริญญาคุณวุฒิปบัณฑิตและปริญญามหาบัณฑิตจากเว็บไซต์หรือฐานข้อมูล*

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่เผยแพร่). *ชื่อวิทยานิพนธ์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณวุฒิปบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ชื่อมหาวิทยาลัย]. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A. A. (Year). *Title of thesis/dissertation*. [Description: Unpublished doctoral dissertation Institution and place]. Retrieved Month Day, Year from <http://www.xxxxxxx>

รายงานการประชุมวิชาการที่มี Proceeding ในรูปแบบรูปเล่ม / ดิจิทัล

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บ.ก.), ชื่อหัวข้อการประชุม. *ชื่อการประชุม*. (เลขหน้า).

Author, A. A. (Year). Title. In Editor (Ed. หรือ Eds.), Title of conference. *Title of conference*. (page).

รายงานการประชุมวิชาการที่มี Proceeding ในรูปแบบออนไลน์

ชื่อ-สกุล. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บ.ก.), ชื่อหัวข้อการประชุม. ชื่อการประชุม. (เลขหน้า). สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxx>

Author, A. A. (Year). Title. In Editor (Ed. or Eds.), Title of conference. *Title of conference*. (page). Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxxx>

กรณีมีเลข DOI หรือ URL ให้เติมต่อท้ายจากฐานข้อมูล ตัวอย่าง
ชื่อฐานข้อมูล/<https://doi.org/xxx>

เอกสารประกอบการประชุม/การประชุมวิชาการ ที่ไม่มี proceeding (Symposium)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปี พ.ศ.). เรื่องที่ประชุม. ใน ชื่อ (ประธาน), ชื่อการประชุม [Symposium]. ชื่องานที่จัดประชุม, สถานที่ประชุม.

Author, A. A. (Year). Title of contribution. In Chairname (Chair), *Title of the Symposium* [Symposium]. Conference Name, Location.

การนำเสนองานวิจัยหรือการนำเสนอโปสเตอร์ (Paper/ Poster Presentation)

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเอกสาร หรือโปสเตอร์ [เอกสารนำเสนอในที่ประชุม หรือโปสเตอร์นำเสนอในที่ประชุม]. ชื่อการประชุม. (เลขหน้า). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

Author, A. A. (Year). *Title of conference paper or poster* [Paper presentation or Poster presentation]. Conference Name. (page), Location: Publisher.

กรณีมีเลข DOI หรือ URL ให้เติมต่อท้ายจากสถานที่ ตัวอย่าง ชื่อสถานที่./ <https://doi.org/xxx>

หนังสือพิมพ์ รูปแบบฉบับตีพิมพ์

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปี, วัน เดือน). ชื่อคอลัมน์. ชื่อหนังสือพิมพ์. (เลขหน้า).

Author, A. A. (Year, Day Month). Title of the Cullum. *Title of the Newspaper*. (page).

หนังสือพิมพ์ รูปแบบออนไลน์

ชื่อ-สกุลผู้แต่ง. (ปี, วัน เดือน). ชื่อคอลัมน์. ชื่อหนังสือพิมพ์. (เลขหน้า).

สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A.A. (Year, Day Month). Title of the Cullum. *Title of the Newspaper*. (page). Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

เว็บไซต์

ชื่อ-สกุลผู้เขียน. (ปีที่เผยแพร่). *ชื่อบทความ*. ชื่อเว็บไซต์. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Author, A. A. (Year). Title of the work: Subtitle. Website name. Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

กรณีที่ไม่มีวันที่เผยแพร่ปรากฏ ให้ใส่ (ม.ป.ป.) หรือ (n.d.)

กรณีไม่ปรากฏสำนักพิมพ์ ให้ใส่ (ม.ป.พ.) หรือ (n.p.)

กรณีไม่ปรากฏสถานที่พิมพ์ ให้ใส่ (ม.ป.ท.) หรือ (n.p.)

กรณีที่ปรากฏเฉพาะ พ.ศ. หรือ ค.ศ. ให้ใส่แค่ (ปี) เท่านั้น

วิดีโอยูทูบ หรือวิดีโอสตรีมมิ่ง (YouTube หรือ streaming video)

ชื่อ-สกุลผู้อัปโหลดวิดีโอ. (ปีที่เผยแพร่). *ชื่อวิดีโอที่โพสต์* [วิดีโอ ยูทูบ]. สืบค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก <http://www.xxxxxxx>

Uploader, U. U. (Year). Title of work [Video YouTube]. Retrieved Month Day, Year, from <http://www.xxxxxxx>

การสัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. (ปี, วัน เดือน). *เรื่องที่สัมภาษณ์* [สัมภาษณ์]. ตำแหน่ง (ถ้ามี).

Interviewee, I. I. (Year, Day Month). Title of Interview [Interview]. Position.