วารสารเทคโนโลยีภาคใต้

JOURNAL

OF SOUTHERN TECHNOLOGY

VOL .18 NO 1 JANUARY - JUNE

2025

TCI ISSN. 2985-0045

วารสารเทคโนโลยีภาคใต้

JOURNAL OF SOUTHERN TECHNOLOGY

ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568 Vol. 18 No. 1 January-June, 2025

ISSN 2985-0045 (Online)

สารบัญ

บทความวิจัย

การจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว (5A's) ที่สอดคล้องกับบริบทการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก
ประศาสน์ นิยม, พรภัทร อินทรวรพัฒน์ และ รุ่งนภา เลิศพัชรพงศ์ 1

การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช
รัฐศวรรธน์ กิ่งแก้ว, นพรัตน์ ชัยเรือง และ ชูศักดิ์ เอกเพชร 21

ผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่เน้นประสบการณ์ของนักศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตร
บุญฑริกา ใจกระจ่าง, สมนึก เลิศแก้ว และ สุรพล ฐิติธนากุล 36

ปัจจัยพหุระดับที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน
ณรงค์ศักดิ์ รอบคอบ และ ธีระยุทธ รัชชะ 52

ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3
จุฑาทิพย์ ทวีแก้ว และ ธีรพงศ์ แก่นอินทร์ 67

การพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT
วัฒนพล ชุมเพชร, ธีรพงษ์ วิริยานนท์ และ สวนันท์ แดงประเสริฐ 80

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
จารุณี การี, มูนีเร๊าะ ผดุง และ อาอีด๊ะ ยีเจ๊ะนิ 96

การพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง
สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์ และ นันทรัตน์ กลิ่นหอม 108

การออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1
ไหมคำ ตันติปทุม 126

การดูแลสุขภาพและความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลามจากแบบเรียนเฉพาะกิจเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้
วิฑูรย์ เมตตาจิตร, วรรณนะ หนูหมื่น และ สมจิตร์ พิกรมสุข 146

มายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์ "กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ": บทวิเคราะห์สำหรับการบริหารการพัฒนา
สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์ 160

ตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมของชาวบ้านชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี
บัญชา เตส่วน 176

บทความวิชาการ

การพัฒนาหลักสูตรการท่องเที่ยวในรูปแบบของศาสตร์พิเศษเฉพาะทางเพื่อสร้างประสิทธิภาพของบุคลากรการท่องเที่ยว
ฉลองศรี พิมลสมพงศ์ 189

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการท่องเที่ยวและทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการท่องเที่ยวโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนและการศึกษาสถานที่จริงด้วยการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือการเรียนรู้
ภารณี อินทร์เล็ก, จง แซ่ลง, กนกกาญจน์ ปานเปรม, ฐิติมา ลำเลียงพล, รัมภ์รดา กองช้าง และ พิมพ์พร พิมพ์สุวรรณ 199

วัตถุประสงค์	เพื่อเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานวิชาการและผลงานวิจัยทางด้านระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการการท่องเที่ยว:การพักผ่อนและการบริการ การศึกษา สุขภาพ(สังคมศาสตร์) และรัฐศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
เจ้าของ	วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้
สำนักงานวารสาร	สำนักงานบริหารการวิจัย วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ (SCT) 124/1 หมู่ 7 ถนนทุ่งสง-ห้วยยอด ตำบลที่วัง อำเภอทุ่งสง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80110 โทรศัพท์ 66-7577-0136-7 ต่อ 141, 063-0784620 โทรสาร 66-7553-8031, e-mail: journal.sct@gmail.com
บรรณาธิการ	ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.นิตย์ศรี แสงเดือน อธิการบดี วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้
กองบรรณาธิการ	ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ประดิษฐ์ พงศ์ทองคำ นักวิชาการอิสระ รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองศรี พิมลสมพงศ์ นักวิชาการอิสระ รองศาสตราจารย์ ดร.ธนพันธ์ ไล่ประกอบทรัพย์ คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รองศาสตราจารย์ ดร.สุมัทนา กลางคาร คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรีนา มะตาหยง คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ บุตรชีวัน คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัฮซูม สะตีแม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรรค์นันธ์ ตันติอุโฆษกุล อัครวงศ์ คณะวิทยาการจัดการ วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ ดร.บายาตี ดือรามัน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อาจารย์คณาสิน ตันสกุล คณะศึกษาศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้
ผู้จัดการงานวารสาร	ประวิตรี ดุกทอง
พิสูจน์อักษรประจำฉบับ	โศภิน รัตนสุภา และ รัฐศวรรธน์ กิ่งแก้ว
ผู้ดูแลเว็บไซต์วารสาร	ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อการศึกษา
กราฟิกดีไซน์	ประวิตรี ดุกทอง และ ศุลีพร อมรสิทธิโชค
กำหนดออกวารสาร	ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 มกราคม–มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม
ฉบับอิเล็กทรอนิกส์	http://tci-thaijo.org/index.php/journal_sct/

บทความทุกเรื่องได้รับการตรวจสอบคุณภาพทางวิชาการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewer) อย่างน้อย 2-3 ท่าน จากหลากหลายสถาบันที่มีความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความถูกต้องและคุณภาพทางวิชาการโดยไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เขียนบทความ โดยบทความผู้นิพนธ์ภายนอก จะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอก ส่วนบทความผู้นิพนธ์ภายในจะได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหน่วยงานที่จัดทำวารสาร ข้อความและบทความในวารสารเทคโนโลยีภาคใต้เป็นแนวคิดของผู้เขียน มิใช่เป็นความคิดของคณะผู้จัดทำ และ มิใช่เป็นความรับผิดชอบของวิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ กองบรรณาธิการไม่สงวนลิขสิทธิ์การคัดลอก แต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา

Objectives	To serve as a platform for disseminating knowledge and research in the field of Management Information Systems, Tourism: Leisure and Hospitality Management, Education, Health (Social Science), Political Science and International Relations
Owner	Southern College of Technology (SCT)
The Journal Office	Office of Research Administration, Southern College of Technology 124/1 Moo 7 Thungsong-Huayyod Rd. Tewang, Thung Song, Nakhon Si Thammarat 80110 Tel. 66-7577-0136-7 ext 141; Fax: 66-7553-8031 e-mail: journal.sct@gmail.com
Editor-in-Chief	Professor Emeritus Dr. Nitsri Sangduen, President, SCT
Editorial Board	Professor Emeritus Pradit Pongtongkam, Independent Scholar Associate Professor Dr. Chalongsri Pimonsompong, Independent Scholar Associate Professor Dr. Thanapan Laiprakobsup, Faculty of Political Science, CU Associate Professor Dr. Sumattana Glangkarn, Faculty of Public Health, MSU Assistant Professor Dr. Sureena Matayong, Faculty of Engineering, PSU Assistant Professor Dr. Phairoj Butchiwan, Faculty of Management Science, PNRU Assistant Professor Dr. Mahsoom Sateemae, Faculty of Education, FTU Assistant Professor Dr. Sannan Tantiukoskula Akarawong, Faculty of Management Science, SCT Dr. Bayatee Dueraman, Faculty of Humanities and Social Sciences, PSU Lecturer Kanasin Tunsakul, Faculty of Education and Social Sciences, SCT
Journal Manager	Prawitri Dugtong
Proofread	Sopin Rattanasupa and Ratsawat Kingkaew
Journal Webmaster	Information Technology and Educational Media Center
Graphic Design	Prawitri Dugtong and Suleeporn Amornsittichok
Publication	Two Volumes Per Year (January-June and July-December)
E-Journal	http://tci-thaijo.org/index.php/journal_sct/

All articles submitted for publication undergo quality assessment by at least 2-3 qualified peer reviewers from various institutions with expertise in the relevant fields. These reviewers evaluate the accuracy and academic quality of the articles without any conflict of interest with the authors. Articles authored by external writers are reviewed by both internal and external experts, while articles by internal authors are reviewed by external experts from the organizations that publish the journal. The views and content presented in the Journal of Southern Technology reflect those of the authors and do not represent the opinions of the editorial board or Southern College of Technology. The editorial board does not reserve copyright for copying, but proper attribution is required.

บทบรรณาธิการ

วารสารเทคโนโลยีภาคใต้เผยแพร่ตีพิมพ์ผลงานทางวิชาการในสาขาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการการท่องเที่ยว:การพักผ่อนและการบริการ การศึกษา สุขภาพ(สังคมศาสตร์) และ รัฐศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ของคณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ บุคลากรสถานศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย และผู้สนใจ ผลงานทุกเรื่องจะผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ (Peer Reviews) ในสาขานั้น ๆ เรื่องละ 2-3 ท่าน เผยแพร่ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์วารสารของ ThaiJO เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ

บทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารฉบับนี้ ได้ผ่านการกลั่นกรองและมีผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ เพื่อให้วารสารเป็นที่ยอมรับและเกิดความเชื่อมั่นในวงวิชาการ ปัจจุบัน วารสารเทคโนโลยีภาคใต้ได้รับคัดเลือกเข้าสู่ฐานข้อมูล TCI และได้รับการจัดคุณภาพให้เป็นวารสารกลุ่มที่ 1 เนื้อหาในวารสารฉบับนี้ประกอบด้วยบทความวิชาการ จำนวน 2 เรื่อง และบทความวิจัย จำนวน 12 เรื่อง กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ทางวิชาการและเป็นแหล่งอ้างอิงสำหรับคณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ นิสิต/นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา นักวิจัย และนักวิชาการ และขอขอบพระคุณคณะกรรมการกลั่นกรองบทความและผู้ทรงคุณวุฒิประจำวารสารที่ได้สละเวลา อันมีค่าในการพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้เขียน สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณคณะกรรมการ ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์จนวารสารฉบับนี้สำเร็จอย่างดียิ่ง ซึ่งทำให้เกิดประโยชน์ต่อผู้อ่านและศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้อง แล้วพบกันใหม่ฉบับหน้าค่ะ

นิตย์ศรี แสงเดือน
บรรณาธิการ

การจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว (5A's) ที่สอดคล้องกับบริบทการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

Knowledge Management of Tourism Destination Components (5As) in Support of Promoting Wellness Tourism Businesses in the Eastern Economic Corridor (EEC)

ประศาสน์ นิยม[1]*

พรภัทร อินทรวรพัฒน์[1]

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต[1]

รุ่งนภา เลิศพัชรพงศ์[2]

โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

*e-mail: nprasat99@gmail.com

Prasat Niyom[1]

Ponrpat Intaravorraphat[1]

Faculty of Management Science, Suan Dusit University[1]

Rungnapa Lertpatcharapong[2]

School of Tourism and Hospitality Management, Suan Dusit University[2]

Received: *April 26, 2024,* ***Revised:*** *June 22, 2024,* ***Accepted:*** *July 11, 2024*

บทคัดย่อ

การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพเป็นแนวทางหนึ่งในการช่วยพัฒนาเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น แต่การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพยังมีความไม่ชัดเจนในกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น การศึกษาจึงมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) ศึกษาทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพบนพื้นฐานอัตลักษณ์ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก 2) วิเคราะห์และจัดประเภททรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพบนพื้นฐาน อัตลักษณ์ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว และ 3) เสนอแนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

การวิจัยนี้เป็นแบบผสมผสานวิธี ได้แก่ การวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้บริหารหน่วยงานด้านการท่องเที่ยวภาครัฐและภาคธุรกิจ จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม การวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสำรวจ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1,230 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก

ผลการวิจัยมีดังนี้ ภาครัฐทั้งในระดับประเทศและระดับกระทรวงกำหนดนโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพอย่างชัดเจน ส่วนระดับจังหวัดมีความพร้อมของทรัพยากรด้านแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพแตกต่างกัน ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อความต้องการตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 ด้าน เรียงตามลำดับดังนี้ 1) สิ่งอำนวยความสะดวก 2) ที่พัก 3) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว 4) กิจกรรมการท่องเที่ยว และ 5) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ แบ่งได้ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) อาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ 2) การนวดไทยและสปา 3) การออกกำลังกาย และ 4) การพัฒนาจิตใจ ส่วนแนวทางการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกได้เสนอแนวทางพัฒนาดังนี้ แนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับบริบทการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

คำสำคัญ: การจัดการความรู้ แหล่งท่องเที่ยว การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ

Abstract

Wellness tourism is an alternative to enhance the development of the Eastern Economic Corridor (EEC) zone. However, activities related to wellness tourism have not yet been clearly defined. Therefore, this study aims to explore, analyze, and categorize wellness tourism resources based on cultural wisdom in the EEC zone according to tourism components. It also seeks to propose guidelines for knowledge management regarding the components of wellness tourism in the area. This research utilized a mixed-methods approach, integrating both qualitative and quantitative approaches. Qualitative data were collected through in-depth interviews and focus group discussions with 45 key informants, including executives from government and private sector tourism agencies. The sample in the quantitative inquiry was selected from the total population of Thai tourists in the EEC based on the convenience sampling method. Quantitative data were collected from 1,230 individuals in this group using a survey instrument. Results revealed that the government has clearly defined policies to promote Wellness tourism at both national and ministerial levels. At the provincial level, the availability of wellness tourism resources varies. Tourists' opinions on the requirements for tourism destination components are grouped into five categories in their respective order: amenities, accommodations, tourist attractions, activities, and accessibility. However, their views on wellness tourism activities fall into four categories: healthy food and beverages, Thai massage and spas, physical exercise, and spiritual development. In executing wellness tourism in the EEC, it is suggested that knowledge management strategies for tourism components must align with the promotion of local Wellness tourism businesses.

Keywords: Knowledge Management; Tourist Attractions; Wellness Tourism

บทนำ

เขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (Eastern Economic Corridor: EEC) กำหนดให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวกลุ่มรายได้ดีและการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เป็นหนึ่งในสิบอุตสาหกรรมเป้าหมาย (The Eastern Economic Corridor Office of Thailand, 2024) โดยแผนปฏิบัติการการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก พ.ศ. 2560 - 2564 มีเป้าหมาย คือ จุดหมายที่ผสมผสานระหว่างธุรกิจและการพักผ่อน เป็นการเดินทางมาทำงานพร้อมกับการท่องเที่ยวและพักผ่อนกับครอบครัว กำหนดทิศทางการท่องเที่ยวแต่ละจังหวัดไว้ดังนี้ จังหวัดฉะเชิงเทรา วิถีแห่งชีวิต (The Way of Life) มีจุดเด่นด้านการดำเนินวิถีชีวิต วัฒนธรรมและการเกษตร จังหวัดชลบุรี ความทันสมัยแห่งตะวันออก (Modern of the

East) มีความทันสมัยผสมผสานกับความเป็นท้องถิ่น และเมืองพัทยาเป็น 1 ใน 5 ของเมือง MICE หรือ Meetings, Incentives, Conventions, Exhibitions ของประเทศไทย โดยเป็นเมืองที่พัฒนาการจัดงานทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการประชุมบริษัทและสมาคมทั้งในระดับองค์กรภูมิภาค จนถึงระดับนานาชาติ เป็นการจัดงานที่มุ่งเน้นบริการนักธุรกิจที่เข้าร่วมการประชุมและงานแสดงสินค้าเป็นหลัก จังหวัดระยอง เมืองธุรกิจ (BIZ City) เป็นพื้นที่นิคมอุตสาหกรรมและมีการดำเนินธุรกิจเป็นจำนวนมาก แนวทางการพัฒนาตามแผนที่สำคัญ คือ การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว เพื่อสร้างแรงดึงดูดและจูงใจให้นักท่องเที่ยวมาท่องเที่ยวในพื้นที่มากขึ้น เช่น การส่งเสริมให้เกิดแนวโน้มการท่องเที่ยวใหม่ที่มีความหลากหลายรองรับกลุ่มนักท่องเที่ยวได้มากยิ่งขึ้น เป็นต้น (The Eastern Economic Corridor Office of Thailand, 2018)

การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health Tourism) เป็นการเดินทางที่จัดขึ้นนอกสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยเพื่อการรักษา ปรับปรุง หรือฟื้นฟูสุขภาวะของแต่ละบุคคลทั้งทางกายและใจ (Mueller, & Kaufmann, 2001) ในปี พ.ศ. 2565 เศรษฐกิจเชิงสุขภาพของประเทศไทยอยู่ในอันดับ 24 ของโลก และลำดับ 9 ของกลุ่มประเทศเอเชียแปซิฟิก มูลค่าทางเศรษฐกิจประมาณ 34.6 พันล้านเหรียญสหรัฐอเมริกา ประเทศไทยมีการให้บริการเกี่ยวกับธุรกิจสุขภาพที่ดี ตั้งแต่การทำสมาธิทางพุทธศาสนา ศิลปะการต่อสู้ เช่น มวยไทย เป็นต้น รวมทั้งอาหารไทย ประเทศไทยเป็นที่รู้จักในด้านการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมระดับโลกและสถานบำบัดเพื่อสุขภาพด้วยภาคการท่องเที่ยว การแพทย์ และสุขภาพที่เป็นที่ยอมรับระดับโลก (Global Wellness Institute, 2024) ทั้งนี้ การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ (Wellness Tourism) เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพควรมีองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 5 ด้าน หรือ 5A ของแหล่งท่องเที่ยวที่เหมาะสม (Dickman, 1997; Kokkhangplu, & Kaewnuch, 2021) ประกอบด้วย 1) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction) 2) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย (Accessibility) 3) ที่พัก (Accommodation) 4) สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) และ 5) กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities) ซึ่งช่วยเพิ่มความพึงพอใจ ให้แก่นักท่องเที่ยว (Suwannachim, Buranakul, Chetupong, & Suwannawach, 2016)

การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) เป็นกระบวนการเพื่อสร้างหรือแสวงหาความรู้ที่สะสมอยู่ในองค์กร เพื่อเผยแพร่และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนและสังคม (Shang, Lin, & Wu, 2009) การศึกษาครั้งนี้ได้นำกระบวนการจัดการความรู้มาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายทอดความรู้ในแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพของเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกมาสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการ ธุรกิจและสังคม (Muenchan, Pimonsompong, Buddhabhumbhitak, & Dabphet, 2018)

โดยสรุปการพัฒนาเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกเป็นความจำเป็นเร่งด่วนของประเทศไทย ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพเป็นอีกแนวทางในการช่วยพัฒนาเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น โดยที่กระบวนการการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบสามารถช่วยรวบรวมความรู้ของแหล่งเรียนรู้เชิงส่งเสริมสุขภาพที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน เพื่อเก็บรักษาและเผยแพร่ให้แก่นักท่องเที่ยวหรือผู้ที่มีความสนใจให้สามารถเข้าถึงและสืบค้นได้อย่างสะดวก ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้สนใจมาเยี่ยมเยือนแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพบนพื้นฐานอัตลักษณ์ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

2. วิเคราะห์และจัดประเภททรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพบนพื้นฐานอัตลักษณ์ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว

3. เสนอแนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

ทบทวนวรรณกรรม

นโยบายภาครัฐที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ

นโยบายของรัฐในระดับประเทศและระดับกระทรวง ประกอบด้วย แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านที่ 5 การท่องเที่ยว (พ.ศ. 2566- 2580) (Office of the National Economic and Social Development Council, 2023) แผนการปฏิรูปประเทศ ด้านเศรษฐกิจ (ฉบับปรับปรุง) (The Economic Reform Board, 2021) และแผนปฏิบัติราชการระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563 - 2565) ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (Office of the Permanent Secretary, Ministry of Tourism and Sports, 2020) แสดงให้เห็นว่า ภาครัฐกำหนดนโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพอย่างชัดเจน ด้วยการยกระดับคุณภาพการให้บริการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพให้ได้มาตรฐานระดับสากล การสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพรูปแบบใหม่บนพื้นฐานของทรัพยากรที่มีศักยภาพโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเอกลักษณ์ความเป็นไทยในการให้บริการ การยกระดับคุณภาพผลิตภัณฑ์ด้านแพทย์แผนไทยให้มีมาตรฐานระดับสากล และสอดคล้องกับความต้องการของตลาดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ (Khiawpairee, & Jarutach, 2022) รวมทั้งเสนอแบบจำลอง “อารมณ์ดี มีความสุข” (Happy Model) เน้น กินดี อยู่ดี ออกกำลังกายดี แบ่งปันสิ่งดี ๆ โดยที่ 1) การกินดี คือ อาหารท้องถิ่นและสมุนไพรที่มีประโยชน์ สะอาด และปลอดสารพิษ 2) การอยู่ดี คือ ที่พักได้มาตรฐานพร้อมด้วยสิ่งอำนวยความสะดวก มีสิ่งแวดล้อมที่ดี 3) ออกกำลังกายดี คือ มีกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพกายและใจ เช่น นวด/สปาของท้องถิ่น นั่งสมาธิ กิจกรรมการออกกำลังกายที่นักท่องเที่ยวชื่นชอบ เช่น ขี่จักรยาน วิ่งเดินมาราธอน ว่ายน้ำ ดำน้ำ ปีนเขา มวยไทย เป็นต้น และ 4) แบ่งปันสิ่งดี ๆ คือ การทำกิจกรรมร่วมกับท้องถิ่น ชุมชน และเรียนรู้จากปราชญ์ชาวบ้าน

แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ

การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health Tourism) เป็นการเดินทางที่จัดขึ้นนอกสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยเพื่อการรักษา ปรับปรุง หรือฟื้นฟูสุขภาวะของแต่ละบุคคลทั้งทางกายและใจ (Mueller, & Kaufmann, 2001) สามารถแบ่งประเภทการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) การท่องเที่ยวเพื่อการรักษา (Medical Tourism) หมายถึง การเดินทางที่จัดขึ้นภายนอกสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยเพื่อดูแลสุขภาพ เพิ่มประสิทธิภาพ หรือฟื้นฟูสุขภาพของแต่ละบุคคลผ่านการรักษาทางการแพทย์ 2) การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ (Wellness Tourism) หมายถึง การเดินทางที่จัดขึ้นนอกสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย มีวัตถุประสงค์หลักในการส่งเสริมสุขภาพที่เน้นด้านจิตใจมากกว่าด้านกายภาพ เป็นลักษณะของสุขภาพที่มีความสมดุลของร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ (Padilla-Meléndez & Del-Águila-Obra, 2016; Xie, Guan, He, & Huan, 2022) ในบทความนี้ กำหนดขอบเขตการวิจัยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพเท่านั้นไม่ครอบคลุมการรักษาทางการแพทย์

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ มีความหลากหลายมาก อาทิ 1) กิจกรรมการผ่อนคลาย เช่น นวดแผนไทย สปา อบ/ประคบสมุนไพร อาบน้ำแร่ หรือน้ำพุร้อน ธรรมชาติ ฟังธรรม นั่งสมาธิ การรับประทานอาหารและเครื่องดื่มสมุนไพร 2) กิจกรรมการออกกำลังกาย เช่น โยคะ แอโรบิก ว่ายน้ำ ปีนเขา พายเรือ วิ่ง เต้นรำ ชกมวย การฝึกกายบริหารท่าฤาษีดัดตน 3) การดูแลรักษาความงามให้คงสภาพ เช่น การทำสปา การพอกโคลน (Muenchan, Pimonsompong, Buddhabhumbhitak, & Dabphet, 2018; Vajrathorn, Phengphan, & Kosaiyawat, 2017; Dini, & Pencarelli, 2022) ทั้งนี้เพื่อให้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมีความสมดุลทั้งร่างกายและจิตใจ รวมทั้งสอดคล้องกับแบบจำลอง “อารมณ์ดี มีความสุข” (Happy Model) ซึ่งเน้น กินดี อยู่ดี ออกกำลังกายดี แบ่งปันสิ่งดี ๆ ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้ จึงสำรวจ

แหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก โดยจัดเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) อาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ 2) การนวดไทยและสปา 3) การออกกำลังกาย และ 4) การพัฒนาจิตใจ

แนวคิดองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว

องค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว ประกอบด้วย 5 ด้าน หรือ 5A ของแหล่งท่องเที่ยว (Dickman, 1997; Kokkhangplu, & Kaewnuch, 2021) ได้แก่ **1) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction)** เป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาการท่องเที่ยว เพราะแหล่งท่องเที่ยวต้องมีสิ่งดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว เช่น แหล่งท่องเที่ยว ทรัพยากรธรรมชาติ ชายหาด ภูเขา เป็นต้น **2) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย (Accessibility)** แหล่งท่องเที่ยวต้องมีเส้นทางหรือเครือข่ายคมนาคมขนส่งที่สามารถเข้าถึง ตลอดจนสามารถติดต่อเชื่อมโยงกันระหว่างแหล่งท่องเที่ยวอื่นได้สะดวก **3) ที่พัก (Accommodation)** สถานที่เพื่อการพักอาศัยระหว่างการท่องเที่ยวสำหรับนักท่องเที่ยว เพื่อให้ได้รับความสะดวกสบายและประทับใจ เกิดความรู้สึกปลอดภัย ทำให้นักท่องเที่ยวอยากจะอยู่ท่องเที่ยวในระยะเวลาที่นานขึ้น **4) สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities)** การบริการทุกประเภทที่ดี มีคุณภาพ และมีความสะดวกสบายสำหรับนักท่องเที่ยวขณะท่องเที่ยว เช่น อาหาร น้ำดื่ม ห้องสุขา เป็นต้น และ **5) กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities)** เป็นกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวสามารถกระทำได้ในระหว่างเดินทางท่องเที่ยวเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว (Suwannachim, Buranakul, Chetupong, & Suwannawach, 2016) โดยการพัฒนาและปรับปรุงองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกที่เหมาะสมย่อมสร้างความพึงพอใจให้แก่นักท่องเที่ยวสูงขึ้น (Siripornpisuth, & Chaiya, 2016)

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) เกี่ยวข้องกับการสร้างหรือแสวงหาความรู้ที่สะสมอยู่ทั่วทั้งองค์กร เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่องค์กร ทำให้มีความสามารถในการแข่งขันสูงขึ้น (Shang, Lin, & Wu, 2009) กระบวนการจัดการความรู้ ประกอบด้วย 1) การสร้างความรู้ 2) การแบ่งปันความรู้ 3) การเก็บรักษาความรู้และการจัดทำเป็นเอกสาร และ 4) การนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ (Migdadi, 2020) สำหรับในประเทศไทย กระบวนการจัดการความรู้นิยมใช้ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ หรือ กพร. 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การบ่งชี้ความรู้ 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ 3) การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ 4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ 5) การเข้าถึงความรู้ 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และ 7) การเรียนรู้ (Office of the Public Sector Development Commission, 2017) ทั้งนี้เมื่อหลอมรวมความรู้และเทคโนโลยีสารสนเทศให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่สอดคล้องกับการจัดการความรู้ย่อมส่งผลที่ดีในการเพิ่มมูลค่าให้กับองค์กร (Janruang et al., 2022) สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ใช้การจัดการความรู้ของ กพร. เพื่อเป็นแนวทางในการนำเสนอการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

วิธีการวิจัย

1. วิธีการดำเนินการวิจัย การวิจัยเป็นแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) การวิจัยเชิงปริมาณใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ มีวิธีดำเนินการดังนี้

1.1 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ประกอบด้วย **1) การวิจัยเชิงคุณภาพ** กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) การสัมภาษณ์เชิงลึก ได้แก่ ผู้บริหารหน่วยงานด้านการท่องเที่ยว และผู้ประกอบการธุรกิจในแหล่งท่องเที่ยว การสนทนากลุ่ม ได้แก่ ผู้บริหารหน่วยงานด้านการท่องเที่ยว ผู้ประกอบการธุรกิจในแหล่งท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวชาวไทย ผู้ให้ข้อมูลสำคัญต้องมีประสบการณ์ในวิชาชีพไม่น้อยกว่า 5 ปี แต่ละกลุ่มมีจำนวน 5 คน จังหวัดละ 15 คน 3 จังหวัด รวมทั้งสิ้น 45 คน

2) การวิจัยเชิงปริมาณ ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก ปีพ.ศ. 2566 จังหวัดชลบุรี จำนวน 13,717,882 คน จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 5,667,188 คน จังหวัดระยอง จำนวน 4,191,746 คน รวม 23,576,816 คน (Ministry of Tourism, & Sports, 2023) หาขนาดของกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีของ Krejcie, & Morgan (1970) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,230 แบ่งเป็นจังหวัดละ 410 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - structured Interview) เป็นการสอบถามเกี่ยวกับศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก ได้แก่ 1) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction) 2) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย (Accessibility) 3) ที่พัก (Accommodation) 4) สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) และ 5) กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities) ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัย ร่วมกับการสนทนากลุ่มเพื่อยืนยันองค์ความรู้ที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกอีกครั้ง เพื่อค้นหาข้อสรุปในประเด็นความต้องการ และแนวทางในการจัดการความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบ

2.2 การวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงปริมาณใช้วิธีการวิจัยวิทยาเชิงสำรวจกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักท่องเที่ยวในแหล่งชุมชน ผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามการวิจัยจากการศึกษาบทความและทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบ โดยเป็นแบบสอบถาม Rating Scales แบบ Likert's Scales 5 ระดับคำถาม ดังนี้ 4.51-5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด 3.51-4.50 หมายถึง ระดับมาก 2.51-3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึง ระดับน้อย และ 1.00-1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด ในแบบสอบถามประกอบด้วย 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ส่วนที่ 2 กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ส่วนที่ 3 ข้อมูลองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบที่สอดคล้องกับบริบทการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก และส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

3. ความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล

3.1 การทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยว จำนวน 3 ท่าน พิจารณาแบบสอบถามทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของข้อคำถามในแบบสอบถาม

3.2 การวิจัยเชิงคุณภาพใช้การตรวจสอบแบบสามเส้า รวมรวบข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน จึงสามารถใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) โดยใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้าด้านการรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) ผู้วิจัยกำหนดวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างกันจากวิธีวิทยาที่ต่างกัน (Chantavanich, 2008) ได้แก่ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และการใช้แบบสอบถามในการสำรวจเพื่อกลั่นกรององค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

3.2 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) แบบสอบถามเชิงสำรวจใช้การคำนวณค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟ่าของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เพื่อวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบสอบถามในแต่ละข้อคำถามก่อนการเก็บข้อมูล จำนวน 30 ชุด ซึ่งค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่าของครอนบาคต้องอยู่ในช่วง 0.70-1.00 ซึ่งเป็นระดับที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมั่นระดับสูงในการอธิบายรูปแบบความแปรปรวนของข้อมูล (Srisuk, 2009) ผลการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่าของครอนบาคทั้งฉบับ เท่ากับ 0.97 จำแนกได้ ดังนี้ 1) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว เท่ากับ 0.79 2) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย เท่ากับ 0.79 3) ที่พัก เท่ากับ 0.87 4) สิ่งอำนวยความสะดวก เท่ากับ 0.87 และ 5) กิจกรรมการท่องเที่ยว เท่ากับ 0.81 ซึ่งมีค่ามากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 0.70 แสดงว่า แบบสอบถามอยู่ในระดับมีความเชื่อมั่นสูง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพมีขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การจัดระเบียบข้อมูล 2) การแสดงข้อมูล และ 3) การหาข้อสรุป

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

โครงการวิจัยนี้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เอกสารรับรองเลขที่ SDU-RDI 2021-015 เมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2564

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ศึกษาทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพบนพื้นฐานอัตลักษณ์ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพและสอดคล้องกับแบบจำลอง “อารมณ์ดี มีความสุข” ทำให้สามารถจัดกลุ่มกิจกรรมได้ออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) อาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ 2) การนวดไทยและสปา 3) การออกกำลังกาย และ 4) การพัฒนาจิตใจ ทั้งนี้ได้สำรวจแหล่งท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมสุขภาพที่เหมาะสมในแต่ละจังหวัด มีรายละเอียดดังนี้

1. แหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ จังหวัดชลบุรี

1.1 ด้านอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ อาทิ **1) จิมมี่สลัด** ที่ตั้ง อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี เป็นร้านอาหารสำหรับครอบครัว และ **2) ครัวบ้านป้าบุญ** ที่ตั้ง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี เป็นร้านอาหารไทยที่มีส่วนผสมของสมุนไพร

1.2 ด้านการนวดไทยและสปา อาทิ **1) บ้านประคบทองไทยสปา** ที่ตั้ง อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี ให้บริการนวดแผนไทยช่วยรักษาให้กับผู้คนที่มีปัญหาด้านสุขภาพ และเป็นสถานศึกษาวิชาการนวดแผนโบราณที่สำคัญของจังหวัดชลบุรี และ **2) เดญา มาสสาจ** ที่ตั้ง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี เสน่ห์แห่งบ้านเรือนไทยกลางเมืองพัทยา ผสานกับการนวดและบำบัดสุขภาพแบบโบราณของเดญา มาสสาจ

1.3 ด้านการออกกำลังกาย อาทิ **แหลมฉบัง อินเทอร์เนชันแนล คันทรีคลับ** ที่ตั้ง อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี สนามกอล์ฟคุณภาพมาตรฐานระดับสากล 27 หลุม ออกแบบโดย Jack Nicklaus โปรกอล์ฟระดับโลก

1.4 ด้านการพัฒนาจิตใจ อาทิ **1) วัดญาณสังวรารามวรมหาวิหาร** ที่ตั้ง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี เป็นพระอารามหลวงชั้นเอก ภายในมีพระบรมธาตุเจดีย์มหาจักรีพิพัฒน์ ประดิษฐานพระเจดีย์ทองบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ และ **2) สำนักปฏิบัติธรรมสันตยาสม** ที่ตั้ง อำเภอพานทอง จังหวัดชลบุรี สำนักปฏิบัติธรรมที่มีความสะอาด สงบ สันติ เหมาะสมที่จะปฏิบัติธรรม ติดอันดับหนึ่งในห้าของสำนักปฏิบัติธรรมที่ดีของจังหวัดชลบุรี

2. แหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ จังหวัดระยอง

2.1 ด้านอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ อาทิ **นายดลมะขามเฒ่า ระยอง 2539** ที่ตั้ง เมืองระยอง จังหวัดระยอง ร้านอาหารไทย ให้บริการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 ได้รับรางวัล "THAI SELECT" (พื้นแดง) ของกระทรวงพาณิชย์ ที่มอบให้แก่ร้านอาหารไทยที่ได้รับคัดเลือกเพื่อรับประกันว่า ร้านนี้มีรสชาติไทยแท้ หรือมีรายการอาหารที่เป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่น

2.2 ด้านการนวดไทยและสปา อาทิ **สวนสมุนไพร สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี** ที่ตั้ง อำเภอนิคมพัฒนา จังหวัดระยอง บริษัท ปตท.จำกัด (มหาชน) ได้จัดทำสวนสมุนไพรขึ้นเป็นแห่งแรกของประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ.

2527-2528 ณ บริเวณศูนย์บำรุงรักษาและบ้านพักพนักงาน เนื้อที่ประมาณ 60 ไร่ โดยรวบรวมสมุนไพรพันธุ์ต่าง ๆ มาปลูกไว้กว่า 260 ชนิด

2.3 ด้านการออกกำลังกาย อาทิ **1) สนามกอล์ฟ อีสเทอร์น สตาร์ คันทรี คลับ แอนด์ รีสอร์ท** ที่ตั้ง อำเภอบ้านฉาง จังหวัดระยอง เป็นสถานที่จัดการแข่งขันกอล์ฟในระดับท้องถิ่นและระดับภูมิภาค มีความท้าทายมากมายสำหรับนักกอล์ฟที่มีประสบการณ์ และ **2) วิสาหกิจชุมชนท่องเที่ยววิถีชุมชนตำบลปากน้ำประแส** ที่ตั้ง อำเภอแกลง จังหวัดระยอง ชุมชนปากน้ำประแสเป็นชุมชนโบราณตั้งแต่สมัยอยุธยา มีความอุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากรทางธรรมชาติ และมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประชากรที่อาศัยมีทั้งชาวไทยและชาวจีน พื้นที่ชุมชนประแสมีทั้งส่วนที่ติดริมน้ำและด้านในที่ไม่ติดริมน้ำ ประชากรที่ตั้งบ้านเรือนอยู่ริมน้ำประกอบอาชีพประมง ในส่วนที่ไม่ติดริมน้ำตั้งแต่หน้าวัดตะเคียนงาม ไปจรดทุ่งคลองปูน ประกอบอาชีพทำนา ทำสวน

2.4 ด้านการพัฒนาจิตใจ อาทิ **1) วัดละหารไร่** ที่ตั้ง อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง วัดแห่งนี้มีชื่อเสียงมากในช่วงของสมัยพระครูภาวนาภิรัติ หรือหลวงปู่ทิม อิสริโก เป็นเจ้าอาวาส เป็นเกจิอาจารย์ดังแห่งภาคตะวันออก และ **2) สำนักปฏิบัติธรรมประจำจังหวัดระยอง แห่งที่ 2 วัดโขดหิน (ปักษีคีรีราม)** ที่ตั้ง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง ศูนย์อบรมปฏิบัติธรรมและกัมมัฏฐาน ตามแนวสติปัฏฐาน

3. แหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ จังหวัดฉะเชิงเทรา

3.1 ด้านอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ อาทิ **1) บ้านปลาชุม** ที่ตั้ง อำเภอเมืองฉะเชิงเทรา จังหวัดฉะเชิงเทรา เมนูจากวัตถุดิบพื้นถิ่น เมนูท้องถิ่นสร้างสรรค์ และ **2) บ้านสวนเมล่อน** ที่ตั้ง อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่มีฟาร์มเป็นของตนเอง และเปิดเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านการเกษตร มีอาหารและเครื่องดื่มไว้ให้บริการนักท่องเที่ยว มีเมล่อนที่หวานปนเค็มทำให้มีรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์และปลอดภัยจากสารเคมี

3.2 ด้านการนวดไทยและสปา อาทิ **สวนพฤกษ์ศาสตร์เขาหินซ้อน ศูนย์ศึกษาการพัฒนาเขาหินซ้อนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ** ที่ตั้ง อำเภอพนมสารคาม จังหวัดฉะเชิงเทรา เป็นสวนที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานพระบรมราชานุญาตให้จัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2523 เพื่อเป็นแหล่งปลูกรวบรวมพืชสมุนไพรชนิดต่าง ๆ ไว้ศึกษาวิจัยทางวิชาการ เผยแพร่การใช้ประโยชน์ และเป็นแหล่งศึกษาหาความรู้

3.3 ด้านการออกกำลังกาย อาทิ **สนามกอล์ฟ บางปะกง ริเวอร์ไซด์ คันทรี่ คลับ** ที่ตั้ง อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา สนามกอล์ฟมาตรฐาน 18 หลุม ตั้งอยู่บนพื้นที่กว่า 600 ไร่ ได้รับการยกย่องให้เป็นสนามกอล์ฟริมแม่น้ำแห่งแรกในประเทศไทย โดยได้รับรางวัล “ASIA POPULAR AWARD 1991” (พ.ศ. 2534) ประเภทสนามกอล์ฟ

3.4 ด้านการพัฒนาจิตใจ อาทิ **1) วัดโสธรวราราม วรวิหาร** ที่ตั้ง อำเภอเมืองฉะเชิงเทรา จังหวัดฉะเชิงเทรา เป็นพระอารามหลวง ชั้นตรี เป็นที่ประดิษฐาน หลวงพ่อพุทธโสธร พระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของจังหวัดฉะเชิงเทรา และ **2) วัดผาณิตาราม (ศูนย์พัฒนาจิตเฉลิมพระเกียรติ)** ที่ตั้ง อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา สำนักปฏิบัติธรรมประจำจังหวัดฉะเชิงเทรา แห่งที่ 5 ศูนย์พัฒนาจิตเฉลิมพระเกียรติ ให้ความรู้ทางด้านพระพุทธศาสนา และความสำคัญของการวิปัสสนากรรมฐาน

วิเคราะห์และจัดประเภททรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพบนพื้นฐานอัตลักษณ์ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพแต่ละจังหวัดมีความพร้อมของทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพที่แตกต่างกัน จังหวัดชลบุรี มีความพร้อมการให้บริการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมากที่สุด ถัดมาเป็นจังหวัดระยอง และจังหวัดฉะเชิงเทรา ตามลำดับ สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวในแต่ละจังหวัด ดังนี้

“**คุณแอ :** จังหวัดชลบุรีเป็นเมืองท่องเที่ยวหลักอยู่แล้ว คือ พัทยา เศรษฐกิจรายได้หลักมาจากการท่องเที่ยว ในส่วนการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมีความพร้อมอยู่แล้วในเรื่องของสถานที่ที่สามารถรองรับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ เช่น มีสถาบันการนวดหรือสปา รวมถึงโรงแรมระดับห้าดาวที่มีในเรื่องของการบริการสปาที่ติดอันดับ เป็นต้น รวมถึงยังมีสนามกอล์ฟในพัทยาอีก 20 กว่าสนาม และจังหวัดชลบุรีมีความพร้อมในทุกด้าน ในด้านการเดินทาง ด้านทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยว ด้านบุคลากรที่อยู่รวมกันในจังหวัดชลบุรี เป็นจังหวัดในภาคตะวันออกที่สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้อย่างดี”

“คุณบี : จังหวัดระยองอาจจะมีโอกาสเรื่องของการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพประมาณร้อยละ 60 ในด้านสินค้าและการบริการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ จังหวัดระยองไม่ได้ลงมือทำในด้านการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพตั้งแต่ต้น ส่วนใหญ่นักท่องเที่ยวจะไปท่องเที่ยวที่สวนพฤกษศาสตร์”

“คุณซี : ใน 3 จังหวัดนี้มีศักยภาพทางการตลาดอยู่แล้ว และ EEC ที่กำลังจะเกิดขึ้น จังหวัดชลบุรี ระยองมีความพร้อมในเรื่องของการท่องเที่ยว แต่ในจังหวัดฉะเชิงเทราสถานที่ต่าง ๆ ยังคงโดดเด่นไม่มากพอควรจะต้องหาผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ เช่น ฟ้าทะลายโจรเป็นสมุนไพรที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย เป็นต้น”

ทั้งนี้เมื่อจำแนกแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพรายจังหวัดตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก ได้ผลสรุป ดังนี้

2.1 ความคิดเห็นของผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบ ในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

ผลการวิเคราะห์การสนทนากลุ่มย่อยกับผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก สามารถสรุปผลตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 ด้าน ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การสนทนากลุ่มย่อยของผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพตามองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

องค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว	จังหวัดชลบุรี	จังหวัดระยอง	จังหวัดฉะเชิงเทรา
1. สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction)	- จังหวัดชลบุรีเป็นเมืองท่องเที่ยวหลักอยู่แล้ว คือ พัทยา มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่น่าสนใจมาก เศรษฐกิจรายได้หลักมาจากการท่องเที่ยว - การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมีความพร้อมอยู่แล้ว ในด้านสถานที่ที่สามารถรองรับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ - การนวด/สปา มีโรงแรมระดับห้าดาวที่ให้บริการสปา ที่มีชื่อเสียง - มีสนามกอล์ฟในพัทยากว่า 20 สนาม - มีร้านอาหารเพื่อสุขภาพให้บริการ	- จังหวัดระยองมีทรัพยากรธรรมชาติที่สวยงาม เช่น ทะเล เกาะ สถานที่ดำน้ำ เป็นต้น - มีสวนผลไม้ที่มีชื่อเสียง และมีสวนผลไม้ที่สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้อย่างเพียงพอ - การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมีความหลากหลาย เช่น ทัวร์สปา ทัวร์สวนสมุนไพร เป็นต้น ในภาพรวมสามารถเป็นไปได้ แต่กลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่อาจจะเป็นชาวต่างชาติ เพราะถ้าเป็นกลุ่มลูกค้าชาวไทยก็สามารถหาพื้นที่เกี่ยวกับสวนสมุนไพรในจังหวัดอื่น ๆ ได้	- จังหวัดฉะเชิงเทรามีสถานที่ท่องเที่ยวส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ได้แก่ วัดโสธรวราราม วรวิหาร การไหว้ขอพรหลวงพ่อโสธร โบสถ์สแตนเลส วัดหัวสวน - นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ของจังหวัดเกือบทั้งหมดเป็นคนไทย - การพัฒนาตลาดเชิงสร้างสรรค์จังหวัดฉะเชิงเทรามีน้อย
2. กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities)	- อาหารเพื่อสุขภาพที่ใช้สมุนไพรเป็นส่วนประกอบ - การนวดไทย - สปา - การเล่นกอล์ฟ - กีฬาทางน้ำ - การปั่นจักรยานในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	- อาหารท้องถิ่นเชิงสุขภาพ เช่น หมูชะมวง ปลาต้มหวาน น้ำพริกกะปิ เป็นต้น คนในชุมชนจะจัดอาหารใส่ปิ่นโตเพื่อนักท่องเที่ยวได้ทาน - อาหารและผลไม้ - การปั่นจักรยานตามชุมชน - การว่ายน้ำ - การวิ่ง - การดำน้ำ - ศูนย์เรียนรู้ป่าวังจันทร์ (ปตท.) - สวนพฤกษศาสตร์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์	- การนำมะพร้าวมาแปรรูปเพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวกับเชิงสุขภาพ เช่น น้ำมันมะพร้าว เป็นต้น - การรีดนมควายเพื่อนำมาดื่มเพื่อสุขภาพ ฟาร์มควายเป็นจุดเด่นของจังหวัดฉะเชิงเทราที่จังหวัดอื่นยังไม่มี - การปั่นจักรยาน - การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพเกี่ยวกับสมุนไพร ที่อำเภอพนมสารคาม แต่นักท่องเที่ยวไม่รู้จักมากนัก

องค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว	จังหวัดชลบุรี	จังหวัดระยอง	จังหวัดฉะเชิงเทรา
3. ความสามารถในการเข้าถึงง่าย (Accessibility)	- การเดินทางไปจังหวัดชลบุรีมีความสะดวกมาก มีวิธีการเดินทางที่หลากหลาย การเดินทางทางบก เช่น ทางหลวงพิเศษหมายเลข 7 (Motorway) การเดินทางทางอากาศ เช่น สนามบินอู่ตะเภา และในอนาคตรถไฟความเร็วสูงเชื่อม 3 สนามบิน จุดด้อยเรื่องของสภาพอากาศ ในการจัดงานต่าง ๆ และความหนาแน่นของยานพาหนะ	- การเดินทางทางบก - การเดินทางอากาศ สนามบินอู่ตะเภา	- จังหวัดฉะเชิงเทรามาเดินทางได้ง่าย เพราะอยู่ใกล้กรุงเทพฯ
4. ที่พัก (Accommodation)	- มีความพร้อมทางด้านที่พัก - โรงแรมระดับห้าดาว มีการให้บริการสปาที่มีชื่อเสียง	- ธุรกิจโรงแรมของจังหวัดมีทั้งระดับ 1 - 5 ดาว ทำให้จังหวัดระยองสามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้ทุกรูปแบบ	- การพักค้างคืนน้อย เนื่องจากจังหวัดฉะเชิงเทราเป็นจังหวัดที่ใกล้กับกรุงเทพฯ ทำให้คนไม่นิยมพักค้างคืน - โรงแรมในฉะเชิงเทรามีน้อยมาก โรงแรมภายในจังหวัดมีอยู่ 3 โรงแรม ที่อยู่ริมแม่น้ำบางปะกง
5. สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities)	- ภาครัฐควรช่วยเหลือเรื่องมาตรฐานด้านการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในจังหวัด โดยการฝึกอบรมเพื่อให้ภาคเอกชนมีมาตรฐานและความรู้ ทำให้จังหวัดชลบุรีมีการสร้างการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพที่แตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ เพื่อสร้างความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดและสร้างภาพลักษณ์ใหม่	- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย หรือ ททท. ได้ทำการตลาดล่วงหน้าสำหรับการท่องเที่ยวจังหวัดระยอง เพื่อส่งแผนไปยังต่างประเทศ - มีการประชาสัมพันธ์คนในประเทศให้มีการใช้คูปอง หรือ Gift Voucher ต่าง ๆ	- การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพเกิดขึ้นได้ยาก เพราะกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงสุขภาพมีน้อย ทำให้เกิดความไม่คุ้มค่าในการลงทุน

2.2 ความต้องการของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ

ผลการวิจัยเชิงสำรวจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพและความต้องการด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว พบว่า คุณลักษณะของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 1,230 คน ส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 858 คน (ร้อยละ 69.8) อายุระหว่าง 51 - 60 ปี จำนวน 444 คน (ร้อยละ 36.1) การศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 780 คน (ร้อยละ 63.4) และมีภูมิลำเนาในกรุงเทพมหานคร จำนวน 507 คน (ร้อยละ 41.2)

ตารางที่ 2 ความสนใจกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ประเภทผ่อนคลาย

ลำดับที่	ความสนใจกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพประเภทผ่อนคลาย	จำนวน	ร้อยละ
1	การรับประทานอาหารและเครื่องดื่มสมุนไพร	768	62.4
2	นวดแผนไทย	609	49.5
3	อาบน้ำแร่หรือน้ำพุร้อนธรรมชาติ	561	45.6
4	สปา	462	37.6
5	การใช้สมุนไพร	351	28.5

จากตารางที่ 2 พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ประเภทผ่อนคลายที่ได้รับความสนใจมากที่สุด 5 ลำดับแรก ได้แก่ การรับประทานอาหารและเครื่องดื่มสมุนไพร ร้อยละ 62.4 นวดแผนไทย ร้อยละ 49.5 อาบน้ำแร่หรือน้ำพุร้อนธรรมชาติ ร้อยละ 45.6 สปา ร้อยละ 37.6 และการใช้สมุนไพร ร้อยละ 28.5 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ความสนใจกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ประเภทการออกกำลังกาย

ลำดับที่	ความสนใจกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพประเภทการออกกำลังกาย	จำนวน	ร้อยละ
1	เดินออกกำลังกาย	783	63.7
2	ขี่จักรยาน	711	57.8
3	ว่ายน้ำ	447	36.3
4	วิ่ง	369	30.0
5	โยคะ	282	22.9

จากตารางที่ 3 กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ประเภทการออกกำลังกายที่ได้รับความสนใจมากที่สุด 5 ลำดับแรก ได้แก่ เดินออกกำลังกาย ร้อยละ 63.7 ขี่จักรยาน ร้อยละ 57.8 ว่ายน้ำ ร้อยละ 36.3 วิ่ง ร้อยละ 30.0 และ โยคะ ร้อยละ 22.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวต่อองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบ

องค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
1. สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities)	4.52	0.50
2. ที่พัก (Accommodation)	4.47	0.52
3. สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction)	4.43	0.47
4. กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities)	4.41	0.49
5. ความสามารถในการเข้าถึงง่าย (Accessibility)	4.40	0.50

ผลการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญสูงที่สุด ได้แก่ **สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities)** ($\overline{X}$ = 4.52, S.D.= 0.50) เกี่ยวข้องกับ 1) ร้านอาหาร/ร้านจำหน่ายสินค้าที่จำเป็น มีความสะอาด ปลอดภัย มีคุณภาพมาตรฐาน และมีการบริการที่ดีต่อสุขภาพ 2) มีป้าย/สัญลักษณ์ที่บอกเส้นทางไปยัง

แหล่งท่องเที่ยวอย่างชัดเจน และ 3) มีบริการข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยว ในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวและชุมชน ลำดับที่สอง **ที่พัก (Accommodation)** ($\overline{X}$ = 4.47, S.D.= 0.52) เกี่ยวข้องกับ 1) ที่พักมีความสะอาด เข้าถึงง่าย และปลอดภัย 2) ที่พักมีราคาเหมาะสมตามประเภทและลักษณะของที่พัก และ 3) ที่พักมีจำนวนมากเพียงพอสามารถรองรับจำนวนนักท่องเที่ยวได้ ลำดับที่สาม **สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว (Attraction)** ($\overline{X}$ = 4.43, S.D.= 0.47) เกี่ยวข้องกับ 1) สถานที่ท่องเที่ยวมีศักยภาพโดยคำนึงถึงความปลอดภัยต่อสุขภาพของนักท่องเที่ยวไม่ให้ได้รับอันตราย 2) สถานที่ท่องเที่ยวมีบรรยากาศที่เหมาะสมกับการจัดการการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมสุขภาพ และ 3) วิถีชีวิตชุมชนมีเอกลักษณ์เอื้อต่อการจัดการการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมสุขภาพ ลำดับที่สี่ **กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities)** ($\overline{X}$ = 4.41, S.D.= 0.49) เกี่ยวข้องกับ 1) ราคาของการเข้ารับบริการกิจกรรมการท่องเที่ยว มีความชัดเจน และเป็นมาตรฐานเดียวกัน 2) คนในชุมชน มีมนุษยสัมพันธ์ ยินดี และเต็มใจ ในการต้อนรับและให้บริการนักท่องเที่ยว และ 3) ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับนักท่องเที่ยวเชิงสุขภาพได้ และลำดับที่ห้า **ความสามารถในการเข้าถึงง่าย (Accessibility)** ($\overline{X}$ = 4.40, S.D.= 0.50) เกี่ยวข้องกับ 1) ค่าใช้จ่ายในการเดินทางเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวและชุมชน มีความชัดเจน ยุติธรรม และมีมาตรฐานเดียวกัน 2) การเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยว มีความสะดวก รวดเร็วและปลอดภัย และ 3) มีความสะดวกในการเดินทางต่อในเส้นทางท่องเที่ยวเชื่อมโยง

แนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

ผู้วิจัยได้จัดทำแนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก หรือ KM5AEEC4D (รูปที่ 1) มีรายละเอียด ดังนี้

3.1 แนวทางการขับเคลื่อนกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก หรือ EEC4D

กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) อาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ 2) การนวดไทยและสปา 3) การออกกำลังกาย และ 4) การพัฒนาจิตใจ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวทางการขับเคลื่อนกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก หรือ EEC4 ดี หรือ EEC4D ได้แก่ 1) อาหารดี 2) นวดไทยดี 3) ออกกำลังกายดี และ 4) จิตใจดี รายละเอียด ดังนี้

1) อาหารดี การส่งเสริมการรับประทานอาหารและเครื่องดื่มที่มีส่วนประกอบด้วยสมุนไพรไทย โดยภาครัฐและภาคเอกชนควรร่วมกันจัดโครงการเทศกาลอาหารและเครื่องดื่มสมุนไพรไทยระดับโลก โครงการเทศกาลอาหารสุขภาพดี โครงการส่งเสริมศูนย์อนุรักษ์สมุนไพรไทย

2) นวดไทยดี การส่งเสริมการนวดไทย สปา อบ/ประคบสมุนไพร โดยภาครัฐและภาคเอกชนควรร่วมกันจัดโครงการนวดไทยและแพทย์ทางเลือกแห่งอาเซียน โครงการกำกับและตรวจสอบมาตรฐานการให้บริการนวดไทยและมาตรฐานการนวดไทย

3) ออกกำลังกายดี การส่งเสริมการออกกำลังกายที่นักท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพนิยม เช่น การเดินออกกำลังกาย ขี่จักรยาน ว่ายน้ำ วิ่ง โยคะ พายเรือ แอโรบิก ปีนเขา เต้นรำ ชกมวย เป็นต้น โดยภาครัฐและภาคเอกชนควรร่วมกันจัดโครงการเทศกาลอาหารสุขภาพ นวดไทย และการเดินวิ่งเพื่อสุขภาพ

4) จิตใจดี การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศาสนา การปฏิบัติธรรม การนั่งสมาธิเพื่อการพัฒนาจิตใจ ภาครัฐควรสำรวจวัดและสถานปฏิบัติธรรมในแต่ละจังหวัด โดยมีการดูแลความปลอดภัยให้แก่ผู้มาปฏิบัติธรรมตามโครงการพัฒนาจิตของจังหวัดที่จัดขึ้นในแต่ละเดือน

3.2 แนวทางการขับเคลื่อนแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก หรือ EEC4D ผสานองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5A

1) สิ่งอำนวยความสะดวก ภาครัฐและภาคธุรกิจควรมีแนวทางในการกำกับและพัฒนาร้านอาหาร ร้านจำหน่ายสินค้าที่จำเป็นให้มีความสะอาด ปลอดภัย มีคุณภาพมาตรฐาน และมีการบริการที่ดี จัดทำและปรับปรุงป้าย สัญลักษณ์ที่ใช้บอกเส้นทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพให้ชัดเจน และให้บริการข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยวในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวและชุมชนเพื่อทำให้การตัดสินใจเพื่อการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพได้อย่างถูกต้องและชัดเจน

2) ที่พัก ภาครัฐและภาคธุรกิจควรกำกับ ตรวจสอบและพัฒนาที่พักในแต่และประเภทให้มีความสะอาด เข้าถึงง่ายและปลอดภัย มีราคาเหมาะสมตามประเภทและลักษณะของที่พัก และมีจำนวนเพียงพอสามารถรองรับจำนวนนักท่องเที่ยวได้

3) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว ภาครัฐและภาคธุรกิจควรสำรวจและแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพที่มีศักยภาพ โดยคำนึงถึงความปลอดภัยต่อสุขภาพของนักท่องเที่ยวไม่ให้ได้รับอันตราย สำรวจและพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวให้มีบรรยากาศที่เหมาะสมกับการจัดการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ และค้นหาชุมชนมีอัตลักษณ์เอื้อต่อการจัดการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพเพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีศักยภาพต่อไป

4) กิจกรรมการท่องเที่ยว ภาครัฐและภาคธุรกิจควรกำกับและตรวจสอบราคาของการเข้ารับบริการกิจกรรมการท่องเที่ยว ให้มีความชัดเจนและเป็นมาตรฐานเดียวกัน และให้ความรู้แก่คนในชุมชนให้มีมนุษยสัมพันธ์ ยินดี และเต็มใจในการต้อนรับและให้บริการนักท่องเที่ยว ส่งเสริมผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับนักท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ

5) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย ภาครัฐและภาคธุรกิจควรกำกับและตรวจสอบค่าใช้จ่ายในการเดินทางเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวและชุมชน มีความชัดเจน ยุติธรรม และมีมาตรฐานเดียวกัน สำรวจเส้นทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวให้มีความสะดวก รวดเร็ว และปลอดภัย พัฒนาให้แต่ละเส้นทางมีความสะดวกในการเดินทางต่อในเส้นทางท่องเที่ยวเชื่อมโยงอื่น ๆ ได้ง่าย

3.3 แนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก

กระบวนการจัดการความรู้ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การบ่งชี้ความรู้ 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ 3) การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ 4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ 5) การเข้าถึงความรู้ 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และ 7) การเรียนรู้ มีแนวทางดังนี้

1) การบ่งชี้ความรู้ ภาครัฐ ผู้ประกอบการธุรกิจ และนักท่องเที่ยว ควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพให้ตรงกัน เช่น การกำหนดความหมายและกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ เป็นต้น ในงานวิจัย พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ประกอบด้วย 1) นวดไทยและสปา 2) ร้านอาหารส่งเสริมสุขภาพ 3) สถานที่ออกกำลังกาย และ 4) สถานที่พัฒนาจิตใจ เมื่อแต่ละภาคส่วนมีความเข้าใจตรงกันแล้ว ย่อมทำให้ภาครัฐสามารถส่งเสริมและสนับสนุนได้ตรง และครอบคลุมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ในขณะเดียวกันผู้ประกอบการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพสามารถรวมกลุ่มลักษณะของธุรกิจที่มีลักษณะสัมพันธ์กัน จึงทำให้การรวมกลุ่มเข้มแข็งขึ้น รวมทั้งนักท่องเที่ยวก็จะทราบความหมายและประโยชน์ของการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพได้ดีขึ้น ในส่วนของความต้องการของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 ด้าน ได้แก่ 1) สิ่งอำนวยความสะดวก 2) ที่พัก 3) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว 4) กิจกรรมการท่องเที่ยว และ 5) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย เป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญแตกต่างกัน จึงเป็นประเด็นที่ทั้งภาครัฐ ภาคธุรกิจ และชุมชนต้องบริหารจัดการให้สอดคล้องกับความต้องการ โดยเฉพาะองค์ประกอบที่ลูกค้าให้ความสำคัญอันดับแรก ได้แก่ สิ่งอำนวยความสะดวก เช่น การมีร้านอาหาร หรือร้านจำหน่ายสินค้าที่จำเป็น มีความ

สะอาด ปลอดภัย มีคุณภาพมาตรฐาน การมีป้ายหรือสัญลักษณ์ที่บอกเส้นทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวอย่างชัดเจน และมีการให้ข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยวในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวและชุมชน เป็นต้น เป็นสิ่งที่จำเป็นมากและควรดำเนินการเพื่อตอบสนองตามความต้องการของนักท่องเที่ยว

2) การสร้างและแสวงหาความรู้ ภาครัฐ ภาคธุรกิจ และชุมชน ควรดำเนินการจัดสร้างหรือแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ประกอบด้วย 1) นวดไทยและสปา 2) ร้านอาหารส่งเสริมสุขภาพ 3) สถานที่ออกกำลังกาย และ 4) สถานที่พัฒนาจิตใจเพื่อสร้างการเรียนรู้ให้แก่บุคลากรของหน่วยงาน และให้บริการแก่หน่วยงานภาครัฐอื่นที่เกี่ยวข้องหรือหน่วยงานภาคเอกชนที่มีความจำเป็นในการดำเนินงานที่เกี่ยวเนื่องกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งเป็นแหล่งข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ

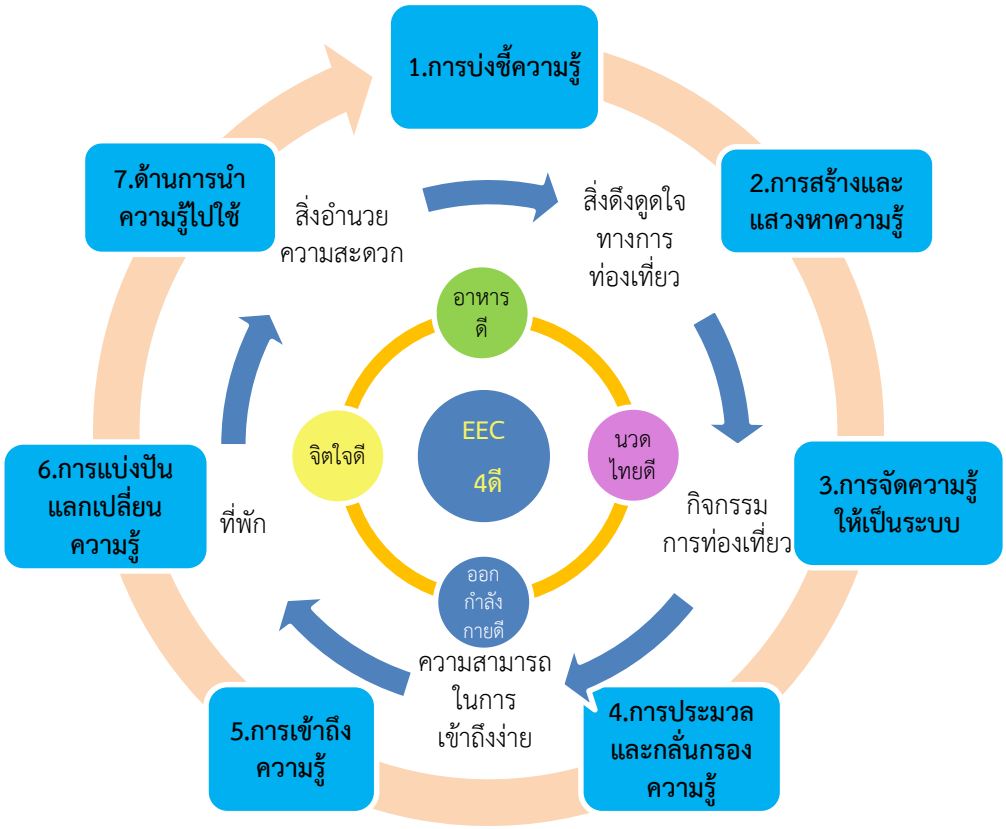
3) การจัดเก็บความรู้ให้เป็นระบบ ภาครัฐ ภาคธุรกิจ และชุมชน เมื่อกำหนดประเด็นการจัดการความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพได้แล้ว ควรรวบรวมแยกแยะในประเด็นความรู้ ความต้องการและจัดเก็บในรูปแบบทั้งเอกสารและแบบออนไลน์ ซึ่งนักท่องเที่ยวในปัจจุบันนิยมค้นหาข้อมูลออนไลน์ก่อนการตัดสินใจท่องเที่ยว ย่อมทำให้เกิดการตอบสนองต่อการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพได้ดีขึ้น โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวหรือผู้มาพำนักอันเนื่องจากต้องทำงานในประเทศไทยที่มีอยู่เป็นจำนวนมากในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก ดังนั้น การจัดเก็บความรู้ให้เป็นระบบควรจัดเก็บแบบออนไลน์ จะทำให้การสืบค้นเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและทันความต้องการ

4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ ภาครัฐ ภาคธุรกิจ ผู้ประกอบการ และชุมชน ควรตรวจสอบข้อมูลความรู้ว่ามีความถูกต้องเป็นไปตามหลักวิชาการด้วยผู้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพก่อนการเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ เพื่อป้องกันความผิดพลาดของข้อมูลที่เผยแพร่

5) การเข้าถึงความรู้ ภาครัฐ ภาคธุรกิจ ผู้ประกอบการ และชุมชน ควรเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งทำให้การเข้าถึงความรู้ที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพสามารถสืบค้นได้สะดวก รวดเร็ว และต้นทุนต่ำ ทำให้เกิดการรับรู้กิจกรรมและประโยชน์ของการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพแก่นักท่องเที่ยวได้ง่าย และทำให้เผยแพร่ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง

6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ หน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบด้านการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในแต่ละจังหวัดของเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก ควรเชิญผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินงานด้านการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมาถ่ายทอดประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อพัฒนาและสร้างเครือข่ายการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพทั้งในระดับจังหวัดและเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก อันจะทำให้นักท่องเที่ยวยอมรับคุณภาพการให้บริการของการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกได้สูงขึ้น

7) การนำความรู้ไปใช้ ภาครัฐ ภาคธุรกิจ และชุมชนท่องเที่ยวควรมีการตรวจสอบผลของการประกอบธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ในเรื่องของรายได้จากการดำเนินงานว่า มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง หรือมีปัญหาอุปสรรคที่ต้องรีบแก้ไข และระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อการให้บริการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ทั้งในระดับจังหวัดและเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก เพื่อยกระดับการให้บริการสูงขึ้น



รูปที่ 1 แนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับบริบทการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก หรือ KM5AEEC4D (**ที่มา**: พัฒนาโดยผู้วิจัย)

อภิปรายผลการวิจัย

ภาครัฐกำหนดนโยบายทั้งในระดับประเทศและระดับกระทรวงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพอย่างชัดเจน ด้วยการยกระดับคุณภาพการให้บริการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพให้ได้มาตรฐานระดับสากล ในระดับจังหวัดมีความพร้อมของทรัพยากรด้านการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมสุขภาพต่างกัน ทั้งนี้จากผลการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า จังหวัดชลบุรี มีความพร้อมให้บริการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมากที่สุด ตามด้วยจังหวัดระยอง และจังหวัดฉะเชิงเทราตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาของ Khiawpairee, & Jarutach (2022) พบว่า อุตสาหกรรมท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของประเทศไทยติดอันดับ 13 ของโลก โดยเฉพาะอุตสาหกรรมบริการทางการแพทย์และบริการเสริมสร้างสุขภาพ มีสถานที่และแหล่งท่องเที่ยวในเชิงธรรมชาติที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับการฟื้นฟูสุขภาพ และมีองค์ความรู้ในด้านการแพทย์แผนปัจจุบัน แพทย์แผนไทยทั้งยาสมุนไพรและการนวดแผนไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับโลก

ในส่วนของผลการวิจัยเชิงปริมาณ พบว่า ความต้องการของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก พบว่า องค์ประกอบที่นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญสูงที่สุดเรียงตามลำดับ ได้แก่ 1) สิ่งอำนวยความสะดวก 2) ที่พัก 3) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว 4) กิจกรรมการท่องเที่ยว และ 5) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย สอดคล้องกับการศึกษาของ Siripornpisuth, & Chaiya (2016) พบว่า องค์ประกอบของทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยว ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ เรียงตามลำดับความสำคัญ ดังนี้ 1) การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว

(Accessibility) 2) สิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยว (Attraction) 3) กิจกรรมในการท่องเที่ยว (Activities) และ 4) สิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยว (Amenities)

ในส่วนของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มกิจกรรมออกเป็น 4 กลุ่มที่สอดคล้องกับแบบจำลอง “อารมณ์ดี มีความสุข” (Happy Model) (Dini, & Pencarelli, 2022; Xie, Guan, He, & Huan, 2022) ได้แก่ 1) อาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ 2) การนวดไทยและสปา 3) การออกกำลังกาย และ 4) การพัฒนาจิตใจ มีแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก อาทิ 1) **ด้านอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ เช่น** ครัวบ้านป้าบุญ จังหวัดชลบุรี ร้านนายดลมะขามเฒ่า ระยอง 2539 จังหวัดระยอง บ้านสวน เมล่อน จังหวัดฉะเชิงเทรา 2) **ด้านการนวดไทยและสปา** อาทิ เดญา มาสสาจ จังหวัดชลบุรี สวนสมุนไพร สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จังหวัดระยอง สวนพฤกษ์ศาสตร์เขาหินซ้อน ศูนย์ศึกษาการพัฒนาเขาหินซ้อนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดฉะเชิงเทรา 3) **ด้านการออกกำลังกาย** อาทิ สนามกอล์ฟ แหลมฉบัง อินเตอร์เนชั่นแนล คันทรีคลับ จังหวัดชลบุรี สนามกอล์ฟ อีสเทอร์น สตาร์ คันทรี คลับ แอนด์ รีสอร์ท จังหวัดระยอง สนามกอล์ฟ บางปะกง ริเวอร์ไซด์ คันทรี่คลับ จังหวัดฉะเชิงเทรา และ 4) **ด้านการพัฒนาจิตใจ** อาทิ วัดญาณสังวรารามวรมหาวิหาร จังหวัดชลบุรี วัดละหารไร่ จังหวัดระยอง วัดโสธรวราราม วรวิหาร จังหวัดฉะเชิงเทรา สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Vajrathorn, Phengphan, & Kosaiyawat (2017) ซึ่งจำแนกประเภทของแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรีได้ 3 ประเภท ได้แก่ 1) แหล่งท่องเที่ยวประเภทวิถีไทย อาทิ หอพระพุทธสิหิงค์มิ่งมงคลสิรินาถ วัดป่าวชิรบรรพต 2) แหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติ อาทิ เขาสามมุข หาดบางแสน ศูนย์ศึกษาธรรมชาติและอนุรักษ์ป่าชายเลน 3) แหล่งท่องเที่ยวประเภทนันทนาการ อาทิ สวนนันทนาการรัชมังคลาภิเษก (มหาวิทยาลัยบูรพา) เดินวิ่งมินิมาราธอน: ก้าวตามพ่อพฤกษาตะวันออกมินิมารธอน สถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล มหาวิทยาลัยบูรพา

การจัดการความรู้ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การบ่งชี้ความรู้ 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ 3) การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ 4) การประมวลและกลั่นกรองความรู้ 5) การเข้าถึงความรู้ 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ และ 7) การเรียนรู้ ช่วยให้การรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในภาพรวมและของแต่ละจังหวัดได้อย่างครบถ้วนและเป็นระบบ โดยเฉพาะการบ่งชี้ความรู้ที่จำเป็นซึ่งเป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญควรสอดคล้องกับเป้าหมายของวิสัยทัศน์และเป้าหมายของแผนยุทธศาสตร์ทั้งในระดับกระทรวงและของแต่ละจังหวัด สอดคล้องกับการศึกษาของ Muenchan, Pimonsompong, Buddhabhumbhitak, & Dabphet (2018) กล่าวว่า ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ควรค้นหาความรู้ภูมิปัญญาที่เป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นเป็นอันดับแรก โดยผ่านกระบวนการสำรวจข้อมูลภูมิปัญญาในท้องถิ่นเบื้องต้น ผ่านกระบวนการร่วมคิดและร่วมตัดสินใจของกลุ่มบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นสำคัญ ทั้งนี้หากว่าการจัดการความรู้อยู่ในรูปแบบออนไลน์มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการเผยแพร่ความรู้ในวงกว้าง ดังที่ Janruang et al., (2022) พบว่า ดิจิทัลแพลตฟอร์มทำหน้าที่นำข้อมูลความรู้และนวัตกรรมมาเผยแพร่ในโลกดิจิทัล โดยผู้ใช้แต่ละกลุ่มสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปเผยแพร่ให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจ และสังคม

สรุป

การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพภาครัฐกำหนดนโยบายเพื่อการสนับสนุนอย่างชัดเจน มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการให้บริการการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพให้ได้มาตรฐานระดับสากล โดยแต่ละจังหวัดมีความพร้อมของทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพที่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยว 5 องค์ประกอบ นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญสูงที่สุดเรียงตามลำดับ ได้แก่ 1) สิ่งอำนวยความสะดวก 2) ที่พัก 3) สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว 4) กิจกรรมการท่องเที่ยว และ 5) ความสามารถในการเข้าถึงง่าย ทั้งนี้เพื่อให้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพมีความชัดเจน

และสะดวกต่อความเข้าใจและสอดคล้องกับแบบจำลอง “อารมณ์ดี มีความสุข” (Happy Model) แบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) อาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ 2) การนวดไทยและสปา 3) การออกกำลังกาย และ 4) การพัฒนาจิตใจ เมื่อนำกระบวนการจัดการความรู้มาเป็นแนวทางในการแสวงหา สร้าง จัดเก็บ และเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกในรูปแบบออนไลน์ย่อมช่วยสนับสนุนการเผยแพร่และเข้าถึงองค์ความรู้ของนักท่องเที่ยวได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

กลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ ได้แก่ นักท่องเที่ยวกลุ่มคุณภาพและกำลังซื้อสูง รวมทั้งประชาชนที่มาทำงานในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก เนื่องจากนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีศักยภาพในการใช้จ่ายทางเศรษฐกิจสูง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ โดยหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบด้านการท่องเที่ยว เช่น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ควรกำหนดนิยามความหมายของการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health Tourism) การท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพ (Wellness Tourism) การท่องเที่ยวเพื่อการพักฟื้นรักษาสุขภาพในสถานพักฟื้น (Medical Tourism) ให้เห็นความแตกต่างกันชัดเจน โดยเฉพาะประเภทกิจกรรมในแต่ละประเภท เพื่อทำให้หน่วยงานที่รับผิดชอบในระดับจังหวัดสามารถส่งเสริมพัฒนา และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อการจัดทำฐานข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในแต่ละจังหวัดได้อย่างชัดเจน โดยสามารถนำแนวทางการจัดการความรู้ด้านองค์ประกอบแหล่งท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับบริบทการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในเขตระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก หรือ KM5AEEC4D เป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาศักยภาพและเปรียบเทียบศักยภาพของเมืองท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในจังหวัดอื่น ๆ และภูมิภาคเอเชีย รวมทั้งควรประเมินความต้องการของนักท่องเที่ยวเชิงส่งเสริมสุขภาพในการใช้บริการนวดไทย สปา สมุนไพรเพื่อรักษา ฟื้นฟูสุขภาพ อาหารสุขภาพ การออกกำลังกายเชิงสุขภาพ การพัฒนาจิตใจ เพื่อนำไปต่อยอดในการผลิตสินค้าและบริการที่ตรงความต้องการมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสำนักงานการวิจัยแห่งชาติเป็นอย่างสูงที่สนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัย ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิของสำนักงานการวิจัยแห่งชาติที่ให้ข้อแนะนำที่ทรงคุณค่า ขอขอบพระคุณผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยจำนวนมากที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างสูงยิ่งอันทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

References

Chantavanich, S. (2008). *Qualitative Research Methods.* Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]

Dickman, S. (1997). *Tourism: An Introductory Text*. Sydney, Australia: Hodder Headline.

Dini, M., & Pencarelli, T. (2022). Wellness tourism and the components of its offer system: a holistic perspective. *Tourism Review*, *77*(2), 394-412.

Global Wellness Institute. (2024). *Wellness in Thailand*. Retrieved May 28, 2024 from https://globalwellnessinstitute.org/geography-of-wellness/wellness-in-thailand/

Janruang, J., Jueng, E., Phonsri, W., Siriwattana, S. T., Karnka, S., Nareejun, K., Malasri, K., Suwannasopa, D., Loatong, P., & Sinumporn, S. (2022). Adding potential of knowledge management and innovation to local economic development through digital platform for Rajamangala University of Technology Isan. *EAU Heritage Journal Science and Technology*, *16*(2), 172-185.

Khiawpairee, B., & Jarutach, T. (2022). An opportunity and limitation of the medical hub management: The case study of Thammasat Integrated Medical Innovation Center (EECmd) and The Phuket Health Tourism Enhancement to the World-Class Health Tourism City Project. *Sarasatr*, *5*(1), 140-152. [in Thai]

Kokkhangplu, A., & Kaewnuch, K. (2021). Importance and performance analysis on tourism components in the south of Thailand. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, *42*(2), 275-280.

Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, *30*(3), 607-610.

Migdadi, M. M. (2020). Knowledge management processes, innovation capability and organizational performance. *International Journal of Productivity and Performance Management*, *71*(1), 182-210.

Ministry of Tourism and Sports. (2023). *Domestic Tourism Statistics Q1-Q4 (Classify by Region and Province).* Retrieved May 28, 2024, from, https://www.mots.go.th/news/ category/705. [in Thai]

Mueller, H., & Kaufmann, E.L. (2001). Wellness tourism: market analysis of a special health tourism segment and implications for the hotel industry. *Journal of Vacation Marketing*, *7*(1), 5-17.

Muenchan, N., Pimonsompong, C., Buddhabhumbhitak, K., & Dabphet, S. (2018). Thai wisdom management for health tourism development in Thailand. *Journal of Southern Technology*, *11*(2), 1-14. [in Thai]

Padilla-Meléndez, A., & Del-Águila-Obra, A. (2016). Health tourism: conceptual framework and Insights from the case of a Spanish Mature Destination. *Tourism & Management Studies, 12*(1), 86-96.

Office of the National Economic and Social Development Council. (2023). *National Strategy 2023 - 2037*. Retrieved April 11, 2024, from http://nscr.nesdc.go.th/master-plans/

Office of the Permanent Secretary, Ministry of Tourism and Sports. (2020). *Action Plan (2020-2022)*. Retrieved April 11, 2024, from, chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajp cglclefindmkaj/https://secretary. mots.go.th/download/StrategicActionPlan/AnnualGovActionPlan (2563-2565) MOTS.pdf. [in Thai]

Office of the Public Sector Development Commission. (2017). *Knowledge Management*. *Learning Innovation Development Project Self-learning toolkit*. Retrieved May 11, 2022, from https://www.opdc.go.th /content/NDg2Mg. [in Thai]

Shang, S.S.C., Lin, S., & Wu, Y. (2009). Service innovation through dynamic knowledge management**.** *Industrial Management & Data Systems*, *109*(3), 322-337.

Siripornpisuth, N., & Chaiya, P. (2016). Aspects of destination image in Nong Khai province affecting the satisfaction and loyalty of Thai Tourists. *Research and Development Journal, Loei Rajabhat University*, *11*(38), 56-66. [in Thai]

Srisuk, K. (2009). *Research Methodology*. Chiang Mai: Khrongchang Printing House. [in Thai]

Suwannachim, G., Buranakul, A., Chetupong, P., & Suwannawach, P. (2016). *Creating Medical Tourism Business Competitive Advantage in Thailand* (Research Report). Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. [in Thai]

The Eastern Economic Corridor Office of Thailand. (2018). *The Action plan for Development and Promotion of Tourism in the Eastern Economic Corridor*. Retrieved April 10, 2024, from, https:// www.eeco.or.th/ tourism-development-and-promotion. [in Thai]

The Eastern Economic Corridor Office of Thailand. (2024). *Business Opportunities*. Retrieved April 10, 2024, from https://www.eeco.or.th/th/business-opportunities. [in Thai]

The Economic Reform Board. (2021). *Economic Reform Plan (Revised)*. Retrieved April 11, 2024, from http://nscr.nesdc.go.th/cr/. [in Thai]

Vajrathorn, T., Phengphan, W., & Kosaiyawat, S. (2017). Promotion approach for the elderly health tourism In Mueang District Chonburi Province. *Journal of Education and Social Development*, *13*(1), 260-275. [in Thai]

Xie, L., Guan, X., He, Y., & Huan, T. (2022). Wellness tourism: customer-perceived value on customer engagement. *Tourism Review, 77*(3), 859-876.

การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

The Development of Strategic Management Model for Schools in the Next Decade under the Secondary Education Service Area Office, Nakhon Si Thammarat

รัฐศวรรธน์ กิ่งแก้ว[1]*

นพรัตน์ ชัยเรือง[1]

สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช[1]

ชูศักดิ์ เอกเพชร[2]

สาขาวิชาสหวิทยาการเพื่อการบริหารการพัฒนาที่ยั่งยืน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช[2]

*e-mail: chamnikk@gmail.com

Ratsawat Kingkaew[1]

Nopparat Chairueang[1]

Program in Educational Administration, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University[1]

Chusak Ekpetch[2]

Program in Interdisciplinary for Sustainable Development Administration, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University[2]

Received: *December 7, 2023,* ***Revised:*** *January 25, 2024,* ***Accepted:*** *February 13, 2024*

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มุ่งเน้นการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า โดยเฉพาะบริบทของการจัดการในระดับมัธยมศึกษา เป็นการวิจัยแบบผสานวิธี แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ 1) การศึกษาสภาพปัจจุบันและความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา เก็บข้อมูลจากผู้บริหาร จำนวน 14 คน 2) การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า เป็นการวิจัยเชิงอนาคตด้วยเทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EDFR เลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 20 คน และ 3) การสนทนากลุ่ม โดยเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา จำนวน 9 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างและแบบสอบถาม ศึกษาให้เห็นถึงความจำเป็นของการจัดการโครงสร้างที่แตกต่าง การปรับให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ยังระบุช่องว่างในการประยุกต์ใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและการขาดแคลนบุคลากรที่มีทักษะ

รูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ที่นำเสนอประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ การกำหนดกลยุทธ์และ

การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ และการปรับปรุงกลยุทธ์ ผลการตรวจสอบมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ทุกประเด็น แต่มีข้อเสนอแนะเพื่อความเหมาะสมและความเป็นไปได้มากยิ่งขึ้น รูปแบบนี้สามารถใช้เป็นแนวทางที่จะผลักดันให้เกิดการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราชได้

คำสำคัญ: รูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ สถานศึกษาในทศวรรษหน้า เทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EDFR

Abstract

This study focuses on developing a strategic management model for educational institutions in the next decade, particularly within the context of secondary education management. It employs a mixed-methods research approach using three phases. The first phase sought to examine the current state and success of strategic management in educational institutions using data collected from 14 administrators. The second phase aimed at developing a strategic management model for educational institutions in the next decade. This phase involved future research using the EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) technique, with 20 experts selected based on their knowledge and experience according to predefined criteria. In the last phase, focus group discussions were conducted with nine experts who were directly involved in strategic management for educational institutions. Semi-structured interview questions and questionnaires were used in data collection. The study revealed the need for different management structures which are suitable for various contexts. It also identifies issues in applications of relevant information and a shortage of skilled personnel. The proposed strategic management model comprises five key components: internal and external environment analysis, vision and organizational direction, strategy formulation and implementation, strategy evaluation and control, and strategy improvement. The model has been evaluated for appropriateness and feasibility, with recommendations for further improvement. It serves as a potential guideline for effective strategic management in schools under the Secondary Education Service Area Office Nakhon Si Thammarat in the coming decade.

Keywords: Strategic Management Model; Schools in the Next Decade; EDFR Futures Research Technique

บทนำ

การที่จะประสบความสำเร็จในการส่งเสริมนักเรียนให้ได้รับความรู้ ทักษะ และเจตคติระดับโลกได้นั้น ควรส่งเสริมปัจจัยต่าง ๆ ไปพร้อมกัน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้รวมถึงการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน หลักสูตรที่ปรับให้เข้ากับบริบทของนักเรียนและโรงเรียน ครูที่พร้อมสำหรับการสอนสมรรถนะการอยู่ในสังคมโลก การเปิดโอกาสในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและการติดต่อพูดคุยกับชาวต่างชาติที่มาจากวัฒนธรรมอื่น รวมทั้งสภาพแวดล้อมเชิงบวกของโรงเรียน และที่สำคัญที่สุดผู้บริหารจะต้องมีแนวทางในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาให้มีความพร้อมในการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งพัฒนาในด้านอื่น ๆ ต่อไป (PISA Thailand, 2021)

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทุนมนุษย์ทุกช่วงวัยยังคงต้องมีการยกระดับการพัฒนาในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ เด็กตั้งแต่ในครรภ์ถึงปฐมวัยมีแนวโน้มพัฒนาการดีขึ้น แต่ยังคงต้องสร้างทักษะด้านอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กับพัฒนาการของสมอง รวมถึงพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้ได้มาตรฐานมากขึ้น ช่วงวัยเรียน ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาขั้นพื้นฐานต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มประเทศที่มีระดับการพัฒนาที่ใกล้เคียงกัน การเรียนรู้ในระบบยังไม่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต เด็กและเยาวชนส่วนหนึ่งขาดความเชื่อถือในระบบการศึกษา จึงต้องสร้างโอกาสให้ได้รับการพัฒนาความรู้ตามแนวทาง

พหุปัญญาพร้อมทั้งสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการศึกษาเพื่อสร้างการเติบโตของความคิด และการพัฒนาตนเองให้ทำสิ่งใหม่ ๆ ระดับการอาชีวศึกษาและอุดมศึกษา พบว่า การผลิตกำลังคนยังมีสมรรถนะไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน ถึงแม้ว่า การอาชีวศึกษาจะมีการปรับหลักสูตรอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับอุตสาหกรรมเป้าหมาย พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อดึงดูดคนเก่งเข้ามาเรียน อาทิ อาชีวศึกษาฐานวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี แต่ยังมีข้อจำกัดในการเรียนต่อในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) อีกทั้งค่าจ้างที่จ่ายตามคุณวุฒิการศึกษายังไม่สามารถดึงดูดให้มีผู้เรียนเพิ่มขึ้นได้ ในขณะที่มหาวิทยาลัยประสบปัญหานักศึกษาน้อยลง และมีความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีทำให้การจัดการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ มีต้นทุนการดำเนินงานต่ำและตอบสนองความต้องการได้เป็นรายบุคคล มหาวิทยาลัยจึงไม่สามารถมุ่งเฉพาะกลุ่มนักศึกษาในระบบได้อีกต่อไป ต้องเปลี่ยนเป็นการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ เน้นประสบการณ์สำหรับคนทุกช่วงวัยให้เข้าถึงได้จากทุกที่และทุกเวลา รวมทั้งมีต้นทุนที่ไม่สูงเกินไปจนเป็นอุปสรรคในการเข้าถึง นอกจากนี้ การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้ต้องปิดโรงเรียนเป็นเวลานาน มีผลกระทบต่อคุณภาพของผู้เรียนทุกระดับชั้น เกิดภาวการณ์ถดถอยของการเรียนรู้ที่มีแนวโน้มการเกิดขึ้นซ้ำอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ วัยแรงงาน เผชิญความท้าทายจากการขาดกำลังคนทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยเฉพาะความสามารถในงานหรือขีดความสามารถตามตำแหน่งงาน ทักษะในการใช้ชีวิต การแก้ปัญหา การมีแนวคิดของผู้ประกอบการมากขึ้น รวมถึงความสามารถในการบริหารตัวเองและการบริหารคนเพื่อทำงานร่วมกัน การนำทักษะของสมาชิกทีมที่หลากหลายมาประสานพลังรวมกันในการปฏิบัติงานได้อย่างสร้างสรรค์ (Government Gazette, 2022)

จากข้อมูลทั้งหมดที่กล่าวมาแล้วข้างต้น กล่าวได้ว่า การเตรียมความพร้อมในการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งการพัฒนาด้านการพัฒนาตามมาตรฐานวิชาชีพและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของครูและบุคลากรทางการศึกษา ควรเริ่มจากการจัดการในระดับมัธยมศึกษาเพราะช่วงอายุของผู้เรียนมีความเหมาะสมมากที่สุด ตลอดจนบริบทการบริหารจัดการมีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาด้านต่าง ๆ ทุกด้าน จากเหตุผลและสถานการณ์ดังกล่าว จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาสภาพปัจจุบันและความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษาและพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช
3. เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

ทบทวนวรรณกรรม

การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาเป็นหัวใจของผู้บริหาร ดังนั้น บทความนี้จะกล่าวถึงความสำคัญของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ และองค์ประกอบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา

ความสำคัญของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์

การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์เป็นเครื่องมือสำคัญของนักบริหารสมัยใหม่ เพราะจะเกี่ยวข้องกับอนาคตในระยะยาวขององค์การทั้งหมด นำไปสู่การเพิ่มโอกาสของความสำเร็จและความล้มเหลวขององค์การได้ ความท้าทายของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์อยู่ที่การวิเคราะห์และประเมินสภาพการณ์ พิจารณาตำแหน่งขององค์การว่า อยู่ในจุดไหน ต้องการจะไปจุดใด และจะไปจุดนั้นด้วยวิธีการอะไร เพื่อนำมาวางแผน เลือกใช้กลยุทธ์อย่างเหมาะสม และผลักดันกลยุทธ์ไปสู่เป้าหมาย (Chinpaisarn, 2017; Kalasin, 2020; Chairueang, 2021) การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์เป็นกระบวนการวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการปฏิบัติการขององค์การ เพื่อก่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขันอย่างยั่งยืน โดยให้ความสำคัญกับการกำหนดเป้าหมายกลยุทธ์และคำนึงถึงการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกองค์การ กำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับองค์การ และนำกลยุทธ์ดังกล่าวไปปฏิบัติ รวมทั้งการประเมินผลกลยุทธ์จากการดำเนินงาน ซึ่งกลยุทธ์ที่กำหนดขึ้นนั้นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความจำเป็น โดยกิจกรรมทั้งหลายดังกล่าวข้างต้น เรียกว่า การวิเคราะห์สถานการณ์ การกำหนดกลยุทธ์ การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ และการประเมินผลกลยุทธ์ โดยผู้บริหารต้องประเมินกลยุทธ์แต่ละทางเลือกอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้เพื่อประเมินว่ากลยุทธ์ที่เลือกและนำไปปฏิบัติได้ผลอย่างไร และบรรลุผลสำเร็จหรือไม่ (Dess, Lumpkin, & Taylor, 2005; Coulter, 2008; Lumb, 2008) ซึ่งลักษณะสำคัญของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์มีดังนี้

1) การบริหารจัดการที่มุ่งเน้นถึงอนาคต เป็นการสร้างหรือกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์ขององค์การอย่างเป็นระบบ คาดการณ์แนวโน้มมองการเปลี่ยนแปลงที่น่าจะเกิดขึ้นในอนาคต และนำมาปรับทิศทางการดำเนินงานเพื่อให้องค์การมีทิศทางและเป้าหมายที่ชัดเจน อย่างไรก็ดี วิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้นั้น ไม่จำเป็นต้องมีลักษณะที่คงที่เสมอไป สามารถปรับเปลี่ยนได้เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงไป

2) การบริหารจัดการที่มุ่งเน้นการจัดการต่อการเปลี่ยนแปลงขององค์การ เป็นการให้ความสำคัญต่อการจัดการการเปลี่ยนแปลงขององค์การทั้งระบบ ซึ่งครอบคลุมโครงสร้างขององค์การ เทคโนโลยี บุคลากรและทรัพยากรต่าง ๆ ที่จำเป็น เพื่อให้สอดคล้องและเกื้อหนุนต่อยุทธศาสตร์ขององค์การและสามารถผลักดันให้องค์การบรรลุถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้

3) การบริหารจัดการแบบองค์รวม เป็นการมุ่งเน้นภาพรวมทั้งหมดขององค์การให้บรรลุถึงเป้าหมายโดยรวมขององค์การทั้งหมด และถ่ายทอดวิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ นโยบาย และกลยุทธ์จากระดับบนลงสู่ระดับล่าง เพื่อให้ทิศทางการดำเนินงานขององค์การเป็นไปในทิศทางที่นำไปสู่จุดหมายเดียวกัน

4) การบริหารจัดการที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ในการดำเนินงาน เป็นการให้ความสำคัญต่อผลลัพธ์การดำเนินงาน โดยมีการระบุเป้าหมาย วัตถุประสงค์ รวมทั้งตัวชี้วัดผลการดำเนินงานอย่างชัดเจน มีการประสานและหล่อหลอมทรัพยากรไปใช้ในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้สามารถปฏิบัติตามยุทธศาสตร์และประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ขององค์การที่ตั้งไว้โดยเป็นวัตถุประสงค์ที่ตอบสนองต่อสภาวะแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในองค์การ

5) การบริหารจัดการที่ให้ความสำคัญต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับองค์การ เป็นการมุ่งเน้นและคำนึงถึงความต้องการขององค์การ และให้ความสำคัญต่อผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับองค์การหลายกลุ่ม จำเป็นต้องวิเคราะห์ความต้องการของฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ขณะเดียวกันต้องคำนึงถึงและสามารถจัดลำดับความสำคัญที่เหมาะสมในการสนองตอบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์การทั้งหมดอีกด้วย

6) การบริหารจัดการที่มุ่งเน้นการวางแผนระยะยาว เป็นการตัดสินใจทางด้านกลยุทธ์ ซึ่งมักจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีผลต่อทิศทางการดำเนินงานในระยะยาวขององค์การ

องค์ประกอบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา

เพื่อให้สถานศึกษาสามารถดำเนินงานตามขั้นตอนที่มีการกำหนดกลยุทธ์และการปฏิบัติงานด้วยชั้นเชิงที่เหนือกว่า มีความเหมาะสมกับการบริหารจัดการขององค์การเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนด โดยคำนึงถึงบริบทของสังคมและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ให้สามารถดำเนินงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ และยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา องค์ประกอบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา ควรประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก (Environmental Internal and External Analysis) 2) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ (Vision Formulation and Direction Setting) 3) การกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ (Strategic Formulation and Implementation) 4) การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ (Strategic Control and Evaluation) และ 5) การปรับปรุงกลยุทธ์ (Strategic Improvement) (Kaplan, & Norton, 2005; Wheelen, & Hunger, 2012; Choomwong, & Sethakajorn, 2020; Diah, & Masyitoh, 2020)

วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสานวิธี (Mixed-Methods Research) แบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ เป็นการวิจัยเชิงอนาคตด้วยเทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) ซึ่งมุ่งเน้นพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช โดยมีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบันและความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ตลอดจนการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ และสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา จำนวน 14 คน ดังนี้ 1) ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่ จำนวน 1 คน 2) รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่ จำนวน 2 คน 3) ผู้อำนวยการกลุ่มที่เกี่ยวข้อง จำนวน 7 คน และ 4) ประธานคณะกรรมการบริหารกลุ่มสหวิทยาเขต ทั้ง 4 กลุ่มสหวิทยาเขต จำนวน 4 คน เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาประมวลผล เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบสำหรับการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนถัดไป

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เป็นข้อคำถามปลายเปิด ประกอบด้วยข้อคำถาม 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล และส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นที่ศึกษา ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก 2) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ 3) การกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ 4) การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ และ 5) การปรับปรุงกลยุทธ์ ซึ่งแบบสัมภาษณ์จะใช้การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและความเข้าใจในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ 2) ผู้ที่มีความเข้าใจในการบริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราชเป็นอย่างดี และ 3) ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการบริหารการศึกษา

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง มีขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) สร้างคำถามตามกรอบแนวคิดในการวิจัยและวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเสนอในลักษณะของแบบสัมภาษณ์ 3) นำคำถามไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยจัดส่งให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 5 คน 4) วิเคราะห์ความ

ตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทั้งฉบับซึ่งมีค่า 0.976 5) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และ 6) นำเครื่องมือฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ จากนั้นจึงเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และการบันทึก

การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อแยกแยะข้อมูลที่มีจำนวนมาก จัดกลุ่มข้อมูลที่มีความหมายคล้าย ๆ กัน หรือประเภทของข้อมูลที่มีความหมายเหมือน ๆ กัน นำไปสู่การจัดหมวดหมู่ (Sutthinarakorn, 2018) ด้วยการตรวจสอบด้วยเทคนิคสามประสานหรือสามเส้า (Triangulation) เปรียบเทียบข้อมูลที่ค้นพบกับแหล่งข้อมูลที่มีมุมมองต่างกัน จากนั้นนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1) จัดการข้อมูล (Data Management) 2) แสดงข้อมูล (Data Display) และ 3) อธิบายข้อมูล (Data Explanation) (Podhisita, 2019) และนำมาสรุปประเด็นสภาพปัจจุบันและความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้มาประมวลผล เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบสำหรับการวิจัยในขั้นตอนถัดไป

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

เป็นระยะที่ประมวลข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้ปฏิบัติงานจริงจากระยะที่ 1 มาจัดทำแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง จากนั้นจะวิจัยด้วยเทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EDFR กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน 4 กลุ่ม จำนวน 20 คน ตามเกณฑ์ของ Macmillan (1971) ที่กำหนดว่า หากผู้เชี่ยวชาญตั้งแต่ 17 คนขึ้นไป จะมีอัตราการลดลงของความคลาดเคลื่อนจะมีน้อยมากและจะเริ่มคงที่ คือ 0.02 โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละประเภท โดยใช้วิธีเฉพาะเจาะจง ซึ่งพิจารณาตามกลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มที่ 1 ประกอบด้วย นักวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญหรือมีผลงานเกี่ยวกับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์หรือการบริหารการศึกษาเชิงกลยุทธ์ จำนวน 10 คน

2) กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย ผู้บริหารการศึกษาระดับกรม ที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา จำนวน 1 คน

3) กลุ่มที่ 3 ประกอบด้วย ผู้บริหารการศึกษาระดับกองในภาคใต้ ที่มีวิทยฐานะอย่างน้อยเชี่ยวชาญหรือมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา จำนวน 6 คน

4) กลุ่มที่ 4 ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้บริหารการศึกษา ที่มีวิทยฐานะอย่างน้อยเชี่ยวชาญหรือมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา จำนวน 3 คน

ซึ่งเมื่อสัมภาษณ์รอบแรกแล้วจะนำประเด็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ มากำหนดเป็นแบบสอบถามเพื่อสอบถามไปยังกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิม เพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน จนได้ความเห็นที่สอดคล้องกันหรือได้รับฉันทามติ และเมื่อได้ข้อสรุปร่วมกันแล้ว ผู้วิจัยจะได้นำประเด็นมาเขียนเป็นรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราชในทศวรรษหน้าต่อไป

EDFR รอบที่ 1

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสัมภาษณ์รอบแรกเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง ที่ใช้คำถามปลายเปิด (Open-Ended Questions)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในรอบแรกจะใช้เครื่องมือเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง โดยใช้ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และผลการศึกษาในระยะที่ 1 มาวิเคราะห์ ประมวลผล และสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์รอบแรก โดยแบบสัมภาษณ์จะผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาด้วยดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทั้งฉบับซึ่งมีค่า 0.978 โดยใช้

ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน พิจารณาและให้ความเห็นชอบในด้านความตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในเครื่องมือ จากนั้นผู้วิจัยจะปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่ใช้ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา จนได้แบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์เพื่อสัมภาษณ์

การหาคุณภาพของเครื่องมือ มีขั้นตอน ดังนี้ 1) สร้างแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างตามกรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) นำแบบสัมภาษณ์เสนอผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และ 3) ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้ 1) ประสานงาน จัดส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญและเก็บข้อมูลวิจัย 2) ขออนุญาตสัมภาษณ์ 3) แจ้งวัตถุประสงค์ เป้าหมายของการสัมภาษณ์ รูปแบบการวิจัย และภาระของผู้ถูกสัมภาษณ์สำหรับการทำแบบสอบถามครั้งที่ 2 หรืออาจจะต่อ ๆ ไป ถ้าความเห็นผู้เชี่ยวชาญยังไม่ได้ฉันทามติ (Consensus) 4) สัมภาษณ์ตามประเด็น 5) เมื่อผู้วิจัยสัมภาษณ์ครบทุกด้าน ผู้วิจัยสรุปการสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญฟัง เพื่อมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแก้ไขและหรือเพิ่มเติมคำสัมภาษณ์ และ 6) แจ้งผู้เชี่ยวชาญว่าจะจัดส่งแบบสอบถามประเด็นจากการสัมภาษณ์มาอีก 1 หรือ 2 ครั้ง เพื่อให้ประเด็นจากผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีความสอดคล้องกันหรือจนกว่าจะได้รับฉันทามติ (Consensus)

การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการตามขั้นตอนในระยะที่ 1

EDFR รอบที่ 2-3

แบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลวิจัย แบบสอบถาม EDFR รอบที่ 2-3 เป็นแบบสอบถามที่ได้ประเด็นคำถามจากข้อมูลสัมภาษณ์ที่ได้จัดหมวดหมู่แล้ว โดยผู้วิจัยจะพัฒนาแบบสอบถามที่มีคำถามประเภทปลายปิด (Close-Ended Questions) แบบประมาณค่า 5 ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูลในรอบที่ 2-3 ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลทางไปรษณีย์โดยการส่งแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญโดยตรง โดยผู้วิจัยได้สอดซองเปล่าติดแสตมป์ จ่าหน้าซองถึงผู้วิจัยเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญเกิดความสะดวกในการตอบแบบสอบถามและส่งแบบสอบถามคืน

การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ใช้การวิเคราะห์ทางสถิติ 2 ส่วน คือ 1) ค่ามัธยฐาน (Median: Mdn) เพื่อดูค่าความเหมาะสมและเป็นไปได้ของประเด็นคำถาม โดยค่ามัธยฐานตั้งแต่ 4.00-5.00 หมายถึง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีความเห็นว่า ประเด็นเหล่านี้มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด และ 2) ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquatile Range: IR) เพื่อสรุปความสอดคล้องของประเด็น หากมีค่าน้อยกว่า 1.50 แสดงว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีความสอดคล้องกัน หรือได้รับฉันทามติ (Chairueang, 2022)

ระยะที่ 3 การตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

การตรวจสอบความเหมาะสมและเป็นไปได้ของการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง จำนวน 9 คน ประกอบด้วย 1) ผู้บริหารสำนักงานเขตพื้นที่ จำนวน 3 คน และ 2) ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 6 คน

ขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม เพื่อสรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิมาสรุปเป็นรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ที่ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษา สรุปได้ดังนี้

1) สภาพปัจจุบันของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์

1.1) ปัจจุบันการกำหนดโครงสร้างการบริหารงาน ควรแยกกลุ่มออกมาเพิ่มเติม เช่น ชุมชนสัมพันธ์ นโยบายและแผนงาน เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการ และกิจการนักเรียน เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมและบริบทของแต่ละสถานศึกษา ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...ยังไม่เหมาะสมเท่าที่ควรขึ้นอยู่กับจำนวนนักเรียน..."* **(1.10)** *"...เดิม 6 ฝ่ายเหมาะกว่า ขาดสัมพันธ์ชุมชน นโยบายและแผนงาน ..."* **(1.1)** *"...แน่นไป แยกเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการ กิจการนักเรียน..."* **(1.7)**

1.2) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางขององค์การ สถานศึกษาต้องเพิ่มกระบวนการที่มีความถูกต้องและชัดเจน ยังต้องพิจารณาปรับตามสถานการณ์และวงรอบให้เหมาะสม ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...ขาดกระบวนการที่ชัดเจน..."* **(1.7)** *"...ปรับตามสถานการณ์พิจารณาตามวงรอบ..."* **(1.6)**

1.3) การกำหนดกลยุทธ์และการนำไปปฏิบัติ ยังต้องเพิ่มการให้ความรู้ความเข้าใจแก่บุคลากร ส่วนการดำเนินงานของสำนักงานเขตพื้นที่ร่วมกับสถานศึกษามีความเหมาะสม ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...การสร้างความเข้าใจ..."* **(1.6)** *"...การมีส่วนร่วมเหมาะสม..."* **(1.1)**

1.4) การควบคุมและประเมินกลยุทธ์การดำเนินงานของสำนักงานเขตพื้นที่ร่วมกับสถานศึกษามีความเหมาะสม แต่ข้อมูลที่ใช้ดำเนินงานไม่ตรงประเด็น เนื่องจากกระบวนการก่อนหน้าดำเนินงานไม่ถูกต้อง ส่งผลให้นำผลไปใช้ประโยชน์ได้น้อย ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...ข้อมูลไม่ตรงประเด็น..."* **(1.6)** *"...การประเมินไม่ตรงกับสภาพจริง..."* **(1.7)**

1.5) การปรับปรุงกลยุทธ์ ผู้บริหารยุคใหม่ใส่ใจเรียนรู้ รับฟังข่าวสาร พร้อมเปลี่ยนแปลง แต่บางกลยุทธ์ในการดำเนินงานไม่ตรงประเด็นและไม่สอดคล้องกับสภาพจริง ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...ผู้บริหารยุคใหม่ใส่ใจเรียนรู้พร้อมเปลี่ยนแปลงรับข่าวสาร..."* **(1.1)** *"...บางครั้งยังไม่ตรงประเด็น..."* **(1.6)**

2) ความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์

2.1) สถานศึกษามีการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ตามสถานการณ์ที่เกิดจริง แต่ยังขาดแคลนบุคลากรและขาดผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ ประสบการณ์ ความชำนาญเฉพาะด้าน ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...ขาดแคลนบุคลากรไม่ครบฝ่าย..."* **(1.7)** *"...ขาดความรู้ความสามารถ ทักษะประสบการณ์ในเชิงบริหาร..."* **(1.1)**

2.2) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ มีผลกระทบจากสถานการณ์จากภายนอกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงโรคอุบัติใหม่ ตลอดจนทัศนคติของผู้บริหารที่อาจจะมีความเห็นที่ไม่สอดคล้องกับการกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...ความเสี่ยงจากภายนอก โรคอุบัติใหม่..."* **(1.6)** *"...ความแตกต่างของที่มา แนวคิด หลักคิดส่งผลต่อทัศนคติ..."* **(1.7)**

2.3) การกำหนดกลยุทธ์และการนำ กลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ สำนักงานเขตพื้นที่กับสถานศึกษาร่วมคิดร่วมทำ ร่วมรับผิดชอบ แต่เกิดความขัดแย้งในสถานศึกษา ผู้ปฏิบัติงานขาดความเชื่อมั่นต่อกระบวนการ ขาดการมีส่วนร่วมและการขาดความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงาน ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า

"...ร่วมคิดร่วมทำร่วมรับผิดชอบ..." **(1.1)** *"...บางโรงเรียนกำหนดทิศทางไม่ดีเท่าที่ควรเนื่องจากความขัดแย้งในองค์กร..."* **(1.10)** *"...การกำหนดกลยุทธ์สถานศึกษาขาดการมีส่วนร่วม..."* **(1.3)** *"...ขาดความร่วมมือการเสียสละ..."* **(1.7)**

2.4) การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ บางสถานศึกษาไม่สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากขาดแคลนทรัพยากร และบุคลากรในการปฏิบัติงาน ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...บางสถานศึกษาไม่สามารถปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขาดความพร้อม..."* **(1.1)** *"...การโยกย้ายรวดเร็วไม่ทันได้พัฒนา..."* **(1.10)**

2.5) การปรับปรุงกลยุทธ์ บางสถานศึกษาไม่สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความไม่ต่อเนื่องของการดำเนินงาน เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงผู้รับผิดชอบ หรือการโยกย้ายตำแหน่ง ดังเช่น ข้อความในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างของกลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลที่ว่า *"...มีการเปลี่ยนแปลงโยกย้าย การเปลี่ยนแปลงผู้บริหารจากระดับประถมเป็นมัธยม..."* **(1.4)** *"...ครูมีภาระงานสอนไม่ถนัดงานกลยุทธ์..."* **(1.6)**

ผลการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ผลการวิจัยด้วยเทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EDFR สามารถสรุปผลการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ได้ดังนี้

1) ชื่อและหลักการของรูปแบบ

ชื่อและหลักการของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ประกอบด้วยหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1.1) ชื่อของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า คือ "รูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในทศวรรษหน้า (พ.ศ. 2567-2576)"

1.2) หลักการของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในทศวรรษหน้า ที่จะดำเนินงานในช่วงปี พ.ศ. 2567-2576 เป็นแนวทางที่จะผลักดันให้เกิดการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับมัธยมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ให้มีการดำเนินงานตามขั้นตอนที่มีการกำหนดกลยุทธ์และการปฏิบัติงานด้วยชั้นเชิงที่เหนือกว่าโดยมีความเหมาะสมกับการบริหารจัดการขององค์การเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดโดยคำนึงถึงบริบทของสังคมและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

2) วัตถุประสงค์และเป้าหมายของรูปแบบ

วัตถุประสงค์และเป้าหมายของรูปแบบเพื่อให้สถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ที่ประกอบด้วย 4 กลุ่มสหวิทยาเขต 13 สหวิทยาเขต 71 โรงเรียน เป็นแนวทางในการใช้รูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า เป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ในอีก 10 ปีข้างหน้า (พ.ศ. 2567-2576)

3) องค์ประกอบของรูปแบบ

องค์ประกอบของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก 2) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ 3) การกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ 4) การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ และ 5) การปรับปรุงกลยุทธ์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก (Environmental Internal and External Analysis) ประกอบด้วย องค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของสถานศึกษาที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของสถานศึกษาที่เหมาะสม

องค์ประกอบที่ 2 การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ (Vision Formulation and Direction Setting) ประกอบด้วย โครงสร้างการบริหารงานของสถานศึกษาที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของสถานศึกษาที่เหมาะสมในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) องค์ประกอบในการกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของสถานศึกษาที่ช่วยยกระดับคุณภาพ และเทคนิควิธีการในการกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบที่ 3 การกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ (Strategic Formulation and Implementation) ประกอบด้วย การกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาที่เหมาะสมในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) องค์ประกอบในการกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาที่เหมาะสม แนวทางการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาที่เหมาะสม และเทคนิควิธีการในการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบที่ 4 การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ (Strategic Control and Evaluation) ประกอบด้วย แนวทางในการควบคุมและประเมินกลยุทธ์ของสถานศึกษาให้บรรลุวิสัยทัศน์และทิศทางที่กำหนดในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) องค์ประกอบในการควบคุมและประเมินกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่ดี และเทคนิควิธีในการควบคุมและประเมินกลยุทธ์ของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบที่ 5 การปรับปรุงกลยุทธ์ (Strategic Improvement) ประกอบด้วย แนวทางในการปรับปรุงกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เหมาะสมในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) องค์ประกอบในการปรับปรุงกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่ดี และเทคนิควิธีการในการปรับปรุงกลยุทธ์ของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

4) กลไกและแนวทางในการดำเนินงานของรูปแบบ

กลไกและแนวทางในการดำเนินงานของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้ามี 5 ขั้นตอน ได้แก่

4.1) สถานศึกษามีการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก ด้วยการพิจารณาองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของสถานศึกษาที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ และการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของสถานศึกษาที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์

4.2) สถานศึกษามีการกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ ด้วยการพิจารณาโครงสร้างการบริหารงานของสถานศึกษาที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของสถานศึกษาที่เหมาะสม พิจารณาองค์ประกอบในการกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของสถานศึกษาที่ช่วยยกระดับคุณภาพ และเลือกเทคนิควิธีการในการกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

4.3) สถานศึกษามีการกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ ด้วยการกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาที่เหมาะสมในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) พิจารณาองค์ประกอบในการกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ เลือกแนวทางและเทคนิควิธีการในการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติของสถานศึกษาที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์

4.4) สถานศึกษามีการควบคุมและประเมินกลยุทธ์ ด้วยการมีแนวทางในการควบคุมและประเมินกลยุทธ์ของสถานศึกษาให้บรรลุวิสัยทัศน์และทิศทางที่กำหนดในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) พิจารณาองค์ประกอบในการควบคุมและประเมินกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่ดี และเลือกเทคนิควิธีในการควบคุมและประเมินกลยุทธ์ของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

4.5) สถานศึกษามีการปรับปรุงกลยุทธ์ ด้วยการมีแนวทางในการปรับปรุงกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่เหมาะสมในอนาคต 10 ปี (พ.ศ. 2567-2576) พิจารณาองค์ประกอบในการปรับปรุงกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่ดี และเลือกเทคนิควิธีการในการปรับปรุงกลยุทธ์ของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

5) แนวทางการประเมินและเงื่อนไขของรูปแบบ

5.1) แนวทางการประเมินรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ใช้การประเมินผล 2 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 การประเมินรูปแบบก่อนนำรูปแบบไปใช้

การประเมินรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้าก่อนนำรูปแบบไปใช้ เริ่มจากการศึกษาหลักการของรูปแบบ พิจารณาความเหมาะสมกับสถานศึกษา ความสามารถที่จะดำเนินงานตามหลักการที่กำหนดให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ รวมถึงข้อกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ระยะที่ 2 การประเมินรูปแบบหลังนำรูปแบบไปใช้

การประเมินรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้าหลังการนำรูปแบบไปใช้ จะพิจารณาความสามารถในการดำเนินงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ คุณภาพของการจัดการศึกษา ผลการปฏิบัติงานของบุคลากร และปัญหาอุปสรรคข้อจำกัดในการนำรูปแบบไปใช้

5.2) เงื่อนไขของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า เป็นการพิจารณาเงื่อนไขความสำเร็จของการนำรูปแบบไปใช้ในปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความสามารถในการดำเนินงานตามหลักการที่กำหนด ประสิทธิภาพในการบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ รวมถึงการพิจารณาข้อกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

ผลการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

ผลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 9 คน ได้แสดงความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ทั้ง 5 องค์ประกอบ ในด้านความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านเห็นด้วยว่า มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ร้อยละ 100 แต่มีข้อเสนอแนะเพื่อความเหมาะสมและความเป็นไปได้มากยิ่งขึ้น ประเด็นการพัฒนารูปแบบ มีข้อเสนอแนะ เช่น การโยกองค์ประกอบย่อยให้อยู่ในองค์ประกอบหลักให้เหมาะสม การปรับเพิ่มข้อความในองค์ประกอบย่อย เป็นต้น ประเด็นวิธีการดำเนินงานของรูปแบบ มีข้อเสนอแนะ เช่น การปรับชื่อประเด็นให้เหมาะสม การปรับข้อความการอธิบายในแต่ละประเด็นเพื่อให้มีการสื่อความหมายที่ชัดเจนขึ้น เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการศึกษาสภาพปัจจุบันของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ พบว่า โครงสร้างการบริหารงานควรแยกกลุ่มออกมาเพิ่มเติมทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมและบริบทของแต่ละสถานศึกษา และพบว่า ข้อมูลที่ใช้ดำเนินงานในบางกระบวนการไม่ตรงประเด็น เนื่องจากกระบวนการก่อนหน้าดำเนินงานไม่ถูกต้อง ส่งผลให้นำผลไปใช้ประโยชน์ได้น้อย ดังนั้น สถานศึกษาต้องเพิ่มกระบวนการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ที่มีความถูกต้องและชัดเจน และต้องเพิ่มการให้ความรู้

ความเข้าใจแก่บุคลากร สอดคล้องกับงานวิจัยของ Markiewicz (2011) ที่ศึกษาการบริหารจัดการการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ พบว่า การบริหารการเปลี่ยนแปลงหน่วยงานเพื่อเตรียมความพร้อมในการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัตินั้น องค์การจะต้องเตรียมและจัดการทรัพยากรทุกด้านขององค์การ โดยเฉพาะทรัพยากรขององค์การที่ไม่เชื่อมโยงกับกลยุทธ์ จะต้องปรับให้อยู่ในกรอบของกลยุทธ์ เพื่อที่องค์การได้เตรียมความพร้อมในการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ โดยจะทำให้องค์การสามารถดำเนินงานได้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ได้

2. ด้านความสำเร็จของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ พบว่า สถานศึกษายังขาดแคลนบุคลากรและขาดผู้ที่มีความรู้ความสามารถ ทักษะ ประสบการณ์ ความชำนาญเฉพาะด้าน บางสถานศึกษาไม่สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความไม่ต่อเนื่องของการดำเนินงาน เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงผู้รับผิดชอบ หรือการโยกย้ายตำแหน่ง รวมทั้งการได้รับผลกระทบจากสถานการณ์จากภายนอกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงโรคอุบัติใหม่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mohd, Muhammad, Akhmad, & Roskifzan (2019) ที่ศึกษาการจัดการเชิงกลยุทธ์และการวางแผนกลยุทธ์ในโรงเรียน: มันคุ้มสำหรับครูหรือไม่? พบว่า การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ส่วน (Sector Analysis) เป็นการศึกษาส่วนย่อย การวิเคราะห์สถานการณ์ภายในและภายนอก และการรวบรวมและวินิจฉัยข้อมูลเพื่อนำไปสู่การออกแบบนโยบายต่อไป 2) การออกแบบนโยบาย (Policy Design) เป็นการกำหนดแนวทางดำเนินงานไว้อย่างชัดเจนเพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับการดำเนินงาน นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจในอนาคตต่อไป และ 3) การวางแผนปฏิบัติการ (Action Planning) เป็นเครื่องมือในการดำเนินงานตามเป้าหมายและกลยุทธ์ โดยการกำหนดกิจกรรมปฏิบัติการ กำหนดระยะเวลา การวางแผนทรัพยากร การมอบหมายงาน การตั้งงบประมาณ และอื่น ๆ

3. จากผลการวิจัยทำให้เห็นภาพรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ที่มีหลักการของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในทศวรรษหน้า ที่จะดำเนินงานในช่วงปี พ.ศ. 2567-2576 เป็นแนวทางที่จะผลักดันให้เกิดการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับมัธยมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช ให้มีการดำเนินงานตามขั้นตอนที่มีการกำหนดกลยุทธ์และการปฏิบัติงานด้วยชั้นเชิงที่เหนือกว่าโดยมีความเหมาะสมกับการบริหารจัดการขององค์การเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนด โดยคำนึงถึงบริบทของสังคมและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ที่สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่มีวิสัยทัศน์ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” (Office of the Education Council, 2017)

4. การสรุปองค์ประกอบของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ที่ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก 2) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ 3) การกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ 4) การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ และ 5) การปรับปรุงกลยุทธ์ เมื่อพิจารณาองค์ประกอบย่อยทั้งหมด พบว่า มีความสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่ยึดหลักสำคัญในการจัดการศึกษา ประกอบด้วย การจัดการศึกษาเพื่อปวงชน (Education for All) การจัดการศึกษาเพื่อความเท่าเทียมและทั่วถึง (Inclusive Education) ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency Economy) และการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนของสังคม (All for Education) อีกทั้งยึดตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยนำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580 มาเป็นกรอบความคิดสำคัญในการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ ด้วย กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรมเพื่อ

สร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน และการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นต้น (Office of the Education Council, 2017)

5. การนำเสนอกลไกและแนวทางในการดำเนินงานของรูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ทั้ง 5 ขั้นตอน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Boonananwong (2018) ที่ศึกษารูปแบบการบริหารเชิงกลยุทธ์ของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน พบว่า รูปแบบการบริหารเชิงกลยุทธ์ของโรงเรียนมัธยมศึกษา ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การจัดทำแผนกลยุทธ์ของโรงเรียนแบบมีส่วนร่วม 2) การประสานพลังร่วมนำกลยุทธ์โรงเรียนไปสู่การปฏิบัติ และ 3) การติดตาม ควบคุม และประเมินผลแบบเสริมพลัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Reddy (2016) ที่ศึกษาความท้าทายของการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ในองค์การของรัฐและเอกชน พบว่า การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ที่เริ่มจากองค์การส่วนเอกชนและนำมาใช้ในองค์การภาครัฐ โดยการนำการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ไปใช้ แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ๆ คือ การใช้งานภายใต้นโยบายระยะยาว และรูปแบบความรับผิดชอบอย่างง่าย ซึ่งในประเด็นแรกต้องอาศัยการดำเนินการภายใต้แผนกลยุทธ์ที่รัดกุม และนำไปใช้เพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขององค์การ โดยใช้เทคนิคการบริหารจัดการแนวใหม่ ในขณะที่ประเด็นหลัง มักจะพบในองค์การเอกชน ซึ่งผู้บริหารระดับสูงจะเป็นผู้นำในการกำหนดกลยุทธ์และนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Diah, & Masyitoh (2020) ที่ศึกษาการจัดการเชิงกลยุทธ์ในการบรรลุมาตรฐานการบริการที่ศูนย์กิจกรรมการเรียนรู้ชุมชน (PKBM) พบว่า การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำหนดกลยุทธ์ (Strategic Formulation) เป็นกระบวนการวางแผนกิจกรรมในระยะสั้น ระยะกลาง หรือระยะยาว เพื่อที่จะให้สามารถวัด สังเกต และประเมินผลกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม 2) การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ (Strategic Implementation) เป็นกระบวนการสั่งการ การบังคับบัญชา การนำ และการประสานงาน ตามกลยุทธ์ที่องค์การกำหนดไว้ และ 3) การประเมินผลกลยุทธ์ (Strategic Evaluation) เป็นกระบวนการเพื่อประเมินผลการดำเนินกิจกรรมว่า เป็นไปตามที่กำหนดไว้หรือไม่ ซึ่งอาจจะประเมินผลเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ หรือประเมินผลรูปแบบและปัญหาจากการดำเนินกิจกรรม

6. จากการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ซึ่งพบว่า มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ เป็นการดำเนินการวิจัยที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tuchinda, Kongthong, Phunhan, & Phinyoanantapong (2016) ที่ศึกษาอนาคตภาพหลักสูตรพลเมืองศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในทศวรรษหน้า (ช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2555-2565) ผลการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและโครงสร้างหลักสูตร พบว่า มีความเป็นรูปธรรมสามารถพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ และความเข้าใจทักษะชีวิตอย่างเต็มศักยภาพทุกด้าน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pongtatsana, Chairueang, & Hatta (2018) ที่ศึกษารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดในอนาคต ผลการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบ พบว่า มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในระดับมาก

สรุป

รูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า ที่จะดำเนินงานในช่วงปี พ.ศ. 2567-2576 ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก (2) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางองค์การ (3) การกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ (4) การควบคุมและประเมินกลยุทธ์ และ (5) การปรับปรุงกลยุทธ์ จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า สามารถใช้เป็นแนวทางที่จะผลักดันให้เกิดการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษาที่การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับมัธยมศึกษา ในเขตพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราชได้ ดังนั้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

ควรนำผลการวิจัยไปกำหนดเป็นนโยบายการพัฒนาและการกำหนดกลยุทธ์เพื่อเป็นแนวทางที่จะผลักดันให้เกิดการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ของสถานศึกษาในทศวรรษหน้าให้มีการดำเนินงานตามขั้นตอนที่มีการกำหนดกลยุทธ์และการปฏิบัติงานด้วยชั้นเชิงที่เหนือกว่า โดยมีความเหมาะสมกับการบริหารจัดการขององค์การเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่กำหนด โดยคำนึงถึงบริบทของสังคมและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรจัดทรัพยากรทางการศึกษา เทคโนโลยีดิจิทัล และข้อมูลสารสนเทศพื้นฐานสำหรับการใช้ประโยชน์ในการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์อย่างเพียงพอ และเหมาะสม

2. ควรมีการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์ด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรมและพฤติกรรมผู้รับบริการโดยตรงและโดยอ้อม เพื่อให้สามารถปรับการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ได้ตามสถานการณ์

3. ควรจัดโครงสร้างการบริหารงานแบบองค์คณะบุคคลที่เกิดจากการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนและเหมาะสมตามบริบท มีความยืดหยุ่นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ในอนาคต

4. ควรวิเคราะห์นโยบายจากต้นสังกัด ยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำมาปรับปรุงสถานศึกษาให้สอดคล้อง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษา เรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลโดยใช้การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า โดยอาจเพิ่มการเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ตัวแทนครู นักเรียน ผู้ปกครองและผู้นำชุมชน เป็นต้น

2. ควรศึกษา เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมทางการบริหารการศึกษาเพื่อการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า

3. ควรศึกษา เรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์สำหรับสถานศึกษาในทศวรรษหน้า สังกัดอื่น ๆ

References

Boonananwong, C. (2018). *Model of Strategic Management of Secondary Schools under the Office of the Basic Education Commission* (Doctoral Dissertation), Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage. [in Thai]

Chairueang, N. (2021). *Educational Policy and Planning for Local Development.* Nakhon Si Thammarat: Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. [in Thai]

_____. (2022). *Research to Develop Educational Administration.* Nakhon Si Thammarat: Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. [in Thai]

Chinpaisarn, T. (2017). *Strategic Management*. Nonthaburi: Thanathud Print. [in Thai]

Choomwong, N., & Sethakajorn, S. (2020). Model of the strategic management for private schools under office of the private education commission in Nonthaburi Province. *Journal of Humanities and Social Sciences, Rajapruk University*, *6*(3), 91-108. [in Thai]

Coulter, M. (2008). *Strategic Management in Action* (4th Printing). New Jersey: Pearson Education.

Dess, G. G., Lumpkin, G. T., & Taylor, M. L. (2005). *Strategic Management: Text and Cases.* New York: McGraw Hill.

Diah, M., & Masyitoh, K. (2020). Strategic management in achieving service standards at the center for community learning activities (PKBM). *Asian Journal of Contemporary Education, 4*(1), 57-68

Government Gazette. (2022, November 1). *The Thirteenth National Economic and Social Development Plan (2023-2027).* Vol. 139 parts 258 D., P.1. [in Thai]

Kalasin, K. (2020). *Strategic Management*. Bangkok: Nida Publishing. [in Thai]

Kaplan, R.S., & Norton, D.P. (2005). *Creating the office of Strategy Management***.** Working Paper no 05-071.

Lumb, R. B. (2008). *Competitive Strategic Management.* Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Macmillan, T. T. (1971). The Delphi Technique. *Paper Presented at the Annual Meeting of the California Junior Colleges Associations Committee on Research and Development, Monterey, California.* May 1971, 3-5.

Markiewicz, P. (2011). Change management in the strategy implementation process. *Intellectual Economics,* 2(10), 257-267.

Mohd, F. M. Y., Muhammad, R. M., Akhmad, H., & Roskifzan, O. (2019). Strategic management and strategic planning in school: is it worth for teachers?. *Academic of Strategic Management Journal*, *18*(3), 1-6.

Office of the Education Council. (2017). *Thailand Education Scheme in Brief (2017-2036).* Bangkok: Office of the Education Council, Ministry of Education. [in Thai]

PISA Thailand, Organization for Economic Co-operation and Development. (2021). *Results: Are Students Ready to Thrive in an Interconnected World?,* Bangkok: Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), Ministry of Education. [in Thai]

Podhisita, C. (2019). *Science and Art of Qualitative Research* (8th Printing). Bangkok: Amarin Printing & Publishing. [in Thai]

Pongtatsana, W., Chairueang, N., & Hatta, K. (2018). The strategic management model for provincial office of the non formal and informal education in the futures. *Journal of Education*, *29*(1), 112-126. [in Thai]

Reddy, P. S. (2016). Challenges to strategic management in public and private sector organizations. *International Journal of Research in Management & Technology*, 6(2), 65-70.

Sutthinarakorn, W. (2018). *Data Analysis of the Qualitative Research*. Bangkok: Siamparitut. [in Thai]

Tuchinda, N., Kongthong, A., Phunhan, S., & Phinyoanantapong, B. (2016). The scenario of citizenship education curriculum at the basic education level in the next decade (During 2012-2022). *Journal of Education Naresuan University, 18*(1), 106-118. [in Thai]

Wheelen, T. L., & Hunger, J. D. (2012). *Strategic Management and Business Policy: Toward Global Sustainability* (13th Printing). New Jersey: Pearson Education.

ผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่เน้นประสบการณ์ของนักศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตร

Effects of Project-Based Learning Management that Prioritizes Student Experience on Learning Achievement in the Agribusiness Accounting Course

บุญฑริกา ใจกระจ่าง[1]*

สมนึก เลิศแก้ว[1]

คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี[1]

สุรพล ฐิติธนากุล[2]

คณะนวัตกรรมการเกษตร ประมงและอาหาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี[2]

*e-mail: buntarika.j@psu.ac.th

Buntarika Jaikrajang[1]

Somnuk Lirdkaew[1]

Faculty of Liberal Arts and Management Sciences, Prince of Songkla University, Surat Thani Campus[1]

Suraphon Thitithanakul[2]

Faculty of Innovative Agriculture, Fisheries and Food, Prince of Songkla University, Surat Thani Campus[2]

Received: *January 31, 2024,* ***Revised:*** *April 26, 2024,* ***Accepted:*** *May 8, 2024*

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานเป็นวิธีการสอนที่ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างเป็นระบบและรู้จักการแก้ไขปัญหา งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตรที่จัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานที่เน้นประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะวิชาชีพและทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ผู้ลงทะเบียนเรียน 35 คน ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง โดยมีคำถามวิจัยว่าพื้นฐานอาชีพครอบครัวด้านเกษตรกรรมมีผลต่อระดับความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์การเรียนในการเรียนรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตรที่จัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานหรือไม่ อย่างไร

ผลการศึกษา พบว่า สองในสามของผู้เรียนมีพื้นฐานอาชีพของครอบครัวด้านเกษตรกรรม โครงงานที่นักศึกษาเลือกทำกระจายไปในกลุ่มการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ การรับซื้อผลผลิตทางการเกษตร และธุรกิจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการสอนบรรยายและเอกสารประกอบการบรรยายสูงกว่าผู้ที่ครอบครัวไม่ได้ประกอบอาชีพ

เกษตรกรรมในหัวข้อมาตรฐานการบัญชีเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 3.28 และ 2.90) (t=-2.568, p=.017) เช่นเดียวกันกับระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (ค่าเฉลี่ย 3.24 และ 2.94) (t=-2.328, p=.031) ตามลำดับ ด้านผลสัมฤทธิ์ในการเรียนผู้เรียนมีผลการทดสอบหลังเรียน (ค่าเฉลี่ย 32.29) สูงกว่าก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย 27.59) (t=4.656, p=.000) มีระดับคะแนนรวมเฉลี่ย 82.1 อยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยม และประเมินตนเองว่า มีระดับการพัฒนาทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21 ในระดับพัฒนามากมีค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 3.09-3.50 จาก 4 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบผลการประเมินตนเอง พบว่า ผู้เรียนที่ครอบครัวมีพื้นฐานอาชีพด้านเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 3.24) ประเมินตนเองว่า มีระดับการพัฒนาสูงกว่าผู้เรียนที่ครอบครัวไม่มีอาชีพด้านเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 2.94) (t=-3.752, p=.001) ผลการศึกษาสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการวางแผนการสอนให้สอดคล้องกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน การบัญชีธุรกิจเกษตร ทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21

Abstract

Project-based Learning (PBL) is a form of active learning that will promote students' thinking and problem solving. The research aimed to examine learners' satisfaction and learning achievement in the Agribusiness course through project-based learning management. The course stresses the importance of developing students' professional skills as well as other important skills for citizens of the 21st century. This study was conducted during the 2nd semester of academic year 2024 with 35 students. A one-group pretest-posttest in the experimental design was implemented. The research questions were used to elicit information concerning whether the agricultural background of family influences their satisfaction level and academic achievement.

Results showed that two-thirds of all students are from families involved in agricultural work (AW) while others were not (non-agricultural work: NAW). Various agricultural projects were chosen by these students including crop and animal husbandry, agricultural produce purchasing, and other related businesses. The AW students' satisfaction level for lecture topics was higher than the NAW students, i.e. on Thai (Agricultural) Accounting Standard (TAS) (mean=3.28 and 2.90; respectively, t=-2.568, p=0.017). Similarly, the project-based learning method seemed to fulfill higher satisfaction level for the AW students than the NAW students (mean=3.24 and 2.94; respectively, t=-2.328, p=0.031), respectively. The posttest score (mean=32.29) was higher than pretest one (mean=27.59) (t=4.656, p=.000). The students' academic achievement score was in an excellent range, the overall average score was 82.1 from 100. Learners' self-assessment for the 21st century skills was at the high-developed level in all dimensions, with the score between 3.09-3.50 from 4. The AW students (mean=3.24) assessed themselves higher than the other group in terms of the development for the 21st century skills (mean=2.94, t=-3.752, p=.001). The findings could provide insights for teachers to find suitable teaching methods in accordance with students' knowledge and backgrounds.

Keywords: Project-based Learning (PBL); Management Agribusiness Accounting; The 21st Century Skills

บทนำ

การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมและความคิดที่ค่อนข้างถาวรจากประสบการณ์ของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง (Ormrod, 1998) และการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้น คือ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง โดยทั่วไปในงานวิจัยด้านศึกษาศาสตร์ทฤษฎีการเรียนรู้ที่นิยมกล่าวถึงมี 5 ทฤษฎี คือ (1) การเรียนรู้ตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ที่เชื่อว่า

การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง ซึ่งนิยมนำมาใช้เป็นหลักการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ (Wichadee, 2011) (2) การเรียนรู้ตามทฤษฎี Cooperative and Collaborative Learning ที่เน้นการทำงานร่วมกัน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และเรียนรู้ทักษะการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับสังคมและเพื่อนร่วมงาน ซึ่งมีความใกล้เคียงกับ (3) การเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน (Bonwell, & Eison, 1991) (4) การเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) (Kolb, 1984) ที่มีกระบวนการเรียนรู้สอดคล้องกับ (5) ทฤษฎี Constructivism ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะสร้างความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ผ่านการลงมือทำ

สำหรับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ได้มีการนำมาใช้สำหรับการวิจัยในชั้นเรียนของนักการศึกษาหลายท่าน เช่น Ratchadawisitthakul (2004); Issarapreda (2004); Panmanee (2003) และคนอื่น ๆ ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ผู้เรียนแต่ละคนจะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างเป็นกระบวนการที่ดำเนินเป็นวงจรการเรียนรู้ที่แบ่งออกเป็น 4 ขั้น คือ ประสบการณ์รูปธรรม (Concrete Experience) การไตร่ตรอง (Reflective Observation) การสรุปเป็นหลักการนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการทดลองปฏิบัติจริง (Active Experiment) กระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์จะมีพื้นฐานจากแนวคิดเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ตามธรรมชาติแล้วบุคคลจะมีความแตกต่างตามการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ส่งผลให้มีกระบวนการรับรู้ที่แตกต่างกันและมีการแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปด้วย ดังนั้น ขั้นในวงจรการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคนจะเริ่มต้นขั้นแต่ละขั้นต่างกันตามพื้นฐานประสบการณ์จริงของชีวิต

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์มีความเหมาะสมสำหรับการนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยในชั้นเรียนเนื่องจากเป็น Action Research ที่ต้องอธิบายความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเรียนรู้ในศาสตร์แต่ละด้านของนักเรียนต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในศาสตร์ในบริบทต่าง ๆ ที่ได้รับผลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องรอบตัวของผู้เรียน โดยเนื้อหาที่เรียนเป็นสถานการณ์ปัญหาจริงที่สังคมรอบตัวผู้เรียนได้ประสบ และด้านระบบสนับสนุนการศึกษาที่เน้นในการจัดหลักสูตรและการสอนในรูปแบบสหวิทยาการที่ใช้การเรียนรู้จากปัญหาและพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น และสนับสนุนให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติในรูปแบบโครงการ (Project-based Learning) เป็นต้น (Tantirajanawong, 2017)

รายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตร เป็นรายวิชาใหม่ที่เปิดสอนเป็นรายวิชาชีพเลือก ดังนั้นผู้เรียนที่เลือกลงทะเบียนเรียนวิชานี้ด้วยความสมัครใจและมีความสนใจด้านเนื้อหารายวิชาที่จะเป็นประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพในอนาคต และจากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้น พบว่า นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนเกือบทั้งหมดมีครอบครัวมีพื้นฐานอาชีพทางด้านการเกษตร ผู้สอนจึงได้ทดลองออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของผู้เรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ผ่านรูปแบบการสอนที่ใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ทักษะ 3Rs และ 7Cs) (Panich, 2009) โดยผู้สอนจะเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้โดยจะเป็นโค้ช (Coach) และผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และใช้ชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Professional Learning Communities: PLC) ที่มีในท้องถิ่นรอบตัวของผู้เรียนเป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้สอนจึงมีคำถามวิจัยว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่เน้นประสบการณ์จะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตรของผู้เรียนหรือไม่อย่างไร และพื้นฐานอาชีพของครอบครัวทางด้านเกษตรกรรมจะมีผลต่อระดับความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่เน้นประสบการณ์ของผู้เรียนหรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานจากประสบการณ์ของผู้เรียนในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตร

2. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานจากประสบการณ์ของผู้เรียนในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตร

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎี

- ทฤษฎีการเรียนรู้

จากความหมายของการเรียนรู้ที่นำเสนอโดย Ormrod (1998) ว่าการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมและความคิดที่ค่อนข้างถาวรจากประสบการณ์ของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง และเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผู้เรียนต้องเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง จากการทบทวนวรรณกรรมทฤษฎีการเรียนรู้ในงานวิจัยด้านศึกษาศาสตร์แบ่งออกเป็น 5 ทฤษฎีการเรียนรู้ ดังนี้

(1) การเรียนรู้ตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ที่เชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยมเป็นที่นิยมสำหรับการจัดการเรียนรู้ด้านศึกษาศาสตร์โดยเฉพาะหลักการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ (Wichadee, 2011)

(2) การเรียนรู้ตามทฤษฎี Cooperative and Collaborative Learning หรือกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจที่เน้นการทำงานร่วมกัน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และเรียนรู้ทักษะการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับสังคมและเพื่อนร่วมงาน การเรียนรู้แบบนี้มีแนวคิดจากการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ (Cooperative Learning) ใช้ในการเรียนการสอนโดยเฉพาะรายวิชาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ Kirdtam (2002) ได้สรุปไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจอย่างมีประสิทธิภาพมีแนวคิดหลัก 5 ประการ คือ การจัดกลุ่ม (Teams) ความมุ่งมั่น (Will) ทักษะทางสังคม (Social Skills) กฎพื้นฐาน 4 ข้อ และรูปแบบกิจกรรม (Structures)

(3) การเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน (Bonwell, & Eison, 1991) การเรียนรู้แบบ Active Learning มีความใกล้เคียงกับการเรียนรู้ตามทฤษฎี Cooperative and Collaborative Learning ที่เน้นการบูรณาการการเรียนรู้ในรายวิชาซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้บรรลุตามเป้าประสงค์ของรายวิชา

(4) การเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) (Kolb, 1984) เป็นทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการวิจัยในชั้นเรียนของนักการศึกษาในประเทศไทย ตามทฤษฎีนี้เน้นการจัดการเรียนการสอนให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์อย่างเป็นระบบ แบ่งวงจรการเรียนรู้เป็น 4 ขั้น คือ ประสบการณ์รูปธรรม (Concrete Experience) การไตร่ตรอง (Reflective Observation) การสรุปเป็นหลักการนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการทดลองปฏิบัติจริง (Active Experiment) กระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์จะมีพื้นฐานจากแนวคิดเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ตามธรรมชาติแล้ว บุคคลจะมีความแตกต่างตามการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ส่งผลให้มีกระบวนการรับรู้ที่แตกต่างกันและมีการแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นขั้นในแต่ละวงจรการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคนจะเริ่มต้นขั้นแต่ละขั้นต่างกันตามพื้นฐานประสบการณ์จริงของชีวิต ซึ่งการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้กิจกรรมหรืออาชีพของคนในชุมชนที่ผู้เรียนอาศัยอยู่เป็นแหล่งความรู้ โดยให้ผู้เรียนได้สัมผัสและสถานการณ์จริงจากชุมชน (Kirdtam, 2002)

5) การเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructivism ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะสร้างความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ผ่านการลงมือทำ ดังนั้นการเรียนการสอนมีลักษณะที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการเรียนการสอนมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเติมจากความรู้ซึ่งแตกต่างกัน และเน้นบทบาท ของแรงจูงใจจากภายในของผู้เรียน ผู้เรียนมีทักษะในการตรวจสอบและควบคุมการเรียนของ

ตนเอง ผลสัมฤทธิ์ของการเรียนจะอยู่ที่รายบุคคลมีการวัดผลที่หลากหลายทั้งเกณฑ์วัดเชิงปริมาณ การวัดในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ และการวัดเชิงคุณภาพ

- การเรียนรู้โดยการใช้โครงงานเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ปัญหาจริงเป็นการเรียนรู้และวิธีการแสวงหาความรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) เป็นแนวคิดที่นำเสนอโดย John Dewey โดยเชื่อว่า การเริ่มกระบวนการจากการเรียนรู้และลงมือ สามารถกระทำโดยผู้เรียนโดยเชื่อมโยงความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่โดยมีการบูรณาการณ์ได้อย่างเหมาะสม จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานมีความใกล้เคียงกับการจัดการเรียนรู้ตามประสบการณ์ที่นำเสนอของ Kolb (1984) ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงของผู้เรียน พัฒนาทักษะในการนำความรู้ไปแก้ปัญหาตามสถานการณ์ต่าง ๆ มีการค้นคว้าและมีการมอบหมายงานเป็นกลุ่ม มีการระดมสมอง พัฒนาทักษะทางอารมณ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่นและภาวะผู้นำ รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนนำศักยภาพและความสามารถตามประสบการณ์มาแก้ปัญหาได้อย่างเต็มที่

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานมีการนำไปใช้ในการเรียนด้านวิทยาศาสตร์อย่างแพร่หลายเนื่องจากกระบวนการทั้ง 5 ขั้นของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเป็นลำดับการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ แต่ก็สามารถนำมาใช้ในการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ได้เช่นกัน โดยสรุปจากขั้นตอนทั้ง 5 ที่นำเสนอมาข้างต้นในเชิงสังคมศาสตร์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการเลือกในสิ่งที่สนใจตามประเด็นปัญหาวิจัยเชิงสังคมศาสตร์ ตามความถนัดและความสามารถของตนเอง โดยใช้ความรู้ และประสบการณ์ที่ได้เรียนมาประยุกต์ในการปฏิบัติซึ่งผู้เรียนจะเป็นผู้ดำเนินการทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ตั้งแต่การวางแผนการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้ผลผลิตที่เป็นระบบ ได้ลงมือปฏิบัติจริง และการประเมินผลงาน (Khamanee, 2008) เช่นเดียวกับการเรียนรู้ในศาสตร์ด้านอื่น

แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในโลกศตวรรษที่ 21

จากข้อมูลของ Partnership for 21st Century Skills (cited in Tantirajanawong, 2017) การจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันต้องสร้างผู้เรียนให้มีคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและเจริญก้าวหน้าในทุกภาคส่วน การเปลี่ยนแปลงของทรัพยากรธรรมชาติและโครงสร้างประชากรและสังคม การจัดการศึกษาให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21 เป็นผู้ที่ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมสามารถดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ทักษะที่มีการกล่าวถึงมี 2 ด้าน คือ ความรู้ความสามารถ และด้านสมรรถนะหรือทักษะ หรือที่เรียกว่าหลัก 3Rs และ 7Cs โดย Panich (2009) ได้ให้ความหมายในแต่ละทักษะดังนี้

- 3Rs ย่อมาจาก Reading (อ่านออก) (W)Riting (เขียนได้) และ (A)rithmetics (คิดเลขเป็น) และ - 7Cs ย่อมาจาก 1) Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิด อย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา) 2) Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) 3) Cross-cultural Understanding (ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) 4) Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) 5) Communications, Information and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) 6) Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร) และ 7) Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

และมีหนังสือบางเล่มได้เพิ่มเติม 8) Change (ทักษะการเปลี่ยนแปลง) และ 2Ls คือ Learning Skills (ทักษะการเรียนรู้) และ Leadership (ภาวะผู้นำ) ซึ่งทักษะส่วนที่เพิ่มเติมนี้เป็นการแยกออกมาจากทักษะในข้อ 1) และข้อ 4) ตามลำดับ

โดยสรุปการเรียนรู้ตามทฤษฎีต่าง ๆ และแนวคิดผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของนักการศึกษาได้ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ความสนใจในกระบวนการถ่ายทอดผ่านกิจกรรมทั้งที่เป็น Active Learning และ Passive Learning เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ดังนั้น กิจกรรมที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ คือ การทำกิจกรรมกลุ่มที่มีการใช้โครงงานเป็นฐานที่เน้นหัวข้อจากประสบการณ์จริงที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในชั้นเรียนในต่างประเทศด้านการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์มีจำนวนมาก เช่น Bauerie, & Park (2012); Austin, & Rust (2015); Melia, Krishnan, & Melia (2015) ได้ทดลองใช้ Science With Practice ในการทำกิจกรรมสำหรับนักศึกษาสาขาเกษตรกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการวางแผนโดยให้ทำงานร่วมกับเจ้าหน้าที่ฟาร์ม ห้องปฏิบัติการและหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักศึกษามีความรับผิดชอบมากขึ้นและสามารถประยุกต์ความรู้ที่ได้รับจากการทำงานได้ ในขณะที่เจ้าหน้าที่ต่าง ๆ ในคณะได้มีการปรับบทบาทจากเจ้าหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงแก่นักศึกษา Bauerie, & Park (2012) ศึกษาการใช้การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพืชสวนเพื่อทดสอบ Knowledge Retention ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาที่ไปดูงานหลาย ๆ ครั้งรวมถึงกิจกรรมที่ไม่เป็นทางการ เช่น การทดสอบปีนต้นไม้หรือการใช้เครื่องจักรทางการเกษตรจะมีความสามารถในการปฏิบัติได้ดีกว่าผู้เรียนที่ทำแบบฝึกงานหรืองานมอบหมายส่งเพียงอย่างเดียว Melia, Krishnan, & Melia (2015) พบว่า ความคาดหวังที่ไม่ตรงกันระหว่างบัณฑิตหลักสูตรบัญชีที่สำเร็จการศึกษาและผู้ประกอบการทำให้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบ Work Integrated Leaning (WIL) แต่พบปัญหาในการดำเนินการที่หลากหลายทั้งจากผู้เรียนและผู้ประกอบการ จึงปรับเป็นการผนวกกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะของนักบัญชีในกิจกรรม Active Leaning และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามสถานการณ์จริงของผู้เรียนแทน จากตัวอย่างงานวิจัยด้านการใช้การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ทบทวนแสดงให้เห็นผลเชิงบวกต่อทักษะและการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน

สำหรับด้านการวิจัยในชั้นเรียนทั้งในประเทศไทยส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปในด้านครุศาสตร์หรือศึกษาศาสตร์ โดยเฉพาะการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษทั้งในระดับมหาวิทยาลัยและระดับมัธยม (Chuamuangphan, 2017; Inthakaew, Naiyapat, & Chansem, 2017; Thaweejan, 2014) นอกจากนี้นักการศึกษาบางท่านได้ทดสอบเทคนิคการสอนวิธีต่าง ๆ และใช้ในกลุ่มผู้เรียนที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น Sasipin (2015) นำเสนอการใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD Khamduang, & Thianpermpool (2019) ทดสอบการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ Chayanuwat, & Quaid (2014) ทดสอบการเรียนการสอนโดยใช้ตัวแบบ CIPP ในหลักสูตรระยะสั้นการปรับพื้นภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ในช่วงเรียนปรับพื้นฐาน

งานวิจัยในชั้นเรียนด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) โดยใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์มีไม่มากนัก Wichadee (2011) ได้แนะนำว่า เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ในรูปแบบต่าง ๆ จะเป็นประโยชน์ต่อการสอนและผู้เรียนพึงพอใจและมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นและจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น Yimyam et al., (2015) พบว่า การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมตั้งแต่การร่วมค้นหาปัญหา ร่วมวางแผน ร่วมทดลองใช้และร่วมประเมินผล จะสร้างความพึงพอใจของผู้เรียนและเป็นการสอนแบบเผชิญหน้าตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนทั้งด้านรูปแบบการเรียน รูปแบบการคิดความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน น่าจะเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 Chuamuangphan (2017) ได้ทดลองใช้เทคนิคการสอนแบบสถานการณ์จริงกับการประยุกต์ใช้มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 41 เกษตรกรรม พบว่า การเรียนโดยใช้สถานการณ์จริงทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น

นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนอาจมีการบูรณาการกับแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานในการจัดทำโครงงาน Intaya (2019) นักศึกษามีความเข้าใจในกิจกรรมการจัดในระดับคะแนนดีมาก ผู้สอนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม และนักศึกษามีความสุขกับการใช้เวลาในแหล่งเรียนรู้ ในระดับบัณฑิตศึกษา Wongkumsin, & Singhwee (2020) พบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานในระดับบัณฑิตศึกษาด้านจิตวิทยาสามารถพัฒนาการเรียนรู้ด้านการนำตนเองในประเด็นการจัดการตนเอง ด้านการตรวจสอบตนเอง และด้านการเปลี่ยนแปลงตนเอง

จากการทบทวนวรรณกรรมในอดีตข้างต้น พบว่า แม้จะมีการทำวิจัยในชั้นเรียนแต่สำหรับรายวิชาด้านบัญชีแต่การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ยังมีน้อยและไม่เคยมีการใช้ในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตร ดังนั้น งานวิจัย เรื่อง ผลการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่เน้นประสบการณ์จริงของนักศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตร จึงช่วยสะท้อนแนวทางการจัดการเรียนการสอนรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน และเพื่อทดสอบว่า ปัจจัยด้านประสบการณ์พื้นฐานครอบครัวส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนหรือไม่อย่างไร

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) มีการประเมินผลก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการเรียนรู้ (Post-test) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชา 931-118 การบัญชีธุรกิจเกษตร จากการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning Theory) นำมาดัดแปลงในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) เน้นการใช้ประสบการณ์การทำการเกษตรของครอบครัวมาเป็นฐานปัญหาในการศึกษา ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดมีพื้นฐานครอบครัวที่ประกอบอาชีพทางด้านเกษตรกรรมหรือเกี่ยวข้องกับการแปรรูปสินค้าเกษตร เช่น ปลูกปาล์มน้ำมัน ยางพารา แปรรูปสินค้าเกษตร เป็นต้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด 35 คน เป็นนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ หลักสูตรบัญชีบัณฑิต ชั้นปีที่ 2 ลงทะเบียนเรียนเป็นวิชาชีพเลือกในภาคการศึกษาที่ 2/2565

เครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัยภายใต้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ในรายวิชการบัญชีธุรกิจเกษตร (Agribusiness Accounting) โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่บูรณาการการเรียนรู้จากประสบการณ์

2) แบบประเมินความรู้ก่อนและหลังเรียน และ

3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีรายละเอียดและการพัฒนาดังนี้

การสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีด้านการเรียนรู้ การพัฒนาการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ และได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์

อาจารย์ผู้สอนในรายวิชามี 3 คน มาจากหลักสูตรบัญชีบัณฑิต 2 คน และหลักสูตรเทคโนโลยีการเกษตร 1 คน เพื่อบรรยายเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการทำการเกษตรและการทำธุรกิจเกษตรและบรรยายเนื้อหาและการทำกิจกรรมด้านการบัญชีธุรกิจเกษตร และมีการมอบหมายงานให้นักศึกษา สามารถแสดงรายละเอียดการบรรยายและการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์มีรายละเอียด ดังนี้

ช่วงที่ 1 สัปดาห์ที่ 1-6 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ประกอบด้วย ผู้สอนแนะนำรูปแบบการสอน บรรยายความรู้ภาคทฤษฎีธุรกิจเกษตรและมาตรฐานการบัญชีเกษตรกรรมและธุรกิจเกษตร และได้ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดระดับความรู้ด้านการบัญชีธุรกิจเกษตรก่อนประยุกต์ใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

ช่วงที่ 2 สัปดาห์ที่ 7-10 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับฟังการบรรยายเนื้อหา และแต่ละกลุ่มได้รับมอบหมายให้คัดเลือกธุรกิจเกษตรจริงที่ได้ปฏิบัติของครอบครัวหรือในท้องถิ่นโดยจัดทำในรูปแบบโครงงานเป็นฐาน (PBL) รวบรวมข้อมูลในประเด็นปัญหาตามรายละเอียดที่ได้เรียนรู้มาแล้วในสัปดาห์ที่ 1-6 เช่น รูปแบบการทำการเกษตร และการทำธุรกิจ การจดบันทึกข้อมูลรายได้และค่าใช้จ่าย การนำข้อมูลรายได้และค่าใช้จ่ายไปใช้ประโยชน์

ช่วงที่ 3 สัปดาห์ที่ 11-13 ขั้นตรวจสอบข้อมูลและส่งรายงานความก้าวหน้า ในขั้นนี้เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าการทำกิจกรรมว่า ผู้เรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ครบถ้วนตามที่มอบหมายแล้วหรือไม่

ช่วงที่ 4 สัปดาห์ที่ 14-15 ขั้นสรุปผลและวัดและประเมินผล ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ แต่ละกลุ่มร่วมรับฟังข้อสรุปสถานการณ์การทำการเกษตรจริงของครอบครัว ร่วมอภิปรายเสนอแนะการนำความรู้ด้านการบัญชีธุรกิจเกษตรที่เรียนมา ช่วยรวบรวม บันทึกบัญชีและสรุปผลการดำเนินงานให้ออกมาเป็นรูปแบบการบันทึกข้อมูลรายได้ที่ถูกต้องสอดคล้องตามมาตรฐานการบัญชีเกษตรกรรม และนำเสนอรายงานทางการเงินที่เกษตรกรสามารถนำไปใช้ประโยชน์ประกอบการตัดสินใจและยื่นกู้ยืมเงินในสถาบันการเงินที่สนับสนุนการให้สินเชื่อแก่กิจการเจ้าของคนเดียวหรือวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่มีการจัดทำบัญชีถูกต้องตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไป และทดสอบหลังเรียน (Post-test)

ผู้วิจัยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญในหลักสูตรการจัดการธุรกิจ และหลักสูตรบัญชีบัณฑิตจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้อง ถูกต้องของหลักการ โครงสร้างคำถามและเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชา และรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ฯ วัดค่าความสอดคล้อง (IOC) ปรับปรุง แผนการจัดกิจกรรมให้ถูกต้องเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ มีค่า IOC เท่ากับ 1.0

2) แบบสอบถามศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

แบบสอบถามมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบความคิดเห็นของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลพื้นฐานครอบครัวของผู้เรียน ส่วนที่ 2 ข้อมูลพื้นฐานด้านความรู้และผลการเรียนในอดีต และส่วนที่ 3 ระดับความคิดเห็นของผู้เรียน 3 ด้าน คือ ระดับการพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ระดับความพึงพอใจต่อการสอนบรรยายและเอกสารประกอบการสอน และระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน วัดโดยคำถามแบบประเมินค่า (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ตั้งแต่ 1-4 คะแนน (น้อยที่สุด-มากที่สุด)

แบบประเมินระดับความพึงพอใจของผู้เรียนใช้วัดความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในมุมมองของผู้เรียน พัฒนาโดยปรับปรุงจากงานวิจัยในอดีต นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์จากหลักสูตรการจัดการธุรกิจเพื่อตรวจสอบความถูกต้องตามหลักการวัดและประเมินระดับความพึงพอใจ เพื่อนำไปประเมินเกณฑ์ความสอดคล้อง (IOC) และมีค่า IOC เท่ากับ 1.0

การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูล โดยมีวิธีการดังนี้

1) ก่อนการทดลองได้ชี้แจงการเรียนแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Method) ให้ผู้เรียนทุกคนทราบ

2) สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้กำหนดขึ้นและให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

3) ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยการมอบหมายให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มรวบรวมข้อมูลธุรกิจเกษตรของครอบครัวหรือชุมชนท้องถิ่น เพื่อทราบข้อมูลการทำการเกษตร/ธุรกิจเกษตรจริง ผู้สอนติดตามความก้าวหน้าของงาน สรุปผลพร้อมอภิปรายร่วมแนวทางการจัดทำข้อมูลและบันทึกบัญชีที่สอดคล้องกับมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไป มอบหมายให้แต่ละกลุ่มปฏิบัติจริงและจัดทำรายงานทางการเงินที่สอดคล้องตามมาตรฐานการบัญชีแสดงผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของเกษตรกร

4) ดำเนินการทดสอบหลังเรียน

5) นำข้อมูลทั้งหมดตลอดภาคการศึกษามาประเมินตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมาย	ช่วงคะแนน
A	ดีเยี่ยม	80-100
B+	ดีมาก	75-79
B	ดี	70-74
C+	ดีพอใช้	65-69
C	พอใช้	60-64
D+	อ่อน	55-59
D	อ่อนมาก	50-54
E	ตก	0-49

3) แบบประเมินความรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้จากทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์

แบ่งชุดคำถามออกเป็น 3 ชุดคำถาม คือ ความรู้พื้นฐานด้านการเกษตรและธุรกิจเกษตร 9 ข้อ ความรู้ด้านระบบบัญชีและมาตรฐานการบัญชีเกษตรกรรม 29 ข้อ และความรู้ด้านการเงินและการใช้ข้อมูลบัญชีเพื่อการตัดสินใจ 12 ข้อ รวมข้อคำถาม 50 ข้อ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชา

ผู้วิจัยได้ออกแบบประเมินให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหารายวิชา นำแบบประเมินที่สร้างแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดประเมินผล และผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์จากหลักสูตรการจัดการธุรกิจและหลักสูตรบัญชีบัณฑิต เพื่อตรวจสอบความถูกต้องตามหลักการวัดและประเมินผลและความตรงตามเนื้อหาและโครงสร้าง (Content Validity) ระหว่างข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ความเหมาะสมของจำนวนข้อและระยะเวลา และความเป็นปรนัยของข้อคำถาม การตรวจให้คะแนน เพื่อนำไปประเมินเกณฑ์ความสอดคล้อง (IOC) และนำไปใช้ทดสอบก่อนและหลังเรียนกับผู้เรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยอาศัยโปรแกรมสำเร็จรูป PSPP โดยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามประเภทสถิติ ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของค่าสถิติเบื้องต้นต่าง ๆ เช่น ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นต้น และใช้สถิติเชิงอนุมาณสำหรับการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนและหลังการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์โดยใช้การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย t-test

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ข้อมูลทั่วไปผู้เรียน

รายวิชามีนักศึกษาลงทะเบียนเรียน 35 คน เปิดเป็นวิชาชีพเลือกควบคู่กับรายวิชาชีพเลือกอื่นของหลักสูตร เพศหญิง 34 คนและเพศชาย 1 คน มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคใต้ทั้งหมดอายุเฉลี่ย 21 ปี มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.53 มากกว่าร้อยละ 70 มีครอบครัวที่มีอาชีพเกษตรกรรม และเกือบทั้งหมดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับดีถึงดีเยี่ยม (ร้อยละ 91.4) สอดคล้องกับเกรด A ที่นักศึกษาส่วนใหญ่ได้รับ (24 คนหรือร้อยละ 68.6) ค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 27.6 และ 32.3 คะแนน ตามลำดับ

โครงงาน

ผู้เรียนจัดทำโครงงาน 12 หัวข้อหรือ 12 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีจำนวนสมาชิก 2-4 คน แบ่งประเภทโครงงานตามลักษณะกิจกรรมทางการเกษตร 5 ประเภท คือ

- การปลูกผัก/ไม้ผลและเลี้ยงสัตว์เศรษฐกิจ 6 กลุ่ม
- การปลูกไม้ดอกไม้ประดับ 1 กลุ่ม
- พ่อค้าคนกลางรับซื้อผลผลิตทางการเกษตร 3 กลุ่ม
- ขายปัจจัยการผลิตประเภทอาหารสัตว์และอุปกรณ์ทางการเกษตร 1 กลุ่ม และ
- การแปรรูปแช่แข็งอาหารทะเล 1 กลุ่ม

จากจำนวนกิจการที่นักศึกษาเลือกทำโครงงานเกือบทั้งหมดเป็นกิจการเจ้าของคนเดียวตั้งอยู่ในเขตจังหวัดสุราษฎร์ธานี รองลงมา คือ นครศรีธรรมราช กระบี่ และลำพูน ตามลำดับ และมีเพียง 1 สถานประกอบการที่เป็นบริษัทจำกัดและต้องปฏิบัติการบันทึกบัญชีตามมาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 41 เกษตรกรรม ดังนั้นระบบบัญชีและการให้คำแนะนำจึงเป็นรายละเอียดพื้นฐานของรายวิชาการบัญชีขั้นต้นและไม่เกินความรู้ความสามารถด้านบัญชีของผู้เรียน

ผลการประเมินตนเองระดับการพัฒนาทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21

เมื่อแบ่งทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21 ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม 3Rs ด้านความรู้ความสามารถ (3Rs: Reading, (W)Riting, (A)Rithmetics) และกลุ่ม 7Cs คือ กลุ่มสมรรถนะหรือทักษะ และให้ผู้เรียนประเมินตนเองในสิ่งที่คิดว่าพัฒนาเฉพาะกลุ่มสมรรถนะหรือทักษะ (7Cs) ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) พบว่า ผู้เรียนคิดเห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบใช้โครงงานเป็นฐานทำให้ตนเองมีการพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ในระดับมากในทุก ๆ ด้าน (ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.09-3.50) ทักษะที่คิดว่าได้รับการพัฒนามากที่สุด คือ ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) ซึ่งในที่นี้ขอรวมทักษะด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ด้วย ได้แก่ ด้านการรู้จักช่องทางสื่อสารที่เหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 3.50) การรู้จักแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า (ค่าเฉลี่ย 3.25) และการใช้การคิดวิเคราะห์ปัญหาและข้อมูลที่ได้รับ (จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้ประกอบการ) (ค่าเฉลี่ย 3.28) ตามลำดับ

ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership) มีค่าเฉลี่ยระดับการพัฒนาระหว่าง 3.03-3.28 ได้แก่ การสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม (ค่าเฉลี่ย 3.28) ความเข้าอกเข้าใจเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม (ค่าเฉลี่ย 3.19) ทำให้ตนเองมีภาวะผู้นำ ค่าเฉลี่ย 3.03 ตามลำดับ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ได้แก่ การรู้จักปัญหาเฉพาะหน้า (ค่าเฉลี่ย 3.25) ทักษะความเข้าใจความต่างวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding) ได้แก่ เข้าใจแนวปฏิบัติการบัญชีของผู้ไม่รู้บัญชี (ค่าเฉลี่ย 3.16) และทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) ได้แก่ สามารถนำความรู้ที่เรียนไปปรับใช้จริง (ค่าเฉลี่ย 3.25) และการใช้ความรู้บัญชีไปแก้ปัญหาของสถานประกอบการ (ค่าเฉลี่ย 3.09) ตามลำดับ

ผลการประเมินตนเองของผู้เรียนเป็นไปในทางเดียวกันกับผลการศึกษาของ Yimyam et al., (2015) ที่พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่มีรูปแบบการสอนหลากหลายให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการอ่าน การใช้สื่อสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน และการทำรายงานกลุ่มทำให้เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระดับการพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 (ตารางที่ 1) พบว่า ผู้เรียนที่ครอบครัวมีอาชีพเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 3.24) ประเมินตนเองว่า มีระดับการพัฒนาด้านสมรรถนะหรือทักษะต่าง ๆ ตามที่สำรวจสูงกว่าผู้เรียนที่ครอบครัวไม่มีอาชีพเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 2.94) (t=-3.752, p=.001) ทั้งนี้ เนื่องจากผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ด้านการเกษตรจากการประกอบอาชีพของครอบครัวแตกต่างกัน ทำให้ประเมินตนเองว่า มีระดับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ต่างกันไปด้วย ผลการศึกษาสอดคล้องกับ Wichadee (2011) ที่ได้เสนอว่า ความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้สอนต้องวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานจากประสบการณ์ในรายวิชาทำให้ผู้เรียนที่มีพื้นฐานอาชีพครอบครัวทางการเกษตรมีแรงจูงใจในการเรียน การได้ลงพื้นที่สัมภาษณ์รวบรวมข้อมูลจากผู้ประกอบการในท้องถิ่นซึ่งเป็นสถานการณ์จริงทำให้ผู้เรียนคิดเห็นว่า ตนเองมีความรู้มากขึ้นเป็นไปในทางเดียวกับผลการศึกษาของ Chuamuangphan (2017)

ตารางที่ 1 ระดับการพัฒนาทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21 ที่ได้รับจากการทำโครงงาน

ทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21	**ค่าเฉลี่ย**	**ระดับการพัฒนา**		
ค่าเฉลี่ยทุกด้าน 3.22 (0.40) Cronbach's Alpha 0.862	**(ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน)**	**มากที่สุด (4)**	**มาก (3)**	**น้อย (2)**
ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการแก้ปัญหา				
รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	3.25 (0.58)	11 (34.4)	19 (59.4)	2 (6.3)
ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ				
สร้างทักษะการทำงานเป็นทีม	3.28 (0.52)	10 (31.3)	21 (65.6)	1 (3.1)
เข้าอกเข้าใจเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม	3.19 (0.59)	9 (28.1)	20 (57.1)	3 (9.4)
ทำให้ตนเองมีภาวะผู้นำ	3.03 (0.65)	7 (21.9)	19 (59.4)	6 (18.8)
ทักษะการสื่อสาร สารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ				
ได้ใช้การคิดวิเคราะห์ปัญหาหรือข้อมูลที่ได้รับ	3.28 (0.52)	10 (31.3)	21 (65.6)	1 (3.1)
รู้จักใช้ช่องทางสื่อสารที่เหมาะสม	3.50 (0.57)	17 (53.1)	14 (43.8)	1 (3.1)
มีการติดต่อรู้จักคนในท้องถิ่น	3.19 (0.59)	9 (28.1)	20 (62.5)	3 (9.4)
ทักษะเข้าใจความต่างวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์				
เข้าใจแนวปฏิบัติการทำบัญชีของผู้ไม่รู้บัญชี	3.16 (0.68)	10 (31.3)	17 (53.1)	5 (15.6)
ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้				
สามารถนำความรู้ที่เรียนไปปรับใช้จริง	3.25 (0.62)	11 (34.4)	18 (56.3)	3 (9.4)
ใช้ความรู้บัญชีไปแก้ปัญหาของผู้ประกอบการ	3.09 (0.64)	8 (25.0)	19 (59.4)	5 (15.6)

เนื่องจากรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตรเปิดสอนในช่วงที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้จัดรูปแบบการสอนออนไลน์เท่านั้นจากการระบาดของเชื้อโควิด 19 ผู้สอนได้ผสมผสานระหว่างการสอนบรรยายในสัปดาห์ที่ 1-6 และการจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน ซึ่งให้ผู้เรียนเริ่มทำกิจกรรมโครงงานจากประสบการณ์จริงของสถานประกอบการใน

ท้องถิ่นตั้งแต่สัปดาห์ที่ 7-15 ควบคู่กับการเรียนบรรยายเนื้อหาส่วนที่เหลือ ผลการประเมินระดับความพึงพอใจในวิธีการสอนในส่วนของการสอนบรรยายและเอกสารประกอบการบรรยาย มีดังนี้

ในภาพรวมผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการสอนบรรยายในแต่ละหัวข้อในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 2.90) และเมื่อแบ่งตามบทเรียนที่สอน 3 ส่วน คือ 1) ความรู้พื้นฐานด้านการเกษตร 2) ความรู้ด้านการบัญชีธุรกิจเกษตร และ 3) การบริหารเงินสดและการใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการบริหารและตั้งราคา พบว่า ผู้เรียนมีระดับความพอใจในเนื้อหาความรู้พื้นฐานมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.09 รองลงมา คือ ด้านการบริหารเงินสดและการใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการบริหารและตั้งราคา ค่าเฉลี่ย 2.92 และเนื้อหาด้านการบัญชีธุรกิจเกษตร ค่าเฉลี่ย 2.90 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องจากเนื้อหาความรู้พื้นฐานเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวในขณะที่ด้านการทำบัญชีตามมาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 41 เกษตรกรรม เป็นเนื้อหาใหม่ที่ต้องเรียนทำให้ต้องเรียนรู้มากขึ้น (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อการสอนบรรยายและเอกสารประกอบการบรรยาย

	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพอใจ		
	(ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน)	มากที่สุด (4)	มาก (3)	น้อย (2)
การสอนบรรยาย (Cronbach's Alpha 0.827)	2.90 (0.97)			
1) ความรู้พื้นฐานการเกษตร	3.09 (0.64)	8 (25.0)	19 (59.4)	5 (15.6)
2) ความรู้ด้านการบัญชีธุรกิจเกษตร	2.89 (1.00)			
ประเภทและรูปแบบธุรกิจเกษตร	3.13 (0.66)	9 (28.1)	18 (56.3)	5 (15.6)
ระบบบัญชี ผู้ที่เกี่ยวข้องในการทำบัญชีและเอกสารประกอบการลงบัญชี	3.19 (0.64)	10 (31.3)	18 (56.3)	4 (12.5)
การบันทึกบัญชีตามมาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 41 เกษตรกรรม	3.28 (0.58)	11 (34.4)	19 (59.4)	2 (6.3)
การสรุปผลการดำเนินงาน	3.13 (0.61)	8 (25.0)	20 (62.5)	4 (12.5)
3) การบริหารเงินสดและการใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการบริหารและตั้งราคา 2.92 (0.99)				
เงินสดและการควบคุมเงินสด	3.13 (0.55)	7 (21.9)	22 (68.8)	3 (9.4)
การจัดหาแหล่งเงินทุนและการได้รับความช่วยเหลือจากภาครัฐ	3.19 (0.54)	8 (25.0)	22 (68.8)	2 (6.3)
การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนและการตั้งราคา	3.22 (0.49)	8 (25.0)	23 (71.9)	1 (3.1)
เนื้อหาทั้งหมดที่เรียนในหัวข้อนี้	3.25 (0.57)	10 (31.3)	20 (62.5)	2 (6.3)
เอกสารประกอบการบรรยาย	2.90 (0.97)			
ความรู้พื้นฐานการเกษตร	3.16 (0.63)	9 (28.1)	19 (59.4)	4 (12.5)
การบัญชีสำหรับธุรกิจเกษตร	3.00 (0.57)	5 (15.6)	22 (68.8)	5 (15.6)
การบริหารเงินสดและการใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อจัดการธุรกิจเกษตร	3.38 (0.49)	12 (37.5)	20 (52.5)	

ความพึงพอใจเนื้อหาและเอกสารประกอบการสอน

ในขณะที่เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความพึงพอใจระหว่างผู้เรียนที่มีและไม่มีพื้นฐานอาชีพของครอบครัวด้านเกษตรกรรม (ตารางที่ 3) พบว่า ในหัวข้อการบัญชีเกษตรกรรมผู้เรียนที่ครอบครัวมีอาชีพเกษตรกร (ค่าเฉลี่ย 3.28) ประเมินตนเองว่า มีระดับความพอใจในการเรียนเนื้อหาบทเรียนนี้สูงกว่าผู้เรียนที่ครอบครัวไม่ได้เป็นเกษตรกร

(ค่าเฉลี่ย 2.90) (t=-2.568, p=.017) และหัวข้อการบริหารเงินสดและการใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการบริหารและตั้งราคา ผู้เรียนที่ครอบครัวมีอาชีพเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 3.33) ประเมินตนเองว่า มีระดับความพอใจในการเรียนเนื้อหาบทเรียนนี้สูงกว่าผู้เรียนที่ครอบครัวไม่ได้มีอาชีพเกษตรกรรมเช่นกัน (ค่าเฉลี่ย 2.90) (t=-3.011, p=.005) ทั้งนี้อาจสรุปได้ว่า พื้นฐานอาชีพของครอบครัวส่งผลต่อระดับความเข้าใจในเนื้อหาและความสนใจในการเรียนของผู้เรียน สอดคล้องกับผลการศึกษาทางด้านการใช้ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของนักวิจัยทั้งในและต่างประเทศ พบว่า การได้ทดลองปฏิบัติจะพัฒนาทักษะการวางแผน การทำงานร่วมกัน มีความรับผิดชอบมากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Bauerie, & Park (2012) Chuamuangphan (2017); Wongkumsin, & Singhwee (2020) เป็นต้น

และผลการศึกษายังสะท้อนกลับไปยังการจัดการเรียนรู้ที่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ต้องมีการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้ (Wichadee, 2011) ดังนั้น จึงเป็นไปได้ว่า ผู้เรียนที่มีพื้นฐานอาชีพครอบครัวด้านเกษตรกรรมจะมีความพร้อมด้านความเข้าใจด้านระบบการเงินและการบัญชีที่มีการปฏิบัติมาแล้วบางส่วน ในขณะที่ผู้ที่ครอบครัวไม่มีพื้นฐานอาชีพด้านเกษตรกรรมต้องใช้แหล่งเรียนรู้จากหนังสือ สื่อออนไลน์ต่าง ๆ หรือการรับรู้จากผู้สอนเป็นหลักและอาจมีความเข้าใจเฉพาะในทางทฤษฎีได้เห็นจากการปฏิบัติจริง จึงมีความพอใจในเนื้อหาที่เรียนต่ำกว่าผู้เรียนที่ครอบครัวมีพื้นฐานอาชีพด้านเกษตรกรรม

ด้านเอกสารประกอบการบรรยายซึ่งอาจารย์แต่ละท่านใช้ประกอบด้วยไฟล์นำเสนอ การใช้วีดิโอสื่อการสอนออนไลน์ MOOC การดูวีดิโอจากสื่อออนไลน์อื่นที่เผยแพร่ และให้ลงมือปฏิบัติจริงในการทำโครงงานซึ่งเป็นการนำความรู้ทุกหัวข้อไปประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ (ตารางที่ 3) พบว่า ผู้เรียนมีระดับความพอใจในระดับมากทั้ง 3 หัวข้อ ค่าเฉลี่ย 3.16, 3.00 และ 3.38 ตามลำดับและระดับความพอใจไม่แตกต่างกันระหว่างผู้เรียนที่ครอบครัวไม่มีและมีพื้นฐานอาชีพด้านเกษตรกรรม อาจเนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่ผู้สอนต้องมีสื่อการสอนที่หลากหลาย เป็นการปฏิบัติตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยฯ ที่ให้จัดสัดส่วนการบูรณาการการสอนบรรยายร่วมกับการจัดกิจกรรมหรือปฏิบัติในรูปแบบอื่นไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของชั่วโมงสอน ส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนเกิดความพึงพอใจในรูปแบบการสอนและสื่อการสอนต่าง ๆ ที่นำเสนอไปด้วยซึ่งเป็นผลสะท้อนจากที่ผู้สอนไม่ได้สอนบรรยายเพียงอย่างเดียว

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความพึงพอใจเนื้อหาและเอกสารประกอบการสอน

	ค่าเฉลี่ย (ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน)		ค่าสถิติ t
	N1	N2	
เนื้อหา ความรู้พื้นฐานด้านการเกษตร	2.90 (0.57)	3.18 (0.66)	-1.232
การบัญชีธุรกิจเกษตร	2.90 (0.34)	3.28 (0.48)	-2.568*
การบริหารเงินสดและการใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการบริหารและตั้งราคา	2.90 (0.17)	3.33 (0.43)	-3.011**
เอกสารประกอบการบรรยาย	3.00 (0.31)	3.26 (0.36)	-2.061

*p<= .05, **p<= .01 N1 ไม่มีพื้นฐานอาชีพครอบครัวด้านเกษตรกรรม 10 คน N2 มีพื้นฐานอาชีพครอบครัวด้านเกษตรกรรม 22 คน

ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ทุกขั้นตอนผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.96, 2.77 และ 2.87 ตามลำดับ และเมื่อสำรวจระดับความพึงพอใจในแต่ละขั้น พบว่า ในขั้นที่ 1 การหาหัวข้อโครงงานผู้เรียนมองว่า มีความพอใจในกระบวนการร่วมกันฝึกคิดวิเคราะห์ปัญหาในหัวข้อที่เลือกมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.31) และในขั้นที่ 2 การลงพื้นที่และเก็บข้อมูลมีความพอใจในความร่วมมือที่ได้รับจากผู้ประกอบการมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.13) และในขั้นที่ 3 การส่งรายงาน

ความก้าวหน้าและนำเสนอรายงานฉบับสมบูรณ์ ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการนำเสนอความคืบหน้าและการได้รับคำแนะนำไปปรับใช้ และความพึงพอใจในภาพรวมของรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.28)

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระดับความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนที่ครอบครัวมีพื้นฐานอาชีพด้านเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 3.24) มีระดับความพอใจในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานมากกว่าผู้เรียนที่ครอบครัวไม่มีพื้นฐานอาชีพด้านเกษตรกรรม (ค่าเฉลี่ย 2.94) (t=-2.328, p=0.031) ทั้งนี้อาจเนื่องจากความแตกต่างของความพร้อมและการยอมรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของผู้เรียนที่มีพื้นฐานอาชีพของครอบครัวต่างกัน

ผลการศึกษาข้างต้นสอดคล้องกับที่ได้ศึกษาของ Intaya (2019) ที่พบว่า หากผู้เรียนร่วมทำกิจกรรมโดยใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานโดยลดชั่วโมงการเรียนในห้องเรียนลงแต่ทำกิจกรรมมากขึ้นจะทำให้ผู้เรียนมีความสุขไม่เครียด ซึ่งจากงานวิจัยของรายวิชาการบัญชีธุรกิจเกษตรผู้เรียนเกือบทั้งหมดมีความพึงพอใจต่อการเรียนในรูปแบบโครงงานในระดับมาก ผลการศึกษาสอดคล้องและเป็นไปตามสมมติฐานของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานที่กล่าวไว้จากนักวิจัยหลายท่านตามที่ได้กล่าวมาแล้ว (Wichadee, 2011; Chuamuangphan, 2017); Wongkumsin, & Singhwee (2020) กล่าวว่า คุณค่าของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน คือ การสร้างทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะทางอารมณ์ และทักษะการสื่อสารหรือการนำเสนอแก่ผู้เรียน

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

	ค่าเฉลี่ย (ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน)		ค่าสถิติ t
	N1	N2	
การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน	2.94 (0.33)	3.24 (0.36)	-2.328*

*p<= .05 N1 ไม่มีพื้นฐานอาชีพครอบครัวด้านเกษตรกรรม 10 คน N2 มีพื้นฐานอาชีพครอบครัวด้านเกษตรกรรม 22 คน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน

จากการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 50 ข้อ โดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกัน การทดสอบก่อนเรียนทดสอบในสัปดาห์ที่ 1 และการทดสอบหลังเรียนจัดสอบในสัปดาห์ที่ 16 หลังที่ได้นำเสนอเล่มรายงานของโครงงานเรียบร้อย พบว่า คะแนนสอบหลังเรียน (Post-test) มีการเพิ่มขึ้น (ค่าเฉลี่ย 32.29) จากคะแนนสอบก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย 27.59) (t=4.656, p=.000) ผลการวิเคราะห์สอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาที่มีการรวมคะแนนจากการทำโครงงาน คะแนนการมีส่วนรวมในกิจกรรมในการบรรยาย และคะแนนทดสอบก่อน/หลังเรียน พบว่า จากคะแนนรวม 100 คะแนน ผู้เรียนเกือบทั้งหมดมีระดับคะแนนมากกว่า 70 คะแนนหรืออยู่ในระดับมาก และมีค่าเฉลี่ย 82.1 จากคะแนนผลการทดสอบหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นหลังทำกิจกรรมการสอนต่าง ๆ ของรายวิชาสอดคล้องกับผลการศึกษาของนักการศึกษาหลายท่านที่ได้ทดสอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เช่น Wichadee (2011) Chuamuangphan (2017); Wongkumsin, & Singhwee (2020) การทำโครงงานทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองตามขั้นลำดับการทำโครงงาน ทำให้เกิดภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม และมีทักษะการสื่อสาร รวมถึงการเข้าใจปัญหาในท้องถิ่นในหัวข้อที่ศึกษาทำให้กระบวนการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาต่าง ๆ มีตัวอย่างที่ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21 ที่ได้รับจากการทำโครงงาน

สรุป

การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานระหว่างการบรรยาย การจัดกิจกรรมในห้องเรียนและนอกชั้นเรียน และการทำโครงงานจากประสบการณ์ รวมถึงการสื่อการสอนที่มีความหลากหลายทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนในเกณฑ์ดีมาก ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้

โครงงานเป็นฐาน นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานได้พัฒนาทักษะพลเมืองศตวรรษที่ 21 ด้านความรู้ 3Rs จากผลการวัดประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียน และพัฒนาด้านทักษะ 7Cs โดยเฉพาะในกลุ่มทักษะด้านความคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา และทักษะการสื่อสาร สารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากผู้เรียนเกือบทั้งหมดมีความคิดเห็นไปในทางเดียวกัน คือ ผู้ประกอบการมีเวลาจำกัดและรู้จักช่องทางการสื่อสารเฉพาะบางช่องทาง ดังนั้น การลงพื้นที่แต่ละครั้งผู้เรียนจะมีการร่วมประชุมวางแผนกัน กำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาที่เรียนและตรงตามหัวข้อที่สุด คำถามต้องชัดเจนตรงประเด็น สื่อสารเนื้อหาด้านบัญชีด้วยภาษาเข้าใจง่าย

ข้อเสนอแนะ

การวัดและประเมินผลจากการส่งรายงานความก้าวหน้าโครงงานต้องมีการแจ้งวันที่ต้องส่งเป็นระยะ ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการติดตามข้อมูลที่ได้รับจากผู้ประกอบการ งานวิจัยในอนาคตควรเพิ่มตัวแปรด้านข้อมูลพื้นฐานด้านครอบครัวผู้เรียน และขยายขอบเขตไปเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น สัมภาษณ์ติดตามการพัฒนาความรู้ด้านบัญชีของผู้ประกอบการหลังได้รับคำปรึกษาว่าสามารถนำไปใช้ได้จริง และมีประโยชน์ต่อการทำธุรกิจหรือไม่อย่างไร เป็นต้น

ด้านกระบวนการวัดและประเมินผลงานวิจัยในอนาคตอาจใช้การวัดและประเมินจากผู้ประกอบการร่วมด้วยเพื่อเห็นผลสะท้อนความคิดจากผู้ประกอบการจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานจากผู้มีส่วนได้เสียโดยตรง

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนวิจัยวิทยาเขตสุราษฎร์ธานี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี ประจำปีงบประมาณ 2565 รหัสโครงการ LAM6503016S

References

Austin, M.J., & Rust, D.Z. (2015). Developing an experiential learning program: milestones and challenges. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 27*(1), 143-153.

Bauerie, T., & Park, T. (2012). Experiential learning enhances student knowledge retention in the plant sciences. *Hort Technology, 22*(5), 715-178.

Bonwell, C., & Eison, J. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom AEHE-ERIC Higher Education*. Report No.1. Washington, D.C. Jossey-Bass.

Chayanuwat, A., & Quaid, P. (2014). *Using the CIPP Model to Determine the Appropriate English Curriculum for Learners: A Case Study of the Coffee, tea, me and English Course* (Final Report) . Walailak University, Thailand. [in Thai]

Chuamuangphan, O. (2017). The analysis of causal factors affecting sustainable growth of listed companies on the stock exchange of Thailand. *Journal of Accountancy and Management, 9*(4), 133-146. [in Thai]

Intaya, Y. (2019). Result of integrating academic services with instruction and research in the CI 3508 course: a case of “moderate class, more knowledge” activity development based on local wisdom and learning resources. *Journal of Graduate Research, 10*(2), 131-152. [in Thai]

Inthakaew, A., Naiyapat, O., & Chansem, A. (2017). A study of English language learning styles of Thai university students: a mixed methods research. *Research Methodology and Cognitive Science, 15*(1), 36-53. [in Thai]

Issarapreda, P. (2004). *Education Psychology* (5th ed) . Mahasarakham Faculty of Education, Mahasarakham University Press. [in Thai]

Khamanee, T. (2008). *Teaching Styles: Various Directions* (7th ed.). Chulalongkorn University Press. [in Thai]

Khamduang, P., & Thianpermpool, P. (2019). Teaching English grammar according to constructivist theory for first year students in the faculty of engineering and industrial technology, Silpakorn University. *Rajapark Journal, 13*(31), 179-194. [in Thai]

Kirdtam, C. (2002). *Facilitating Student-Centered Learning Technique*. Bangkok. Thai Wattanapanit Press. [in Thai]

Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ. Prentice Hall.

Melia, A., Krishnan, S., & Melia, V. (2015). *School of Accounting. RMIT, Australia*. Retrieved September 11, 2020, from, http://mams.rmit.edu.au/ awzd4ymtl0ht.pdf.

Ormrod, J.E. (1998). *Education Psychology: Developing Learners* (2nd Ed.) Upper Saddle River, NJ. Prentice Hall.

Panich. W. (2009). *Study of Knowledge About Desirable Characteristics of Thai People.* Bangkok: Office of the Education Council. [in Thai]

Panmanee, A. (2003). *Creative Psychology of Teaching and Learning*. Bangkok. Yai Mai Press. [in Thai]

Ratchadawisitthakul, K. (2004). *Development of Teaching and Learning that Responds to the English Language Learning Styles of Undergraduate Students, Dhurakij Pundit University* (Doctoral Dissertation), Kasetsart University. [in Thai]

Sasipin, S. (2015). A study of the academic achievement of special education students. Chiang Mai Rajabhat University In the behavior management course (SPE 3201) by organizing cooperative learning using STAD techniques. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal,* 21(3), 32-40. [in Thai]

Tantirajanawong, S. (2017). Direction of education in the 21st century. *Veridian E-journal*, *10*(2), 2843-2853. [in Thai]

Wichadee, S. (2011). Learners' learning styles: the perspectives from the theory of experiential learning. *Executive Journal, 31*(1), 175-184. [in Thai]

Wongkumsin, T., & Singhwee, C. (2020). Project-based learning for development self-directed learning. *Journal of Social Sciences & Humanity, 46*(1), 218-253. [in Thai]

Yimyam, S., Charuwatcharapaniskul, U., Chareonsant, J., Indarangkura Na Ayutthaya, A., Xuto, P., & Chaloumsuk, N. (2015). Developing on blended learning for developing the 21st Century learning skills. *Nursing Journal, 42*(Supplement), 129-140. [in Thai]

ปัจจัยพหุระดับที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรี ในจังหวัดภาคใต้ชายแดน

Multilevel Factors Affecting Undergraduate Students' Media Literacy in the Deep South of Thailand

ณรงค์ศักดิ์ รอบคอบ[1]

ธีระยุทธ รัชชะ[1*]

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี[1]

*e-mail: teerayout.r@psu.ac.th

Narongsak Rorbkorb[1]

Teerayout Rascha[1]

Faculty of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus[1]

Received: *April 19, 2024,* ***Revised:*** *June 10, 2024,* ***Accepted:*** *June 26, 2024*

บทคัดย่อ

เทคโนโลยีในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วส่งผลต่อความเป็นอยู่ในสังคมซึ่งสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลกับเยาวชนรุ่นใหม่มาก การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน และ 2) ปัจจัยระดับบุคคล และปัจจัยระดับสาขาวิชาที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ได้มาโดยใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้น ตามมหาวิทยาลัย คณะและสาขาวิชา ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี รวม 8 คณะ 56 สาขาวิชา 560 คน 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา รวม 4 คณะ 41 สาขาวิชา 410 คน และ 3) มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ รวม 8 คณะ 22 สาขาวิชา 220 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 20 คณะ 119 สาขาวิชา 1,190 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อ และ 2) แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ วิเคราะห์โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยการวิเคราะห์พหุระดับของการวิเคราะห์การถดถอย ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษามีระดับการรู้เท่าทันสื่อ ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก และ 2) ปัจจัยในระดับบุคคล ที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ อายุ เกรดเฉลี่ย รายได้ของครอบครัว ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และทัศนคติด้านการโฆษณาชวนเชื่อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ปัจจัยสาขา ที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ การวัดและประเมินผล มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นควรพัฒนาการวัดและประเมินผลที่เน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูง

คำสำคัญ : ปัจจัยพหุระดับ การรู้เท่าทันสื่อ นักศึกษาปริญญาตรี จังหวัดภาคใต้ชายแดน

Abstract

Today, technologies are evolving rapidly, which affects how people connect with each other in their society. Online social networks notably influence younger generations. This study aimed to examine the level of media literacy among undergraduate students in the southern border provinces of Thailand, and factors influencing their media literacy including those that are personal and ones that relate to their study programs. The sample group consists of undergraduate students in the southern border provinces of Thailand, obtained through stratified random sampling within universities at faculty and program levels. Subsequently, 560 students were selected from 56 programs within 8 faculties at Prince of Songkla University, Pattani Campus; 410 students from 41 programs within 4 faculties at Yala Rajabhat University; and 220 students from 22 programs within 8 faculties at Princess of Naradhiwas University. In total, there were 1,190 participants from 119 programs across 20 faculties. Data were collected using two sets of questionnaires: one assessing student media literacy and the other examining factors affecting student media literacy. Later, the obtained data were statistically analyzed for percentages, means, and standard deviations. Factors affecting media literacy were analyzed using multilevel regression analysis. Findings revealed that the participants demonstrated a high level of media literacy overall and across all dimensions. Individual factors which are related to their digital literary include gender, age, GPA, family income, peer connection, and anti-propaganda attitudes. This relationship is statistically significant at .01 level. At the program level, the factor of assessment and evaluation also influences their media literacy at .05 level of statistical significance. Therefore, it is advisable to develop assessment and evaluation methods that emphasize promoting students' higher level of thinking skills.

Keywords: Multilevel Factors; Media Literacy; Undergraduate Students; Southern Border Provinces

บทนำ

ในปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว สื่อได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม ด้านการศึกษา ตลอดจนการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) ความว่า “การแข่งขันด้านเศรษฐกิจจะเข้มข้นมากขึ้น สังคมโลกจะมีความเชื่อมโยงใกล้ชิดกันมากขึ้นเป็นสภาพไร้พรมแดน การพัฒนาเทคโนโลยีจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและจะกระทบชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมและการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจอย่างมาก” ดังนั้น โลกยุคใหม่ตั้งแต่ ดิจิทัลดิสรัปชัน (Digital Disruption) การเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัลมาสู่โลกยุควูกา (Vuca World) ที่เต็มไปด้วยความผันผวน ยากจะคาดเดา มีความซับซ้อนสูง และคลุมเครือเกินกว่าจะคาดการณ์ได้ จนกระทั่งมาสู่ยุคบานิ (Bani) โลกที่แสนเปราะบาง น่ากังวล คาดเดาและเข้าใจได้ยาก Yamrung, Suthasinnobol, & Jantraphirom (2022) รายงานพบว่า เทคโนโลยีในรูปแบบสื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของคนมากขึ้น ปัญหาที่เกิดจากสื่อจึงเกิดขึ้นได้มากเช่นกัน โดยพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 มาตราที่ 3 ได้กำหนดความหมายของคำว่า “สื่อ” ความว่า “สิ่งที่ทำให้ปรากฏด้วยตัวอักษร เครื่องหมาย ภาพ หรือเสียง ไม่ว่าจะได้จัดทำในรูปของเอกสาร สิ่งพิมพ์ ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมายรูปถ่าย ภาพยนตร์ วีดิทัศน์ การแสดงข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์ หรือได้จัดทำในรูปแบบอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง” Royal Thai Government Gazette (2015) พบว่า จากความหมายดังกล่าว จะเห็นได้ว่าสื่อต่าง ๆ เช่น สื่อตัวอักษร ภาพ เสียง วีดิทัศน์ ทั้งที่อยู่ในรูปแบบสังคมออนไลน์ รายการโทรทัศน์ โฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่ออื่น ๆ กลายเป็นสิ่งที่มีบทบาทต่อการใช้ชีวิต

ในสังคมเป็นอย่างมาก ซึ่งสื่อเหล่านี้ สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้ ในด้านความรวดเร็ว ประหยัดคุ้มค่า ทันยุคทันสมัย โดยเฉพาะสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่อชนิดอื่น ๆ เนื่องจาก สื่อชนิดอื่น ๆ เช่น รายการโทรศัพท์ สื่อสิ่งพิมพ์ มีการกลั่นกรองตรวจสอบก่อนการนำเสนอ แต่สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่มีการส่งผ่านได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องมีการกลั่นกรอง ทำให้สามารถบิดเบือนข้อมูลในการนำเสนอสู่สาธารณะ โดยไม่มีผู้รับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นย่อมเกิดความเสียหายในภาพรวมได้ แม้ปัจจุบันจะมีกฎหมายรองรับ โดยมีพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ Royal Thai Government Gazette (2015) ได้กำหนดบทลงโทษเกี่ยวกับการทำผิดเกี่ยวกับการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ และข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์ไว้ชัดเจน แต่การจัดการกับปัญหาเหล่านี้ก็ยังทำได้ยาก เพราะผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงรายชื่อในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ตลอดเวลา

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2002 หรือปี พ.ศ. 2545 “ภาคีพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 หรือ P21 (The Partnership for 21St Century Learning)” ที่ก่อตั้งขึ้นโดยความร่วมมือของผู้นำทางการศึกษาจากสหรัฐอเมริกาและบริษัทชั้นนำของโลก อาทิ ไมโครซอฟต์ แอปเปิล เดล ไทม์วอเนอร์ ฯลฯ ได้เล็งเห็นความสำคัญของทักษะใหม่สำหรับการเรียนรู้ของเยาวชนในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคแห่งการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงเวลาระหว่าง ค.ศ. 2001 ถึง ค.ศ. 2100 หรือ พ.ศ. 2544 ถึง พ.ศ. 2643 ที่โลกได้ถูกหลอมรวมกันมากขึ้น ทั้งในมิติของเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม โดย P21 ได้นำเสนอกรอบความคิดเรื่องทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับเยาวชนหรือผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้ทักษะเหล่านี้ในการดำเนินชีวิตและการทำงานได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัยมากที่สุด (Promoting Creative Thinking Journal Driving The Thai Economy, 2017)

จากกรอบแนวคิดของ P21 ในด้านทักษะ ผู้เรียนจำเป็นที่จะต้องมีทักษะ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ประกอบด้วย การคิดแบบมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการสร้างสรรค์ (Creativity) 2) ทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศสื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ประกอบด้วย ความเข้าใจและใช้ในด้านข้อมูลข่าวสาร (Information Literacy) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ความเข้าใจและปฏิบัติเป็นในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information and Communications Technology Literacy) และ 3) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) ได้แก่ ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) การริเริ่มและการกำกับดูแลตนเอง (Initiative and Self-Direction) ทักษะด้านสังคมและทักษะข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills) การมีผลงานและความรับผิดชอบ (Productivity and Accountability) และภาวะผู้นำและหน้าที่รับผิดชอบ (Leadership and Responsibility) การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่จำเป็นทักษะหนึ่งที่ถูกกำหนดไว้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลดังได้ระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งอยู่ในกรอบแนวคิดเรื่อง “การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน” โดยมีหลักการหนึ่งระบุไว้ว่าด้วย “การยกระดับการรู้เท่าทันสื่อให้สูงขึ้น” ส่งผลให้ประเทศสมาชิกนานาประเทศขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ได้ขานรับหลักการนี้และนำไปขับเคลื่อนในประเทศของตน Media Literacy เป็นคำศัพท์วิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ที่เกิดขึ้นในประเทศแคนาดาและใช้แพร่หลายกันในประเทศสหรัฐอเมริกา บางประเทศในยุโรป และญี่ปุ่น เป็นคำเดียวกันกับคำว่า Media Studies (ใช้ในอังกฤษ) Media Education (ใช้ในอังกฤษและฝรั่งเศส) และ Media Literacy (ใช้ในสหรัฐอเมริกา) สำหรับประเทศไทยนั้นได้มีการขับเคลื่อนกระบวนการรู้เท่าทันสื่อเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี และยังต้องการการขับเคลื่อนต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเยาวชนของชาติ (Yenjabbok, 2009)

ซึ่งการศึกษาตัวแปรดังกล่าวที่ผ่านมา ส่วนมากจะใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ซึ่งเป็นวิธีการทางสถิติที่พยายามอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรเกณฑ์โดยอาศัยความแปรปรวนของตัวแปรพยากรณ์ โดยไม่ได้คำนึงถึงระดับของตัวแปรพยากรณ์ ทั้งที่ตัวแปรพยากรณ์เหล่านั้นเป็นข้อมูลพหุระดับ (Multi–Level) ซึ่งมีทั้งข้อมูลระดับนักเรียนและข้อมูลในระดับกลุ่มโดยไม่ให้ความสนใจต่อโครงสร้าง ของระดับข้อมูลทำให้ตัวประมาณค่า (Estimator) มีคุณสมบัติของความลำเอียง (Bias Estimator) ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ไม่พึงประสงค์และส่งผลให้ การประมาณค่าพารามิเตอร์มีความคลาดเคลื่อน (Bryk, & Raudenbush, 1987) จากสภาพปัญหาการวิเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้การวิเคราะห์พหุระดับ ศึกษาตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา ด้วยการวิเคราะห์พหุระดับ (Hierarchical Linear Model) เพื่อนำสารสนเทศที่ได้ไปใช้เป็นแนวทาง การพัฒนาเสริมสร้างและพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาต่อไป จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยพหุระดับที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ซึ่งผลจากการวิจัยจะนำไปใช้เพื่อการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาและการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้สอดคล้องตามเป้าหมายในการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้เท่าทันสื่ออย่างมีประสิทธิผลและประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งในแนวทางการสร้างสันติสุข และความเข้าใจกัน ลดการบิดเบือนข่าวสารในสามจังหวัดภาคใต้ชายแดน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน
2. เพื่อศึกษาปัจจัยในระดับบุคคล และปัจจัยระดับสาขาวิชาที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน

สมมติฐานการวิจัย

ปัจจัยระดับบุคคล ประกอบด้วย 7 ปัจจัย ได้แก่ 1) เพศ 2) อายุ 3) เกรดเฉลี่ย 4) รายได้ของครอบครัว 5) ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน 6) พฤติกรรมคบเพื่อนอย่างปลอดภัย และ 7) ทัศนคติต้านทานการโฆษณาชวนเชื่อ และปัจจัยระดับสาขา ประกอบด้วย 6 ปัจจัย ได้แก่ 1) คุณลักษณะของผู้สอน 2) การจัดกิจกรรมนักศึกษา 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ 5) การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผลการศึกษา มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน

ทบทวนวรรณกรรม

ยุคการเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัล สู่โลกยุค Vuca World และ Bani

จากกระแสการเปลี่ยนแปลงต่อมาในยุคก่อนโควิดเราได้ยินคำว่า Vuca World แนวคิดของ “Vuca” (วูกา) ในช่วงต้นทศวรรษ 2000 ก็เริ่มปรากฏในหนังสือเกี่ยวกับกลยุทธ์ทางธุรกิจ เป็นชุดความคิดที่ใช้เป็นกรอบอธิบายสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความผันผวน ยากจะคาดเดา มีความซับซ้อนสูง และคลุมเครือเกินกว่าจะคาดการณ์ได้แจ่มชัด โดยความหมายของ Vuca นั้นมาจากคำ 4 คำ คือ V-Volatility ความผันผวน ยากจะคาดเดา เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันไม่ทันตั้งตัว U-Uncertainty มีความไม่แน่นอนสูง ไม่ชัดเจน ยากจะอธิบาย C-Complexity มีความซับซ้อนสูง มีปัจจัยมากมายที่ต้องนำมาพิจารณาประกอบการตัดสินใจ A-Ambiguity มีความคลุมเครือ เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน ในปัจจุบัน Vuca ไม่อาจอธิบายเรื่องอัตราความเร็วของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากโลกเผชิญกับสถานการณ์การระบาดของโควิด -19 จึงมีการบัญญัติชุดคำศัพท์ใหม่ “Bani” เพื่อเป็นกรอบคิดในการอธิบายความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่กำลังเกิดขึ้นทั่วโลก Bani เกิดขึ้นจากการรวมตัว กันของตัวอักษรหน้าคำศัพท์ 4 คำ ได้แก่ B - Brittle ความเปราะบาง A - Anxious ความกังวล

N - Nonlinear การคาดเดายากและ I- Incomprehensible ความเข้าใจได้ยาก ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงบนโลกยุคใหม่ตั้งแต่ดิจิทัลดิสรัปชัน (Digital Disruption) การเปลี่ยนฉับพลันทางดิจิทัลมาสู่โลกยุควูกา (Vuca World) ที่เต็มไปด้วยความผันผวน ยากจะคาดเดา มีความซับซ้อนสูง และคลุมเครือเกินกว่าจะคาดการณ์ได้จนกระทั่งมาสู่ยุคบานิ (Bani) โลกที่แสนเปราะบาง น่ากังวล คาดเดาและเข้าใจได้ยาก ดังนั้น เยาวชนรุ่นใหม่พึงมีสติไตร่ตรองอย่างรอบคอบ คิดลึก คิดกว้าง คิดไกล โดยมีท่าทีที่เหมาะสม เท่าทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ เพราะทุกการเปลี่ยนแปลงย่อมมาพร้อมกับโอกาสในการพัฒนาด้วยเสมอ (Yamrung, Suthasinnobol, & Jantraphirom, 2022)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อศตวรรษที่ 17 ในประเทศเยอรมนี และจากการประชุมระดับโลกว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อของยูเนสโก ณ กรุง Grundwald ประเทศเยอรมนี และได้มีการร่างคำประกาศว่าด้วยสื่อมวลชนศึกษา เพื่อส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้สอนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงมหาวิทยาลัย และพัฒนาหลักสูตร การฝึกสำหรับครูและสื่อกลางเพื่อเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อแก่ครูผู้สอน ส่งเสริมการวิจัยและกิจกรรมพัฒนาประโยชน์ของสื่อมวลชนศึกษา สื่อหลายประเทศมีความตื่นตัวด้านการศึกษาเพื่อสร้างความรู้เท่าทันสื่อ เช่น ออสเตรเลีย แคนาดา อังกฤษ ฟินแลนด์ ฝรั่งเศส นอร์เวย์ สก๊อตแลนด์ และสวีเดน เป็นต้น ได้มีการกำหนดโครงการรู้เท่าทันสื่อเป็นหลักสูตรการศึกษาของประเทศ (Prachanban, & Konpueng, 2016) ส่วนในประเทศไทยได้มีการขับเคลื่อนกระบวนการรู้เท่าทันสื่อมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 10 ปี (Yenjabbok, 2009) โดยแสดงให้เห็นในผลงานและเอกสารต่าง ๆ อาทิ การรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพ แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.) เพื่อสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมเยาวชนรู้เท่าทันอำนาจสื่อ โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งแนวคิดของ Center for Media Literacy (2008) ซึ่งเป็นแนวคิดหลักในการจำแนกองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ เพราะเป็นแนวคิดที่ใหม่และมีพัฒนาการที่ชัดเจนมาโดยตลอดในช่วงเวลาปี ค.ศ. 2003 ถึง ค.ศ. 2008 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Prachanban (2016); Ongawatthanich (2013) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 โดยสังเคราะห์ได้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) หมายถึง ทักษะการเข้าถึงสื่อจึงเป็นความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว สามารถรับรู้เข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป

2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills) หมายถึง ทักษะการวิเคราะห์เป็นความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการบอกหรืออธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จ ข้อจริง ข้อเสนอเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวจูงใจจากการนำเสนอของสื่อ รวมถึงสามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ

3. ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills) หมายถึง ทักษะการประเมินสื่อเป็นความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้

4. ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills) หมายถึง ทักษะที่บุคคลเมื่อมีความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าสื่อได้อย่างถ่องแท้แล้ว บุคคลจึงต้องเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้ผลิตสื่อ ทักษะการสร้างสรรค์จึงเป็นความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็น

ของตนผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสมและหลากหลายรูปแบบได้อย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง

5. ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills) หมายถึง ทักษะการมีส่วนร่วม เป็นความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะต่าง ๆ ที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการวิพากษ์ และแสดงความคิดเห็นต่อสื่อต่าง ๆ อย่างเปิดเผยบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรม รวมถึงการเปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน และใช้ประโยชน์จากสื่อของตนอย่างเหมาะสม

ปัจจัยพหุระดับที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในจังหวัดภาคใต้ชายแดน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาปัจจัยพหุระดับเป็นเทคนิคทางสถิติที่ใช้วิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรอิสระที่มีต่อตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในจังหวัดภาคใต้ชายแดน โดยตัวแปรอิสระที่นำมาวิเคราะห์มีโครงสร้างของตัวแปรระดับลดหลั่นกันซึ่งในงานวิจัยนี้ได้แบ่งเป็น 2 ระดับ ซึ่งได้แก่ ระดับบุคคล และระดับสาขาวิชา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

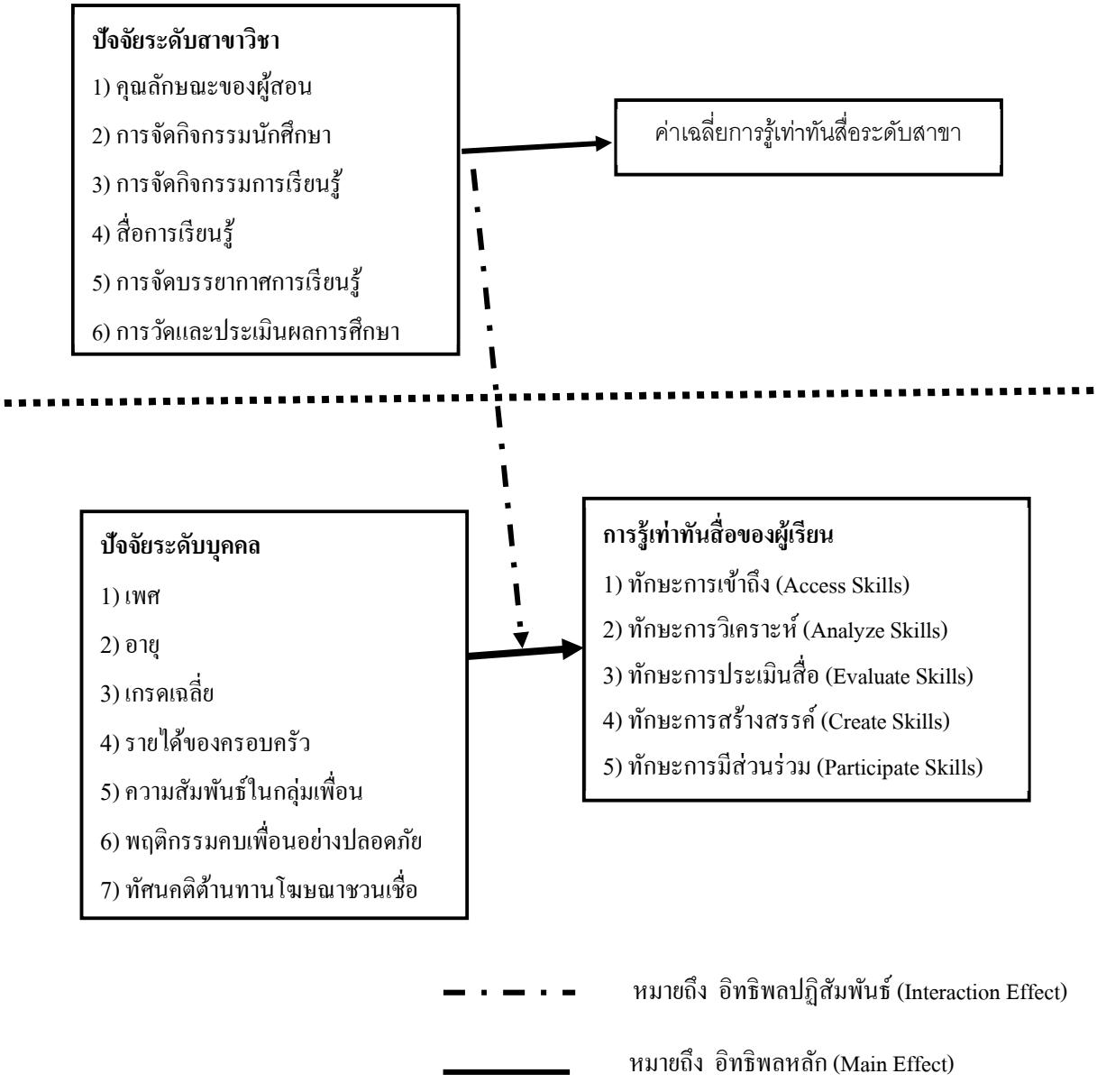
ปัจจัยระดับบุคคล จากการศึกษาของ Judy, & Paul (2006) กล่าวว่า ผู้เชี่ยวชาญในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะมองว่าการรับรู้ของคนเราเป็นแบบรับรู้ด้วยตนเอง (Active Perception) คือ คนเราจะเลือกข้อมูล (Select) จัดการข้อมูล (Organize) และตีความ (Interpret) สิ่งที่เรารับรู้ ไม่ใช่แค่บันทึกสิ่งที่เรารับรู้เหมือนแต่ก่อน (Passive Perception) โดยอุปมาว่า แต่ละคนมีกล้องวิดีโอและเลนส์กล้องวิดีโอที่แตกต่างกัน และใช้ประโยชน์จากกล้องวิดีโอในการจับภาพและบันทึกเสียงต่างกัน ทำให้แต่ละคนมองเห็นสีและได้ยินเสียงต่างกัน ดังนั้น การรับรู้จึงขึ้นอยู่กับการตีความสิ่งที่เรารับรู้ของเรา Hall (1980) ก็ได้กล่าวไว้เช่นกันว่า ผู้รับสารอาจตีความตรงตามความประสงค์ของสื่อที่เป็นผู้ส่งสาร (Preferred or Dominant-Reading) ก็ได้ เพราะฉะนั้น แบบแผนการรับรู้ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแต่ละคนจึงไม่เหมือนกัน เนื่องจากประสบการณ์ และความรู้แต่เดิมของแต่ละคนแตกต่างกัน ส่งผลในการประเมินสื่อด้วยการใช้ข้อมูลในสมองเพื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลใหม่ ดังนั้น นอกจากประสบการณ์ดั้งเดิม บทบาท และวัฒนธรรมจะเป็นสาเหตุที่ทำให้การรับรู้ของคนเราต่างกัน สาเหตุที่ทำให้แบบแผนการรับรู้แตกต่างกันน่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้การรับรู้ของคนเราแตกต่างกัน ทำให้ผู้วิจัยได้กำหนดปัจจัยในระดับบุคคลตามกรอบความแตกต่างในการรับรู้ทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ประสบการณ์ดั้งเดิม ได้แก่ อายุ ด้านที่ 2 วัฒนธรรม ได้แก่ 1) เพศ และ 2) รายได้ของครอบครัว ด้านที่ 3 บทบาททางสังคม ได้แก่ 1) ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และ 2) พฤติกรรมคบเพื่อนอย่างปลอดภัย และด้านที่ 4 ระดับความรู้ ได้แก่ 1) เกรดเฉลี่ย และ 2) ทัศนคติต้านทานโฆษณาชวนเชื่อ

ปัจจัยระดับสาขา เมื่อกระบวนทัศน์เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย การเรียนการสอนให้มีความรู้เท่าทันสื่อเองก็ต้องเปลี่ยนไปเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ ในศตวรรษที่ 21 การสอนนักศึกษาให้ “ทักษะ” ของตนเองถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก ดังนั้น นักศึกษายุคปัจจุบันจึงจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการหาสิ่งที่ตนต้องการรู้ (How To…) และวิธีการฝึกฝนให้มีทักษะการจัดการความคิดขั้นสูง เพื่อวิเคราะห์และประเมินค่าได้ว่า ข้อมูลที่พวกเขาหามานั้นเป็นประโยชน์สำหรับสิ่งที่ตนต้องการรู้หรือไม่ และสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติที่ได้ให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนเรื่องรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งได้จัดทำคู่มือการจัดการเรียนการสอนรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วยด้านเนื้อหา ด้านเทคนิค/วิธีการสอน สื่อการสอน และ กิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางสำหรับอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาต่าง ๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาปัจจัยในระดับสาขาซึ่งเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งตัวแปรการจัดการเรียนการสอน

ในระดับสาขามีดังนี้ 1) คุณลักษณะของผู้สอน 2) การจัดกิจกรรมนักศึกษา 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ 5) การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผลการศึกษา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในจังหวัดภาคใต้ชายแดน โดยแบ่งตัวแปรออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ 1) ตัวแปรระดับบุคคล และ 2) ตัวแปรระดับสาขาวิชา โดยยึดกรอบแนวคิด Learning for The 21St Century ตามภาคีเพื่อศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21St Century Skills, 2011) ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเฉพาะทักษะการรู้เท่าทันสื่อแห่งศตวรรษที่ 21 (Center for Media Literacy, 2008); (Secker, & Coonan, 2013) (รูปที่ 1)



รูปที่ 1 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นระดับบุคคล ตัวแปรต้นระดับสาขาวิชา และตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน จากตัวแบบตามสมมติฐานการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย (2022)

นิยามศัพท์

การรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ รับรู้และเข้าใจ ความหมายของสื่อที่หลากหลายรูปแบบโดยไม่ได้จำกัดอยู่ที่สื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อเท็จจริง ให้เหตุผลเชิงสนับสนุน ผลดี ผลเสีย ของสื่อ ประเมินสื่อในลักษณะต่าง ๆ ได้ จนสามารถออกแบบ นำเสนอสื่อ และวิพากษ์วิจารณ์สื่ออย่างสร้างสรรค์ตลอดจนมีส่วนร่วมในการสร้างและตอบโต้สื่อบนพื้นฐานของคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเฉพาะทักษะการรู้เท่าทันสื่อแห่งศตวรรษที่ 21 Center for Media Literacy (2008) เป็นนิยามหลัก จำแนกได้ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills) ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills) และทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills)

วิธีการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 8,594 คน 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 7,360 คน และ 3) มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ จำนวน 3,784 คน รวมประชากรทั้งสิ้น 19,738 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยยึดตาม Hair, Black, Babin, Anderson, & Tatham (2006) ซึ่งแนะนำว่า ในการวิเคราะห์ข้อมูลพหุตัวแปรที่ใช้ในการประมาณค่าพารามิเตอร์ด้วยวิธีการสร้างฟังก์ชันความเป็นไปได้สูงสุด (Maximum Likelihood) ตัวอย่างไม่ควรต่ำกว่า 100 จึงจะทำให้ผลการวิเคราะห์มีความน่าเชื่อถือ และ Muthén (1989) เสนอว่า กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการวิเคราะห์พหุระดับ คือ ควรมีมากกว่า 50 กลุ่ม เพื่อให้การประมาณค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานระดับกลุ่มจะได้ไม่ลำเอียง และ Mass, & Hox (2005 cited in Kanjanawas, 2007) กล่าวว่า แต่ละกลุ่มควรมีอย่างน้อยที่สุด 2 คน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างในแต่ละสาขาวิชาไว้อย่างน้อย 10 คน จากทั้งหมด 119 สาขาวิชา รวมกลุ่มตัวอย่าง 1,190 คน ได้มาโดยใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามมหาวิทยาลัย คณะและสาขาวิชา แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาในแต่ละสาขาวิชาแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยกำหนดให้สาขาวิชาเป็นชั้นในการสุ่ม ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี รวม 8 คณะ 56 สาขาวิชา 560 คน 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา รวม 4 คณะ 41 สาขาวิชา 410 คน และ 3) มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ รวม 8 คณะ 22 สาขาวิชา 220 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 20 คณะ 119 สาขาวิชา 1,190 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น มีจำนวน 2 ตัวแปร คือ 1) ตัวแปรระดับบุคคล จำนวน 7 ตัวแปร ได้แก่ 1.1) เพศ 1.2) อายุ 1.3) เกรดเฉลี่ย 1.4) รายได้ของครอบครัว 1.5) พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ 1.6) พฤติกรรมการคบเพื่อน และ 1.7) ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และ 2) ตัวแปรระดับสาขาวิชา จำนวน 6 ตัวแปร ได้แก่ 2.1) คุณลักษณะของผู้สอน 2.2) การจัดกิจกรรมนักศึกษา 2.3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2.4) สื่อการเรียนรู้ 2.5) การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ และ 2.6) การวัดและประเมินผลการศึกษา

ตัวแปรตาม คือ การรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) 2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills) 3) ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills) 4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills) และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ฉบับที่ 1 แบบวัดการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดนมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ทักษะการเข้าถึง 2) ทักษะการวิเคราะห์ 3) ทักษะการประเมินสื่อ 4) ทักษะการสร้างสรรค์ และ 5) ทักษะการมีส่วนร่วม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 6 ระดับของ Likert ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ (New Approach) โดย Chang (1993) กล่าวว่า ในการวัดคุณลักษณะของบุคคล สเกลคู่เป็นการตัดโอกาสของการไม่พิจารณาข้อกระทงของการวัด โดยผู้ตอบไม่สามารถเลือกค่ากลางซึ่งทำให้ผู้ตอบจะต้องใช้การพิจารณาใคร่ครวญในระดับหนึ่ง แต่ละองค์ประกอบจะมีข้อคำถาม 10 ข้อ รวมทั้ง 50 ข้อ หาคุณภาพโดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงของแบบวัด โดยมีค่าความตรง (Validity) ตั้งแต่ 0.60 – 1.00 จากนั้นนำแบบวัดไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจริง จำนวน 3 มหาวิทยาลัยๆ ละ 40 คน ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา และ 3) มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ รวมจำนวนทั้งสิ้น 120 คน ได้ค่าอำนาจจำแนก (Discriminant) เท่ากับ 0.216 - 0.800 และค่าความเที่ยง (Reliability) เท่ากับ 0.941

ฉบับที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน มี 9 ด้าน ได้แก่ 1) ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน 2) พฤติกรรมคบเพื่อนอย่างปลอดภัย 3) ทัศนคติต้านทานโฆษณาชวนเชื่อ 4) คุณลักษณะของผู้สอน 5) การจัดกิจกรรมนักศึกษา 6) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7) สื่อการเรียนรู้ 8) การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ และ 9) การวัดและประเมินผลการศึกษา ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามมาตรวัดของ Likert หาคุณภาพโดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60-1.00 และเมื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาเครื่องมือจำนวน 50 คน พบว่า แบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ 1) คุณลักษณะของผู้สอน 2) การจัดกิจกรรมนักศึกษา 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) สื่อการเรียนรู้ 5) การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ และ 6) การวัดและประเมินผลการศึกษา มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.202 – 0.825 และมีค่าความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach Alpha Coefficient) ของครอนบาค ตั้งแต่ 0.78 - 0.956

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์พหุระดับของการวิเคราะห์การถดถอย (Multilevel Regression Analysis) เกณฑ์การแปลผล ระดับการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้การแปลผลมาตราส่วนประมาณค่าลิเคิร์ทสเกลแบบ 6 ระดับเกณฑ์ในการพิจารณา Wright, & Masters (1982) ซึ่งเกณฑ์การแปลผล มีดังนี้

ตารางที่ 1 เกณฑ์การแปลผลระดับการรู้เท่าทันสื่อ

การแปลผลตามช่วงของค่าเฉลี่ย	ระดับการรู้เท่าทันสื่อ
5.17 – 6.0	ระดับดีมากที่สุด
4.33 – 5.16	ระดับดีมาก
3.50 – 4.33	ระดับดี
2.67 – 3.50	ระดับปานกลาง
1.83 – 2.66	ระดับไม่ดี
1.00 – 1.83	ระดับไม่ดีมาก

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน โดยภาพรวมอยู่ระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงจากมากไปน้อยสามอันดับแรก คือ 1) ทักษะการประเมินสื่อ มีค่า 4.97 อยู่ในระดับดีมาก 2) ทักษะการสร้างสรรค์ มีค่า 4.93 อยู่ในระดับดีมาก 3) ทักษะการเข้าถึง มีค่า 4.78 อยู่ในระดับดีมาก และ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่มีระดับต่ำสุด คือ ทักษะการมีส่วนร่วมมีค่า 4.50 อยู่ในระดับดีมาก รายละเอียด (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาจำแนกเป็นรายด้าน

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	Mean	S.D.	แปลความหมาย
1) ทักษะการเข้าถึง (Access Skills)	4.78	.557	ระดับดีมาก
2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills)	4.74	.572	ระดับดีมาก
3) ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skills)	4.97	.574	ระดับดีมาก
4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skills)	4.93	.649	ระดับดีมาก
5) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participate Skills)	4.50	.491	ระดับดีมาก
ภาพรวม	4.79	.465	ระดับดีมาก

2. ผลการศึกษาปัจจัยระดับบุคคล และปัจจัยระดับสาขาวิชาที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน พบว่า ปัจจัยในระดับบุคคล ที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ อายุ เกรดเฉลี่ย รายได้ของครอบครัว ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และทัศนคติต้านการโฆษณาชวนเชื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนปัจจัยระดับสาขา ที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ได้แก่ การวัดและประเมินผลการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ตารางที่ 3 และ รูปที่ 2) สำหรับโมเดลพหุระดับของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน พบว่า

2.1 ระดับบุคคล

(การรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน)Ij = 3.902 + 0.08(เพศ)** +(-)0.065(อายุ)** - 0.114 (เกรดเฉลี่ย)** - .0117(รายได้ครอบครัว)**+.0.213(ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน)**- 0.005(พฤติกรรมคบเพื่อนอย่างปลอดภัย) -.0.172(ทัศนคติต้านโฆษณาชวนเชื่อ)**

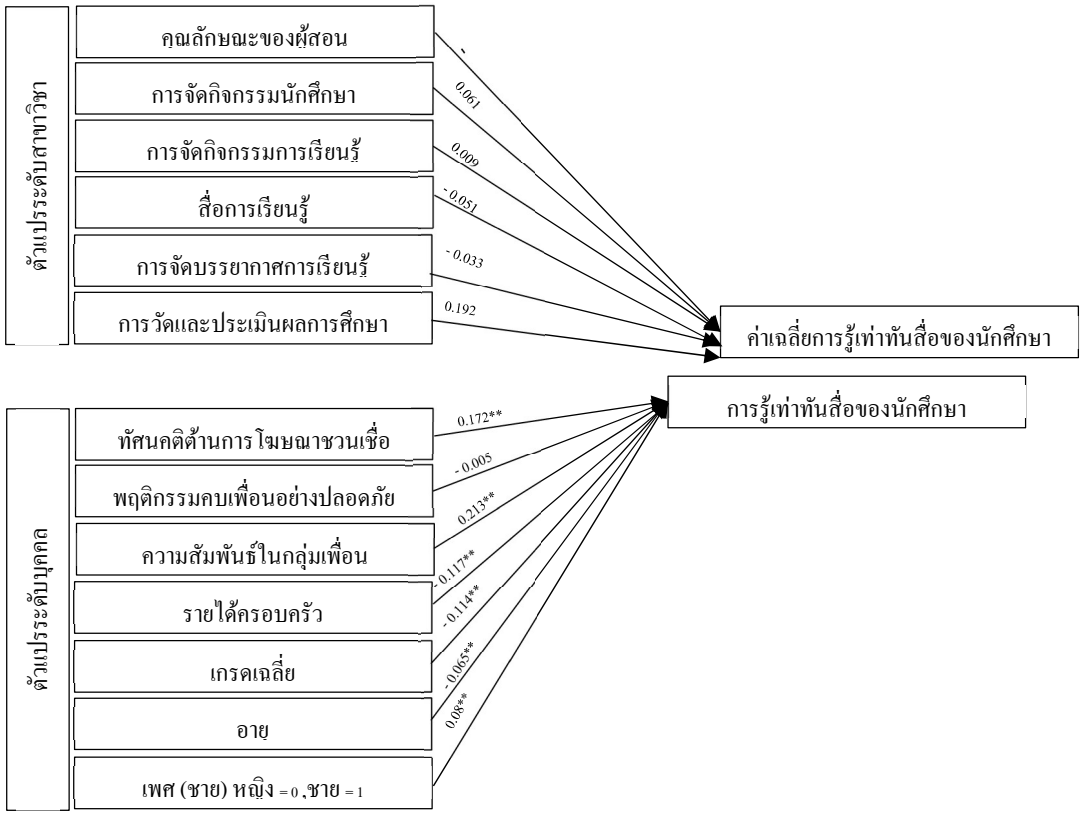
2.2 ระดับสาขาวิชา

(ค่าเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน)J = 3.902 - 0.022(คุณลักษณะของผู้สอน) +0.061(การจัดกิจกรรมนักศึกษา)+0.009(การจัดกิจกรรมการเรียนรู้)-0.051(สื่อการเรียนรู้) - 0.033(การจัดบรรยากาศการเรียนรู้)J+0.192(การวัดและประเมินผลการศึกษา*

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ตัวแปรระดับบุคคล ระดับสาขาวิชา ที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรี ในจังหวัดภาคใต้ชายแดน

อิทธิพลคงที่ (Fixed Effect)	ค่าสัมประสิทธิ์	Std. Error	T-Ratio	P-Value
ตัวแปรระดับบุคคล				
ค่าคงที่				
1) เพศ	0.080	0.017	4.835	0.000
2) อายุ	-0.065	0.017	-3.760	0.000
3) เกรดเฉลี่ย	-0.114	0.035	-3.261	0.001
4) รายได้ของครอบครัว	-0.117	0.019	-6.102	0.000
5) ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน	0.213	0.033	6.390	0.000
6) พฤติกรรมคบเพื่อนอย่างปลอดภัย	-0.005	0.007	-0.676	0.499
7) ทัศนคติต้านโฆษณาชวนเชื่อ	0.172	0.026	6.519	0.000
Residual Variances	0.116	0.010	11.879	0.000
ตัวแปร ระดับสาขาวิชา				
ค่าคงที่				
1. คุณลักษณะของผู้สอน	-0.022	0.081	-0.270	0.787
2. การจัดกิจกรรมนักศึกษา	0.061	0.099	0.617	0.537
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	0.009	0.066	0.142	0.887
4. สื่อการเรียนรู้	-0.051	0.109	-0.468	0.640
5. การจัดบรรยากาศการเรียนรู้	-0.033	0.097	-0.338	0.735
6. การวัดและประเมินผลการศึกษา	0.192	0.095	2.019	0.044

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01, * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



รูปที่ 2 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นระดับบุคคล ตัวแปรต้นระดับสาขาวิชา และตัวแปรตามจากตัวแบบตามสมมติฐานการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลศึกษาระดับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ที่พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน โดยภาพรวมอยู่ระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับดีมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ 1) ทักษะการประเมินสื่อ 2) ทักษะการสร้างสรรค์ 3) ทักษะการเข้าถึง และ ทักษะการมีส่วนร่วม ทั้งนี้เนื่องจาก ในวัยของนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย จะเป็นช่วงอายุที่มีการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น อินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ และสังคมออนไลน์ต่าง ๆ จนไปถึงสื่อโทรทัศน์ วิทยุ เป็นต้น ซึ่งวัยนักศึกษาจะเป็นกลุ่มที่ใช้เวลากับสื่อมากที่สุดเนื่องจากเป็นวัยที่มีอิสระจากผู้ปกครองในการดำรงชีวิตมากขึ้นกว่าวัยเด็ก สามารถเลือกสิ่งที่ตนเองชอบ นอกจากนั้นวัยรุ่นยังต้องใช้สื่อเพื่อเข้าสังคม หรือสร้างความกลมเกลียวในกลุ่มเพื่อน รวมถึงการใช้เพื่อความบันเทิงทำให้วัยนักศึกษามีประสบการณ์และมีความรู้ความเข้าใจในสื่อต่าง ๆ ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย Prasitwiset (2018) พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยส่วนใหญ่เปิดรับข้อมูลข่าวสารทุกวัน โดยรูปแบบการใช้งาน จะเน้นการสนทนา (Chat) และเปิดรับเนื้อหาประเภทภาพยนตร์และเพลง

2. ผลการศึกษาปัจจัยระดับบุคคล และปัจจัยระดับสาขาวิชาที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ที่พบว่า 2.1) ปัจจัยในระดับบุคคล ที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ อายุ เกรดเฉลี่ย รายได้ของครอบครัว ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และทัศนคติด้านการโฆษณาชวนเชื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนปัจจัยระดับสาขา ที่มีอิทธิพลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน ได้แก่ การวัดและประเมินผลการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจาก ทักษะการรู้เท่าทันสื่อนั้น เป็นส่วนหนึ่งของทักษะด้านข้อมูลสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ตามกรอบแนวคิดของ P21 ซึ่งได้รับการยอมรับในระดับสากลดังได้ระบุไว้ในยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านสื่อสารมวลชนขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ซึ่งอยู่ในกรอบแนวคิด เรื่อง “การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการเสริมสร้างสมรรถนะในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน” ซึ่งปัจจัยด้าน เพศ อายุ เกรดเฉลี่ย รายได้ของครอบครัว ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และทัศนคติด้านโฆษณาชวนเชื่อ ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อซึ่งเป็นการที่ผู้รับสารรู้เท่าทันการสื่อสารทั้ง กระบวนการ ตั้งแต่การรู้เท่าทันจุดมุ่งหมายแท้ ๆ ของผู้ส่งสาร รู้ทันความหมายแท้ ๆ ของสาร รู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันผลโดยตรง และผลกระทบสืบเนื่องของการสื่อสารครั้งนั้นรวมถึงมีวิธีคิด และวิธีตัดสินใจเลือกวางท่าทีในการสื่อสาร ให้เหมาะแก่สถานการณ์หรือภาวการณ์นั้น (Jantawee, 2007) ซึ่ง Hobbs (2007) ได้กล่าวถึง ความสามารถในด้านต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้บุคคลมีการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ 1) ความสามารถในการเข้าถึงสาร (Ability to Access Messages) 2) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สาร (Ability to Analyze Messages) 3) ความสามารถในการประเมินสาร (Ability to Evaluate Messages) และ 4) ความสามารถในการสื่อสาร (Ability to Communicate Messages) ซึ่งปัจจัยด้านบุคคลจะส่งผลให้เกิดความสามารถในด้านต่าง ๆ นี้และส่งผลต่อเนื่องทำให้บุคคลมีบทบาทในครอบครัว บทบาททางสังคม และประสบการณ์ด้านสื่อ แตกต่างกันไปทำให้ปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Pretuangsuksalee (2006) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของคนไทยเกี่ยวกับความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อในยุคโลภาภิวัตน์ โดยพบว่า คนไทยที่เป็นนักรณรงค์ด้านรู้เท่าทันสื่อ และผู้มีส่วนผลักดันนโยบายทางการศึกษาเห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อมากที่สุด เมื่อเทียบกับกลุ่มอื่น ส่วนการรับรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อของคนไทย พบว่า คนไทยเห็นความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อค่อนข้างมาก โดยเฉพาะทักษะการประเมินค่า และการคิดวิเคราะห์ ในขณะที่พวกเขาเห็นว่า ทักษะการสร้างสรรค์สื่อจำเป็นน้อยที่สุด นอกจากนี้เมื่อพิจารณาจากปัจจัยที่แตกต่างกันทั้งสี่ด้าน ก็พบว่า คนไทยที่มีการศึกษาสูงกว่า กลับมีประสบการณ์ด้านสื่อน้อยกว่า นอกจากนี้ นักรณรงค์ด้านรู้เท่าทันสื่อและผู้มีส่วนผลักดันนโยบายการศึกษาเห็นความสำคัญของทักษะการวิเคราะห์

มากที่สุด อย่างไรก็ดี ไม่มีกลุ่มใดที่เรียงลำดับความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน Panusbordee (2013) พบว่า อายุมีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันการ์ตูนโทรทัศน์ในมิติด้านสุนทรียศาสตร์ การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันการ์ตูนโทรทัศน์ในมิติด้านจริยธรรมและมิติด้านสุนทรียศาสตร์ และรูปแบบของการ์ตูนโทรทัศน์ที่เปิดรับมีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันการ์ตูนโทรทัศน์ ในมิติด้านความรู้ความเข้าใจ มิติด้านอารมณ์ และมิติด้านจริยธรรม ทั้งนี้ ภาครัฐและผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้บริโภคสื่อที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงผู้ปกครองควรใช้เวลาส่วนหนึ่งชมโทรทัศน์ร่วมกับบุตรหลานเพื่อเป็นโอกาสเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อแก่เด็กให้ครอบคลุมทั้ง 4 มิติ และ 2.2) ปัจจัยในระดับสาขาที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ การวัดและประเมินผลการศึกษา เนื่องจากการใช้รูปแบบการวัดและประเมินผลมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะในการคิดของผู้เรียน ซึ่งจะเห็นได้จากวิธีการวัดผลซึ่งมีลักษณะที่มุ่งในการวัดทักษะการคิดขั้นสูง โดยฝึกให้ผู้เรียนได้แยกแยะแนวคิดที่ซับซ้อนออกเป็นส่วน ๆ ตีความ ขยายความ และระบุสาเหตุ ซึ่งช่วยในการพัฒนา ทักษะการประเมินค่า และการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นพื้นฐานให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์สื่อต่าง ๆ ที่ตนได้รับอย่างชาญฉลาด ดังจะเห็นได้จาก National Research Council (2011) ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กำหนดแนวทางการประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะต้องเป็นการประเมินผลเชิงคุณภาพ โดยสร้างและพัฒนาระบบแฟ้มสะสมงาน (Portfolios) ผู้เรียนให้เป็นมาตรฐานและมีคุณภาพ จะต้องเน้นการปฏิบัติจริง เป็นการประเมินการกระทำการแสดงออกในหลาย ๆ ด้านของผู้เรียนตามสภาพความเป็นจริง การประเมินแบบไม่เป็นทางการ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนหรือสถานที่อื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ Prachanban, & Konpueng (2016) ได้ศึกษาวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำแนกออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 แบบประเมินมาตรประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ และชุดที่ 2 ข้อสอบสถานการณ์จำนวน 25 ข้อ รวม 50 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) มีความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อ พบว่า มีค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ทุกข้อ มีค่าความเที่ยงในระดับสูง และมีความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) และสามารถสร้างเกณฑ์การประเมินผล 4 ระดับ และ Pakprod, & Jeerngsuwan (2014) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และไอซีทีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามสภาพจริงกับความคาดหวังในศตวรรษที่ 21 พบว่า ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และไอซีที ตามสภาพจริงกับความคาดหวังในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัย พบว่า ทักษะการมีส่วนร่วมมีระดับต่ำกว่าในด้านอื่น ดังนั้นในการจัดหลักสูตรหรืออบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน จึงควรให้ความสำคัญกับทักษะการมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น

1.2 จากผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยในระดับสาขาวิชาส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน คือ การวัดและประเมินผลการศึกษา ดังนั้นจึงควรพัฒนาและส่งเสริมให้ใช้การวัดและประเมินผลที่เน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนให้เกิดทักษะการคิดและวัดประเมินผลในทักษะขั้นสูง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการหาค่าคะแนนมาตรฐาน (Normalization) ของแบบวัดการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน

2.2 ควรมีการตรวจสอบหาความตรงด้วยวิธีอื่น เช่น การใช้เมตริกหลายคุณลักษณะหลายวิธี (Multitrait Multimethod Matrices) มาใช้วิเคราะห์แบบ Multidimensional Item Response Theory

2.3 ควรมีการศึกษาคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาปริญญาตรีในจังหวัดภาคใต้ชายแดน

References

Bryk, A.S., & Raudenbush, S.W. (1987). Application of hierarchical linear models to assessing change. *Psychological Bullentin, 101*(1), 147-158.

Center for Media Literacy. (2008). *Literacy for the 21st Century: An Overview & Orientation Guide to Media Literacy Education* (2nd ed.). Malibu. Ca: Center for Media Literacy.

Chang, L. (1993). *Using Confirmatory Factor Analysis of Multitrait-Multimethod Data to Assess the Psychometrical Equivalence of 4-Point And 6-Point Likert-Type Scales*. Paper Presented at The Annual Meeting of The National Council on Measurement in Education.

Hair, J. F., Jr. Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E., & Tatham, R. L. (2006). *Multivariate Data Analysis* (6th ed.). New Jersey: Prentice Hall.

Hall, S. (1980). *Cultural Studies and The Centre: Some Problematics and Problems*. Routledge.

Hobbs, R. (2007). Measuring the acquisition of media – literacy skills. *Reading Research Quarterly, 38*(3), 330-355.

Jantawee, S. (2007). *Analysis of New Trends in Thai International Songs During the Period of 1981-1991* (Master's Thesis). Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University. [in Thai]

Judy, C.P., Paul, E.N., Scott, T., & Lynn, H. (2006). *Human Communication* (2nd ed.). Singapore: The Mcgraw-Hill Companies.

Kanjanawas, S. (2007). *New Approach Testing Theory* (3rd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. [in Thai]

Muthen, B. (1989). Latent variable modeling in heterogeneous populations. *Presidential Address to The Psychometric Society*. *Psychometrika, 54,* 557-585.

National Research Council. (2011). *Assessing 21st Century Skills - Summary of A Workshop. Washington, DC: National Academics Press.* Retrieved January 11, 2016, from http://www.Nap.Edu/Read/13218/Chapter/1. [in Thai]

Ongawatthanich, N. (2013). *Development of 21st Century Skills Assessment According to The Perceptions of Junior High School Students: Applying the Accessible Features Measurement Concept of Assessment*. Bangkok: Chulalongkorn University. [In Thai]

Pakprod, N., & Eerungsuwan, N. (2014). Comparing information, media, and ICT literacy skills for first grade elementary students: assessing actual conditions against expectations for the 21st Century. *Journal of Yala Rajabhat University*, 9(2), 35-45. [in Thai]

Panusbordee, S. (2013). A study of the relationship between personal factors and receptive behaviors with media literacy: a case study of television cartoon viewing of high school students in Bangkok. *Journal of Southern Technology*, *6*(1), 1-12. [in Thai]

Prachanban, P., & Konpueng, A. (2016). Research and development of media literacy skills measurement in the 21st century for high school students. *Journal of Education Naresuan University*, *18*(1), 144–154. [in Thai]

Prasitwiset, K. (2018). Media literacy, self-awareness, and online social media news consumption behavior among University Students. *Humanities and Social Sciences Journal, Mahasarakham University, 37*(1), 200-213. [in Thai]

Pretuangsuksalee, S. (2006). *Perception of Thais Regarding the Importance of Media Literacy in The Era of Globalization* (Master's Thesis). Chulalongkorn University. Bangkok. [in Thai]

Promoting Creative Thinking Journal Driving the Thai Economy. (2017). *Promoting Creative Thinking Journal Driving the Thai Economy*. Retrieved from http://www.Tcd.Or.Th/Creativethailand/Article/Thesubject/25279. [in Thai]

Royal Thai Government Gazette. (2015). *Fund For Media Development, Safety, And Creativity Act, B.E. 2558*. Royal Thai Government Gazette, 132. [in Thai]

Secker, J., & Coonan, E. (2013). *Rethinking Information Literacy.* London, United Kingdom: Facet Publishing.

Wright, B. D., & Masters, G. N. (1982). *Rating Scale Analysis*. Chicago: Mesa Press.

Yamrung, R., Suthasinobol, K., & Jantraphirom, R. (2022). The age of change and challenges in childhood development. *Journal of Home Economics*, *65*(2), 1-13. [in Thai]

Yenjabbok, P. (2009). *Decoding Secret Thoughts for Media Literacy*. Bangkok: Offset Creation Company Limited. [in Thai]

ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3

The Relationship Between Administrative Skills and the Effectiveness of Schools Under the Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3

จุฑาทิพย์ ทวีแก้ว[1]*

ธีรพงศ์ แก่นอินทร์[1]

สาขาวิชาการบริหารการศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้[1]

*e-mail: Juthatip1596@gmail.com

Juthatip Taweekaew[1]

Theeraphong Kaenin[1]

Educational Administration Program, Southern College of Technology[1]

Received: *April 18, 2024,* ***Revised:*** *May 28, 2024,* ***Accepted:*** *June 7, 2024*

บทคัดย่อ

ทักษะการบริหารของผู้บริหารมีความสัมพันธ์กับความก้าวหน้าและประสิทธิผลของโรงเรียน งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 (2) ประสิทธิผลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 และ (3) ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ โรงเรียนที่เข้าร่วมการทดสอบระดับชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 จำนวน 143 โรงเรียน ใช้วิธีสุ่มโดยการแบ่งชั้นตามสัดส่วนตามขนาดโรงเรียนและสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลาก ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ครูที่ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้ากลุ่มงาน โรงเรียนละ 3 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ทั้งฉบับเท่ากับ .983 และแบบบันทึกข้อมูล ประสิทธิผลของโรงเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนโดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับดี 2) ประสิทธิผลของโรงเรียน จากผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ยของโรงเรียน ค่าเฉลี่ยโดยรวม ร้อยละ 38.47 และ 3) ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสิทธิผลของโรงเรียนในระดับสูง (r =.734) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และผลการวิจัยยังระบุว่า ทักษะการบริหารมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิผลของโรงเรียน โดยอธิบายความแปรปรวนประสิทธิผลของโรงเรียนได้ถึงร้อยละ 53 ($r^2 = 0.53$) ข้อมูลเชิงลึกเหล่านี้มีความสำคัญต่อการเสริมสร้างทักษะการบริหารจัดการของผู้บริหารโรงเรียน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมผลการปฏิบัติงานของโรงเรียนและคุณภาพการศึกษา

คำสำคัญ: ทักษะการบริหาร ประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

Abstract

The administrative skills of school administrators are an important mechanism for driving change and achieving the goals set. The ability of administrators is related to the progress and effectiveness of the school. This study aimed to investigate the administrative skills of school administrators, school effectiveness, and the relationship between their administrative skills and school effectiveness under the Nakhon Si Thammarat Primary Education Service Area Office 3. The sample consisted of 143 schools under the Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3 that participated in the sixth-grade national test of the academic year 2022. The sample size was determined by applying Yamane's formula with a 95% confidence interval. It was then obtained through proportional stratified random sampling based on school size, and through simple random sampling by drawing lots. Three head teachers were selected from each school as informants. The research instrument was a five-point rating scale questionnaire with the IOC ranged between 0.60 – 1.00 and the overall coefficient alpha of .983. The statistics used for data analysis comprised mean, percentage, standard deviation and Pearson's correlation coefficient. The results revealed that 1) the administrative skills of school administrators in overall and all aspects were found at good levels, and 38.47% average national test score was achieved. There was a highly positive relationship (r = .734) between the administrative skills of school administrators and the school effectiveness with a significance level of .001. Findings indicate that administrative skills are positively correlated with school effectiveness, explaining 53% of the variance in effectiveness. This insight is vital for enhancing the management skills of school administrators and promoting school performance and educational quality.

Keywords: Administrative Skills; School Effectiveness; Primary Educational Service Area Office

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 และ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 ได้ให้ความหมายของการศึกษา คือ กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Ministry of Education, 2019)

การศึกษาเป็นรากฐานของชีวิต เป็นสิ่งที่พัฒนาคนให้มีความรู้ ความสามารถ มีทักษะในการดำเนินชีวิต ได้รับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม จนนำไปสู่การประกอบอาชีพ เพื่อที่จะนำมาพัฒนาประเทศ ทั้งยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เป็นพื้นฐานในการพัฒนาและเป็นเครื่องชี้นำสังคมในอนาคต การศึกษาเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ มีความสามารถที่จะปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทัน การเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ การจัดการการศึกษาควรจัดให้เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและวัฒนธรรมของประเทศสามารถสร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่สังคมไทย และเพื่อให้การศึกษาเป็นกระบวนการที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทยให้เป็นไปตามแนวทางที่พึงประสงค์ (Ministry of Education, 2019)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 มีสถานศึกษาทั้งหมด 221 โรงเรียน จากข้อมูลการวัดผลสัมฤทธิ์รวบยอดของผู้เรียนผ่านการจัดการทดสอบในระดับชาติ โดยมีสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) เป็นผู้ดำเนินการออกข้อสอบและจัดสอบทั่วประเทศ ปรากฏว่า ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานของผู้เรียน โดยพิจารณาจากผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เกิดขึ้น ค่าเฉลี่ย 4 กลุ่มสาระ ในปีการศึกษา 2565 เท่ากับ 37.43 ซึ่งมีค่าต่ำกว่าระดับประเทศ -1.30 (Nakhon Si

Thammarat Primary Educational Service Area Office 3, 2024) ในปีการศึกษา 2564 เท่ากับ 38.48 ซึ่งมีค่าต่ำกว่าระดับประเทศ -1.76 (Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3, 2023) ในปีการศึกษา 2563 เท่ากับ 32.99 ซึ่งมีค่าต่ำกว่าระดับประเทศ -3.01 (Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3, 2022) โดยภาพรวมในระยะ 3 ปี ย้อนหลังจะเห็นว่าค่าเฉลี่ย 4 กลุ่มสาระ มีผลคะแนนสอบลดลงบ้าง เพิ่มขึ้นบ้างแต่ก็ยังต่ำกว่าระดับประเทศและมีแนวโน้มในทางลดลง

การบริหารการศึกษาเป็นการจัดการเกี่ยวกับเรื่องของการศึกษา ในการบริหารทรัพยากรต่าง ๆ ในโรงเรียนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายโดยให้มีผลผลิตที่มีคุณภาพสูงสุด คือ นักเรียน กระบวนการบริหารจัดการการศึกษาของผู้บริหารโรงเรียนจึงเป็นการขับเคลื่อนการยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยอาศัยศาสตร์และศิลป์ของผู้บริหารและผู้ร่วมงาน ที่มีความรู้ความสามารถที่จะจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยอาศัยหลักการและทฤษฎีทางการบริหารการศึกษาให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนเป็นกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และดำเนินงานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งปัจจัยที่จะทำให้ผู้บริหารประสบความสำเร็จมีหลายประการ นอกจากวิธีคิดแล้ว ผู้บริหารยังต้องมีทักษะการบริหารที่เหมาะสมด้วย โดยจะต้องมีทักษะการบริหารในทุก ๆ ด้านและใช้อย่างผสมผสานกันไป มีความเข้าใจการผสมผสานความต้องการกับจุดมุ่งหมายขององค์การจะทำให้ผู้บริหารสามารถบริหารงานได้สำเร็จ ซึ่งทักษะการบริหารที่สำคัญตามทัศนะของ Katz (1995) ประกอบด้วย 1) ทักษะด้านเทคนิค 2) ทักษะด้านมนุษย์ และ 3) ทักษะด้านมโนภาพ

ประสิทธิผลของโรงเรียนเป็นผลลัพธ์หรือผลสำเร็จ ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพที่เกิดจากการดำเนินงานของโรงเรียน โดยมีผู้บริหารเป็นผู้นำในการขับเคลื่อนการดำเนินการ เนื่องจากความสามารถของผู้บริหารสัมพันธ์กับความก้าวหน้าของโรงเรียนและประสิทธิผลของโรงเรียน ประสิทธิผลของโรงเรียน ซึ่งสามารถวัดได้จากหลายประการตามแนวคิดของ Hoy, & Miskel (1991) พิจารณาจากตัวบ่งชี้ 4 ประการ 1) ความสามารถในการผลิตนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง 2) ความสามารถในการพัฒนานักเรียน ให้มีทัศนคติทางบวก 3) ความสามารถในการพัฒนาปรับเปลี่ยนโรงเรียน ให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และ 4) ความสามารถในการแก้ปัญหาโรงเรียน แต่การวัดประสิทธิผลของโรงเรียนที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ การวัดผลสัมฤทธิ์รวบยอดของผู้เรียนที่เป็นการวัดผ่านการจัดการทดสอบในระดับชาติ โดยมีสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) เป็นผู้ออกข้อสอบและจัดสอบทั่วประเทศ ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) จึงถือเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มีความสำคัญของสถานศึกษา เพราะเป็นผลการทดสอบมาตรฐานระดับประเทศ

ผลการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิผลของโรงเรียนมีความสัมพันธ์กัน จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยของ Supattra, Akkaluck, & Pornthep (2024) พบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษา ในศตวรรษที่ 21 กับประสิทธิผลของโรงเรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ผลการวิจัย Hanrak, Pawabutra, & Pimpabutr (2021) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารงานของผู้บริหาร กับประสิทธิผลโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครพนม โดยรวมมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งจากงานวิจัยที่กล่าวมานี้ ยังไม่มีการวิจัยใดที่วัดประสิทธิผลของโรงเรียน โดยใช้ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) และยังไม่มีงานวิจัยใดที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิผลของโรงเรียนที่เป็นผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาทักษะการบริหารของผู้บริหารมีความสัมพันธ์กับประสิทธิผลของโรงเรียนที่เป็นผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) หรือไม่มากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการบริหารของผู้บริหาร โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3

3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการบริหาร

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการบริหารเป็นแนวคิดหรือกระบวนการที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการบริหารจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ในองค์กรเพื่อให้ การดำเนินงานต่าง ๆ ในสถานศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล จากการศึกษาแนวคิด/ทฤษฎีสรุปได้ว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียน เป็นกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งมีความสำคัญในการบริหารโรงเรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้น ผู้บริหารที่จะประสบความสำเร็จในการบริหารการศึกษา จำเป็นต้องมีทักษะการบริหารที่เป็นพื้นฐานสามประการ ตามแนวคิดของ Katz (1995) คือ ทักษะด้านเทคนิค (Technical Skills) เป็นการใช้กระบวนการขั้นตอนการใช้เทคนิคเฉพาะอย่างและการใช้เครื่องมือ ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Skills) เป็นการสร้างแรงจูงใจเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลสร้างระบบความร่วมมือ และทักษะด้านความคิดรวบยอด (Conceptual Skills) เป็นการมองเห็นภาพความสัมพันธ์ทั้งองค์กรและความคิดสร้างสรรค์ (Katz, 1995; Griffin, 1984; Harris, 1985; Drake, & Roe, 1986; Hersey, & Blanchard, 1993) ซึ่งสอดคล้องกับ Mohammed, & Etoh (2020) ที่พบว่า ผู้บริหารควรใช้ทักษะและความสามารถด้านการบริหารให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้มั่นใจว่า สถานะความเป็นผู้นำของตนมีประสิทธิผล ซึ่งจะช่วยปรับปรุงผลการเรียนของนักเรียน

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับประสิทธิผลของโรงเรียน

แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลของโรงเรียน เป็นความสามารถในการผลิตที่จะทำให้เกิดผลตามที่ปรารถนา โดยจะเน้นไปที่การมีสัมฤทธิ์ผลที่ดีในทักษะพื้นฐานของนักเรียนที่สามารถวัดได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การศึกษาที่ประสบความสำเร็จตาม Mitrohardjono, & Arribathi (2020) ระบุว่า มีความเชื่อมโยงกับการกำหนดสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่สำเร็จไปแล้ว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของโรงเรียนจึงถือเป็นปัจจัยสำคัญในการประเมินประสิทธิผลของโรงเรียน จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลของโรงเรียนข้างต้น สรุปได้ว่า ประสิทธิผลของโรงเรียน หมายถึง การบรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของโรงเรียนโดยพิจารณาจากความสามารถในการผลิตนักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับประสิทธิผลของโรงเรียนตามแนวคิดของ Hoy, & Miskel (1991) โดยได้เสนอแนวคิดว่า โรงเรียนจะมีประสิทธิผลควรวัดจากผลสัมฤทธิ์ (Achievement) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของประสิทธิผลออกมาเป็นวัดผลสัมฤทธิ์รวบยอดของผู้เรียนที่เป็นการวัดผ่านการจัดการทดสอบในระดับชาติ โดยมีสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) เป็นผู้ดำเนินการออกข้อสอบและจัดสอบทั่วประเทศ ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) จึงถือเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มีความสำคัญต่อสถานศึกษา เพราะเป็นผลการทดสอบมาตรฐานและเป็นผลโดยตรงในระดับประเทศที่สะท้อนถึงคุณภาพของผู้เรียน

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีประชากร คือ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 ที่เข้าร่วมการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 221 โรงเรียน และกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 143 โรงเรียน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 กำหนดผู้ให้ข้อมูล ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียน โรงเรียนละ 3 คน เก็บข้อมูลจากหัวหน้ากลุ่มงาน จำนวน 3 กลุ่มงาน ที่ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้เป็นผู้ตอบแบบสอบถาม รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 429 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนตามขนาดของโรงเรียน และการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลากชื่อโรงเรียนที่เข้าร่วมการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน แบบไม่ใส่คืนตามเกณฑ์สัดส่วนของประชากรตามขนาดสถานศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มี 1 ชนิด ได้แก่ แบบสอบถาม ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียน โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

1) แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบเลือกตอบ (Check List)

2) แบบสอบถามเกี่ยวกับทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนจำนวน 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเทคนิค ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านความคิดรวบยอด จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมิน เป็น 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังต่อไปนี้ (Best, 1997) 4.50- 5.00 หมายถึง ดีมาก, 3.50 - 4.49 หมายถึง ดี, 2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง, 1.50 - 2.49 หมายถึง ควรปรับปรุง และ 1.00 - 1.49 หมายถึง ต้องปรับปรุง

3) ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 โดยการใช้คะแนนค่าเฉลี่ย จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน O-NET ตามการรายงานผลของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 3 โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และแปลผลโดยจัดกลุ่มคุณภาพสถานศึกษาจากผลการทดสอบ O-NET ออกเป็นกลุ่มคุณภาพ 4 กลุ่ม ดังนี้ (Nathonglo, 2018) คะแนนเฉลี่ย 10% แรก หมายถึง กลุ่มดีมาก, คะแนนเฉลี่ยของเขตพื้นที่ สูง หมายถึง กลุ่มดี, คะแนนเฉลี่ยของเขตพื้น ต่ำ หมายถึง กลุ่มพอใช้ และ คะแนนเฉลี่ย 10% สุดท้าย หมายถึง กลุ่มปรับปรุง

3. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้สร้างคำถามจากการทบทวนเอกสารวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเนื้อหาจะครอบคลุมประเด็นทักษะการบริหาร มีข้อคำถามที่สอดคล้องกับนิยามตัวแปร นำแบบสอบถามฉบับร่างเสนอผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ชัดเจนและปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องสมบูรณ์

นำแบบสอบถามเกี่ยวกับทักษะการบริหาร โดยตรวจคุณภาพของแบบสอบถาม ที่ผ่านการตรวจแก้ไขไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งพบว่า ได้ค่า IOC รายข้ออยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 ซึ่งค่า IOC มากกว่า 0.50 ถือว่า มีความเหมาะสม

นำแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของ Cronbach (1990) โดยแบบสอบถามควรมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป (Srisaard, 2017) ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ทักษะ การบริหารของผู้บริหาร เท่ากับ 0.962

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดสอบระดับชาติของโรงเรียน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 โดยส่งแบบสอบถามไปยังโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 143 โรงเรียน โรงเรียนละ 3 ชุด รวม 429 ชุด ผ่านระบบ E-office ของโรงเรียนโดยกำหนดรหัสโรงเรียน พร้อมแนบรายชื่อโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และแนบ QR Code ในการทำแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Form กำหนดระยะเวลาในการตอบแบบสอบถามภายใน 15 วัน ได้รับแบบสอบถามคืนทั้งหมด จำนวน 429 ชุด (ร้อยละ 100)

การเก็บข้อมูลผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) โดยการส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผลการทดสอบระดับชาติของโรงเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 พร้อมนำข้อมูลที่ได้มาบันทึกในแบบบันทึกข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้ (1) วิเคราะห์ข้อมูล ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้วิธีแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละและนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง (2) วิเคราะห์ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียน โดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อ แล้วนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบตามเกณฑ์ที่กำหนด (3) วิเคราะห์ข้อมูล ผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ยของโรงเรียน โดยใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ เป็นรายโรงเรียนและรายวิชา จำนวน 4 รายวิชา ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษและวิทยาศาสตร์ พร้อมนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง และ (4) วิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารกับประสิทธิผลของโรงเรียน โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน พร้อมนำเสนอในรูปแบบของความเรียง

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและอันดับของทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนตามการรับรู้ของครู โดยรวมและเป็นรายด้าน

	ทักษะการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับ
1.	ทักษะด้านเทคนิค	3.79	.43	ดี	2
2.	ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์	3.89	.50	ดี	1
3.	ทักษะด้านความคิดรวบยอด	3.79	.46	ดี	2
	ค่าเฉลี่ยรวม	**3.82**	**.45**	ดี	-

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ รองลงมา คือ ทักษะด้านความคิดรวบยอด และทักษะด้านเทคนิค

1.1 ด้านเทคนิค พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อแยกพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ การจัดวางตัวบุคคลได้อย่างเหมาะสมกับงานที่ปฏิบัติ รองลงมา คือ การส่งเสริมให้ครูได้รับการพัฒนาด้านวิชาการอย่างเป็นระบบที่ชัดเจน การคิดเชิงกลยุทธ์ ในการวางแผน กำหนดนโยบายและทิศทางของสถานศึกษาได้อย่างชัดเจน ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ความชัดเจนในกฎระเบียบด้านการเงินและพัสดุ ข้อบังคับต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน

1.2 ด้านมนุษยสัมพันธ์ พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ทุกข้ออยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก คือ การแต่งกายสุภาพ เรียบร้อย เหมาะสมตามระเบียบและกาลเทศะ รองลงมา คือ มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นในการสร้างเครือข่ายสัมพันธภาพที่ดีภายนอกสถานศึกษา มีบุคลิกภาพที่เหมาะสม รู้จักวางตนให้เหมาะสมตามกาลเทศะ ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ การส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศที่เอื้อต่อการทำงาน

1.3 ด้านความคิดรวบยอด พบว่า โดยภาพรวม อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณารายข้อ ทุกข้ออยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ การส่งเสริมให้บุคลากรมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รองลงมา คือ การมองภาพรวมขององค์กร สามารถเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์ในการปฏิบัติงานและลักษณะของงานได้อย่างชัดเจน การคาดการณ์ล่วงหน้ามีแนวทางในการจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับสถานศึกษาในอนาคต ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ มีความรู้ความเข้าใจในการบริหารหลักสูตรการศึกษา

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ยของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3

โรงเรียน	คะแนนเฉลี่ย (O-NET)				รวม	ระดับ
	ภาษาไทย	คณิตศาสตร์	ภาษาอังกฤษ	วิทยาศาสตร์		
รวม	**56.15**	**27.60**	**31.16**	**38.47**	**38.47**	**พอใช้**

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ยของโรงเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 พบว่า ค่าเฉลี่ยโดยรวม ร้อยละ 38.47 ระดับพอใช้ ต่ำกว่าระดับประเทศ ร้อยละ -1.26 เมื่อพิจารณาเป็นรายวิชา ภาษาไทย มีค่าเฉลี่ยสูงสุดร้อยละ 56.15 รองลงมา วิทยาศาสตร์ ร้อยละ 38.47 และ ภาษาอังกฤษ ร้อยละ 31.16 ส่วนวิชาที่มี ค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ คณิตศาสตร์ ร้อยละ 27.60

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารกับประสิทธิผลโดยรวมของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 3

	ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียน	ประสิทธิผลของโรงเรียน		Sig	r^2
		r	ระดับ		
1.	ทักษะด้านเทคนิค (X_1)	.673***	ปานกลาง	.000	0.45
2.	ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (X_2)	.757***	สูง	.000	0.57
3.	ทักษะด้านความคิดรวบยอด (X_3)	.703***	ปานกลาง	.000	0.49
	รวม	**.734*** **	**สูง**	**.000**	**0.53**

***มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

3. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิผลของโรงเรียน พบว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิผลของโรงเรียน มีความสัมพันธ์กันในทางบวก อยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ .734 และ r^2 เท่ากับ 0.53 แสดงว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนสามารถอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิผลของโรงเรียน ได้ร้อยละ 53

3.1 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะด้านเทคนิคกับประสิทธิผลของโรงเรียนโดยรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวก อยู่ในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ .673 และ r^2 เท่ากับ 0.45 แสดงว่า ทักษะด้านเทคนิคสามารถอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิผลของโรงเรียน ได้ร้อยละ 45

3.2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์กับประสิทธิผลของโรงเรียน โดยรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวก อยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ .757 และ r^2 เท่ากับ 0.57 แสดงว่า ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์สามารถอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิผลของโรงเรียน ได้ร้อยละ 57

3.3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะด้านความคิดรวบยอดกับประสิทธิผลของโรงเรียน โดยรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวก อยู่ในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ .703 และ r^2 เท่ากับ 0.49 แสดงว่า ทักษะด้านความคิดรวบยอดสามารถอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิผลของโรงเรียน ได้ร้อยละ 49

ตารางที่ 4 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิผลของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 3

ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียน	ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET)				รวม
	ภาษาไทย (Y_1)	คณิตศาสตร์ (Y_2)	ภาษาอังกฤษ (Y_3)	วิทยาศาสตร์ (Y_4)	
1. ทักษะด้านเทคนิค (X_1)	.549*** (.000)	.548*** (.000)	.473*** (.000)	.539*** (.000)	.673*** (.000)
2. ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (X_2)	.653*** (.000)	.612*** (.000)	.540*** (.000)	.569*** (.000)	.757*** (.000)
3. ทักษะด้านความคิดรวบยอด (X_3)	.585*** (.000)	.560*** (.000)	.522*** (.000)	.540*** (.000)	.703*** (.000)
รวม	**.616*** (.000)**	**.591*** (.000)**	**.528*** (.000)**	**.566*** (.000)**	**.734*** (.000)**

***มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากตารางที่ 4 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิผลของโรงเรียน พบว่า ทักษะการบริหาร ทักษะด้านเทคนิค มีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ย วิชาภาษาไทย วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ และวิชาวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ .549, .548, .473 และ .539 ตามลำดับ

ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์กับผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ย วิชาภาษาไทย วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ และวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่า มีความสัมพันธ์ทางบวก อยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ .653, .612, .540 และ .569 ตามลำดับ

ทักษะด้านความคิดรวบยอดกับผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ย วิชาภาษาไทย วิชาคณิตศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ และวิชาวิทยาศาสตร์ พบว่า มีความสัมพันธ์ทางบวก อยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) เท่ากับ .585, .560, .522 และ .540 ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ รองลงมา คือ ทักษะด้านความคิดรวบยอด และทักษะด้านเทคนิค ทั้งนี้อาจเนื่องจากผู้บริหารโรงเรียนทุกคนจบการศึกษาอย่างต่ำระดับปริญญาโท จึงได้รับการพัฒนาทักษะการบริหารโรงเรียนมาแล้ว จึงทำให้ทราบถึงบทบาทหน้าที่ หรือทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นของผู้บริหารในการบริหารโรงเรียน ทั้งการพัฒนาอุดมการณ์ วิสัยทัศน์ บุคลิกภาพ ความเป็นผู้นำ พฤติกรรมที่เหมาะสมต่อการเป็นผู้บริหารโรงเรียน การพัฒนาทักษะในการสร้างวัฒนธรรมคุณภาพและวัฒนธรรมประชาธิปไตยในการปฏิบัติงาน การพัฒนาทักษะการบริหารโรงเรียน การวิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

การปฏิบัติงานในโรงเรียน อันจะนำไปสู่ประสิทธิภาพ ประสิทธิผลในการพัฒนาโรงเรียน สอดคล้องกับ Adhikari, & Budhathokiz (2023) ได้กล่าวถึง ความสำเร็จของสถาบันการศึกษาส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับทักษะและความเชี่ยวชาญด้านการบริหาร ผู้บริหารซึ่งรับผิดชอบดูแลการดำเนินงานของโรงเรียนทั้งหมด มีหน้าที่หลากหลายบทบาท ตั้งแต่การมอบหมายอำนาจอย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกอบรมครู การจัดการนักเรียน ตลอดจนถึงการติดตามผลการปฏิบัติงานของนักเรียน ผู้บริหารจึงมีอิทธิพลอย่างมากในการปรับปรุงคุณภาพการศึกษา ในการส่งเสริมและกำกับดูแลครูให้ทำงานร่วมกันและเป็นมืออาชีพเพื่อปรับปรุงคุณภาพของนักเรียน เพื่อปรับปรุงคุณภาพการศึกษา นอกจากนี้ผู้บริหารทุกคนได้ผ่านการฝึกอบรมและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับ Elizabeth, Aderanti, & Olanrewaju (2023) ได้กล่าวถึง ทักษะการบริหารของผู้บริหารมีอิทธิพลต่อผลผลิตของครูในด้านวิธีการสอน คุณลักษณะของครู และการประเมินผลของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของรัฐ จากการศึกษาแนะนำว่า ผู้บริหารควรแสวงหาโอกาสในการเพิ่มพูนทักษะ การบริหารผ่านโปรแกรมการพัฒนาวิชาชีพ การประชุมเชิงปฏิบัติการ และการสร้างเครือข่ายกับผู้นำด้านการศึกษาอื่น ๆ และสอดคล้องกับ Manafa (2020) ได้กล่าวถึง ผู้บริหารควรมีส่วนร่วมในการสัมมนาและการประชุมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับประเด็นการจัดการด้านการศึกษาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการโดยการพัฒนาเทคนิคหรือทักษะใหม่ ๆ ผู้บริหารทุกคนจึงได้รับประสบการณ์ในการบริหารโรงเรียนให้เกิดประสิทธิผลที่ดีต่อโรงเรียน

การบริหารการศึกษาเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ในการทำงานให้สำเร็จโดยอาศัยผู้อื่น (Tharasrisuthi, 2019) ผู้บริหารจึงต้องใช้ทักษะในการบริหารโดยอาศัยทักษะการบริหารพื้นฐาน โดยมีผู้ให้แนวคิดไว้หลายประการ ทั้งทักษะด้านเทคนิคในการบริหารงาน บริหารคน โดยใช้หลักการสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ในการประสานงาน ผู้บริหารจึงควรมีทักษะในการสื่อสารระหว่างบุคคลที่ดีโดยไม่มีการเลือกปฏิบัติ (Okeze, 2021) และมีความคิดรวบยอดในการวางเป้าหมายของโรงเรียน โดยผ่านกระบวนการทางการบริหารอย่างมีระบบเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผล จนบรรลุตามเป้าประสงค์ที่วางไว้ (Katz, 1995; Griffin, 1984; Harris, 1985; Drake, & Roe, 1986; Hersey, & Blanchard, 1993) ด้วยเหตุผลดังกล่าว ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 จึงอยู่ในระดับดีทุกด้าน สอดคล้องกับ Pengpint, & Siththada (2020) ที่พบว่า ทักษะบริหารของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 อยู่ในระดับมากทุกด้าน และสอดคล้องกับ Anjirawaroj (2020) ที่พบว่า ทักษะการบริหารงานของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษาที่ส่งผลต่อประสิทธิผลโรงเรียนมาตรฐานสากลของโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 อำเภอเมืองปทุมธานีด้านที่มีอำนาจพยากรณ์มากที่สุด คือ ด้านมนุษยสัมพันธ์ ส่วนด้านความคิดรวบยอด สามารถร่วมกันพยากรณ์ประสิทธิผลโรงเรียนมาตรฐานสากลของโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 อำเภอเมืองปทุมธานีได้ และสอดคล้องกับ Nwogu, & Ebunu (2019) ที่พบว่า ผู้บริหารโรงเรียนมัธยมของรัฐในรัฐเดลต้าใช้ทักษะทางเทคนิคและความคิดรวบยอดในระดับสูงในการปฏิบัติหน้าที่ด้านการบริหาร

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิผลของโรงเรียนซึ่งเป็นเพียงการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ โดยใช้ผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ยของโรงเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 พบว่า ค่าเฉลี่ยโดยรวม ร้อยละ 38.47 อยู่ในระดับพอใช้ ต่ำกว่าระดับประเทศ ร้อยละ -1.26 เมื่อพิจารณารายวิชา วิชาที่มีค่าเฉลี่ย มากที่สุด คือ ภาษาไทย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ร้อยละ 56.15 สูงกว่าระดับประเทศ ร้อยละ 2.26 รองลงมาวิชาวิทยาศาสตร์ ร้อยละ 38.47 ต่ำกว่าระดับประเทศ ร้อยละ -0.87 และภาษาอังกฤษ ร้อยละ 31.16 ต่ำกว่าระดับประเทศ ร้อยละ -6.46 ส่วนวิชาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ คณิตศาสตร์ ร้อยละ 27.60 ต่ำกว่าระดับประเทศ ร้อยละ -0.46 ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 มีโรงเรียนขนาดเล็ก ร้อยละ 62.44 ซึ่งมีครูผู้สอนไม่ครบชั้น และครูผู้สอนไม่ตรงตามวิชาเอก จึงทำให้ประสิทธิผลของโรงเรียนอยู่ในระดับพอใช้ และต่ำกว่าระดับประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับ

Lathapipat, & Lars (2015) ที่กล่าวว่า การลดความขาดแคลนครูเป็นหนึ่งในโจทย์สำคัญสำหรับการยกระดับคุณภาพและการลดความเหลื่อมล้ำในระบบการศึกษาไทย โดยหากโรงเรียนในกลุ่มที่มีผลการเรียนต่ำที่สุดและมีครูไม่ครบชั้นเรียนได้รับจัดสรรครูเพิ่ม 1 คนต่อ 1 ห้อง ผลการเรียนของนักเรียนจะเพิ่มขึ้นร้อยละ 15 ซึ่งจะช่วยลดช่องว่างผลการเรียนระหว่างนักเรียนและโรงเรียน

3. ผลวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับประสิทธิผลของโรงเรียน พบว่า โดยภาพรวมของความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนกับผลการทดสอบระดับชาติของโรงเรียนอยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .734 และสามารถอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิผลของโรงเรียน ได้ร้อยละ 53 แสดงว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนส่งผลมากกว่าร้อยละ 50 ต่อประสิทธิผลของโรงเรียน ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนไม่ได้ส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนแต่ส่งผลทางอ้อมโดยผ่านการจัดการเรียนการสอนของครู การจัดกิจกรรมพัฒนานักเรียน และกิจกรรมอื่น ๆ ที่โรงเรียนรับผิดชอบจัดขึ้น นั่นคือ จากการที่ผู้บริหาร มีทักษะในการบริหารโรงเรียนที่ดี มีการวางแผน การจัดการศึกษาที่ดี เป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษาในโรงเรียน กระตุ้น ส่งเสริมให้ครู มีการปรับเปลี่ยนบทบาทในการเรียนการสอน และอำนวยความสะดวกให้ครูผู้สอนได้จัดการเรียนการสอน อย่างมีคุณภาพ ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) และส่งผลกระทบไปถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จนเกิดผลลัพธ์ที่เป็นประสิทธิผลที่ดีของโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Adhikari, & Budhathokiz (2023) ที่กล่าวว่า ผู้บริหารต้องใช้ความรู้และความสามารถที่จะปรับปรุงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการเรียนการสอนของโรงเรียน โดยใช้ทักษะการบริหารที่จำเป็นในการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของกระบวนการสอนและการเรียนรู้ของโรงเรียนด้วยการใช้ความสามารถและขีดความสามารถด้านการบริหารอย่างมีประสิทธิผล ซึ่งนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นในหมู่นักเรียนในท้ายที่สุด จึงกล่าวได้ว่า ทักษะการบริหารโรงเรียนของผู้บริหารมีความเกี่ยวข้องกับผลการเรียนของนักเรียน เพราะผลสัมฤทธิ์รวบยอดของผู้เรียนถือเป็นประสิทธิผลของโรงเรียนที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงทักษะการบริหารของผู้บริหารในการบริหารโรงเรียน และสอดคล้องกับ Katz (1995) ที่กล่าวว่า ผู้บริหารที่มีประสิทธิภาพควรมีทักษะ 3 ด้าน ที่ผสมกลมกลืนไปตามอัตราส่วนที่แตกต่างกันทั้ง 3 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะทางเทคนิค เป็นทักษะที่ผสมระหว่างความรู้ ความสามารถในการทำงานตามหน้าที่ของตนมีอะไรบ้างและจะทำงานนั้นอย่างไร 2) ทักษะทางมนุษย์ เป็นความสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างความสัมพันธ์ความร่วมมือ การสร้างแรงจูงใจ ทำให้มีความเข้าใจถึงความรู้สึกของผู้อื่น และคอยปรับปรุงบุคลิกภาพของตนเองอยู่เสมอ และ 3) ทักษะทางความคิดรวบยอด เป็นความสามารถในการเข้าใจโครงสร้างของหน่วยงานการร่วมมือระหว่างภายในและภายนอกหน่วยงาน การเปลี่ยนแปลงที่มีผลต่อหน่วยงาน และสอดคล้องกับ Obuakor, Elodi, & Anyaneche (2021) ผลการวิจัย เผยให้เห็นความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงระหว่างทักษะการสอนของผู้บริหารกับการปฏิบัติงานของครู นอกจากนี้ มีความสัมพันธ์ที่สำคัญระหว่างทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้บริหารกับการปฏิบัติงานของครูในโรงเรียนมัธยมของรัฐ จึงเสนอแนะให้ผู้บริหารดูแลครูอย่างสม่ำเสมอเพื่อไม่ให้หลุดออกจากหลักสูตรที่วางแผนไว้ ผู้บริหารจะต้องค่อย ๆ สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ของตนเองเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับ Sukdee, & Rooyuenyong (2022) ที่พบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 5 โดยภาพรวม มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทิศทางบวก และมีความสัมพันธ์กันในระดับมาก และสอดคล้องกับ Supattra, Akkaluck, & Pornthep (2024) ที่พบว่า ทักษะของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 กับประสิทธิผลของโรงเรียนมีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ Hanrak, Pawabutra, & Pimpabutr (2021) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการบริหารงานของผู้บริหารกับ

ประสิทธิผลโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครพนม โดยรวม มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ Anjirawaroj (2020) ที่พบว่า ทักษะการบริหารงานของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสิทธิผลโรงเรียน มาตรฐานสากลของโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 อำเภอเมืองปทุมธานี โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ อยู่ในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสอดคล้องกับ Mutohar, & Trisnantari (2020) ที่พบว่า ประสิทธิผลของโรงเรียน จะรับรู้ได้ดีหากผู้บริหารโรงเรียนมีทักษะการบริหารจัดการที่ดีเพื่อกำกับดูแลการเรียนรู้ สร้างวัฒนธรรมโรงเรียนที่เข้มแข็ง และปรับปรุงประสิทธิภาพของครู อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การบริหารโรงเรียนให้มีประสิทธิผลนั้นจึงเกี่ยวข้องกับความสามารถของผู้บริหารโรงเรียนในการทำงานร่วมกันกับบุคลากรอื่น ๆ เพื่อให้การดำเนินงานของโรงเรียนเป็นไปอย่างราบรื่นให้บรรลุวัตถุประสงค์ของโรงเรียน (Nwogu, & Ebunu, 2019)

สรุป

1) ทักษะของผู้บริหารโรงเรียนโดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับดี โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก คือ ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ รองลงมา คือ ทักษะด้านความคิดรวบยอด และทักษะด้านเทคนิค

2) ประสิทธิผลของโรงเรียนที่วัดจากผลการทดสอบระดับชาติเฉลี่ยของโรงเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 ค่าเฉลี่ยโดยรวม ร้อยละ 38.47 อยู่ในระดับพอใช้ มีค่าต่ำกว่าระดับประเทศ

3) ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสิทธิผลของโรงเรียน อยู่ในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .734 สามารถอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิผลของโรงเรียน ได้ร้อยละ 53 โดยที่ทักษะด้านเทคนิค ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ และทักษะด้านความคิดรวบยอดเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการบริหารของผู้บริหารโรงเรียนทุกด้าน มีความสัมพันธ์ทางบวก กับประสิทธิผลของโรงเรียนในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .734 และสามารถอธิบายความแปรปรวนของประสิทธิผลของโรงเรียน ได้ร้อยละ 53 ดังนั้น หากโรงเรียน และ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาต้องการจะยกระดับประสิทธิผลของโรงเรียนโดยเฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โรงเรียนและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ควรจะส่งเสริมสนับสนุนพัฒนา ทักษะของผู้บริหารโรงเรียนให้สูงขึ้น เพื่อเพิ่มประสิทธิผลของโรงเรียนให้สูงขึ้น

2. ผู้บริหารควรให้ความสำคัญกับผลการทดสอบระดับชาติ เนื่องจากเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเป็นมาตรฐานเดียวกันทั้งประเทศ โดยการนำความรู้ความเข้าใจในการบริหาร นำทักษะบริหารมาใช้ในกระบวน การบริหารองค์กรให้เกิดประสิทธิผลกับสถานศึกษา โดยการวางแผนการดำเนินการจัดวางตัวบุคคลกับงาน ได้อย่างเหมาะสม ในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพตามหลักสูตรแกนกลาง บริหารการประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรรหาคัดเลือก บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในด้านการสอน ควรมีระบบนิเทศติดตามการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมสนับสนุนบุคลากรในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง สร้างขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงาน รวมถึงบริหารการทำงานแบบมีส่วนร่วมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์

3. ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยการเพิ่มตัวแปรพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน พฤติกรรมการสอนของครู และตัวแปรอื่น ๆ โดยควรจะมีการวิเคราะห์ผลกระทบ

ทางตรง (Direct Effect) ผลกระทบทางอ้อม (Indirect Effect) และผลกระทบรวม (Total Effect) จะทำให้สามารถอธิบายผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนได้มากขึ้น

References

Adhikari, N. P., & Budhathokiz, J. K. (2023). The administrative skills of head teacher in educational institutions. *International Research Journal of Parroha Multiple Campus (IRJPMC)*, *2*(2), 69-79.

Anjirawaroj, S. (2020). Administrative skills of administrators affecting the effectiveness of world class standard schools of secondary schools under the office of secondary education service area office 4, Mueang Pathum Thani district. *MBU Education Journal: Faculty of Education Mahamakut Buddhist University*, *8*(1), 14-25. [in Thai]

Best, J. W. (1997). *Research in Education* (3rd). Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of Psychological Testing*. New York: Harper Collins.

Drake, T.L., & Roe, W. H. (1986). *The Principalship.* New York: Macmillan.

Elizabeth, A.O., Aderanti, R., & Olanrewaju, A.K. (2023). Principals' administrative skills and teachers' productivity in public senior secondary schools alimosho local government, lagos state nigeria. *Canadian Journal of Educational and Social Studies*, *3*(4), 12-24.

Griffin, R. W. (1984). *Management*. Boston: Houghton.

Hanrak, I., Pawabutra, C., & Pimpabutr, C. (2021). Administrative skills of school administrators affecting effectiveness of schools under primary educational service area office in Nakhon Phanom Province. *Journal of Educational Administration and Leadership*, *9*(35), 277-288. [in Thai].

Harris, B. M. (1985). *Supervisory Behavior in Education*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Hersey, P., & Blanchard, K. H. (1993). *Management of Organizational Behavior: Utilizing Human Resources.* New Jersey: Prentice-Hall.

Hoy, W. K., & Miskel, C.G. (1991). *Education Administration: Theory Research and Practice* (4th ed.). Singapore: McGraw-Hill International.

Katz, R. L. (1995). Skills of an effective administrator**.** *Harvard Business Review*, *12*(1), 33 - 42.

Lathapipat, D., & Sondergaard, L M. (2015). *Thailand – Wanted: a Quality Education for all.* Retrieved February 18, 2024, from, http://documents. worldbank.org/ curated/en/2015/ 06/24435332/Thailand-wanted-quality-education-all [in Thai]

Manafa, N. F. (2020). Principals' managerial skills and administrative effectiveness in public secondary schools in Anambra State, Nigeria. *International Journal of Innovative Psychology & Social Development*, *8*(4), 44-53.

Ministry of Education. (2019). *National Education Act B.E. 2545 Amended (No. 2) B.E. 2545 (No. 3) B.E. 2553 and (No. 4) B.E. 2562*. Bangkok: The Teachers Council of Thailand. [in Thai]

Mitrohardjono, M., & Arribathi, A. H. (2020). Penerapan manajemen pen-didikan islam (MPI) menuju sekolah efektif. *al-Afkar, Journal for Islamic Studies, 3*(1), 35-54.

Mohammed, M.O.B., Edu, A.O., & Etoh, L.C. (2020). Principals' administrative skills: a predictor of students' academic performance in Lagos State, Nigeria. *Journal of Research in Educational and Business Studies, 5*(1), 186-203.

Mutohar, P. M., & Trisnantari, H. E. (2020). The effectiveness of madrasah: analysis of managerial skills, learning supervision, school culture, and teachers' performance. *Malaysian Online Journal of Educational Management (MOJEM)*, *8*(3), 21-47.

Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3. (2022). *Educational Information Academic Year 2022 Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3.* Retrieved February 16, 2024, from http://www.nst3.go.th/?3d-flip-book=19222 [in Thai]

_____. (2023). *Educational information Academic Year 2023 Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3*. Retrieved February 16, 2024 fromhttp://www.nst3.go.th/wp-content/uploads/2022/12/A1.pdf [in Thai]

_____. (2024). *Educational Information Academic Year 2021 Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3*. Retrieved February 16, 2024, from http://www.nst3.go.th/wp-content/uploads/2023/84-2566.pdf [in Thai]

Nathonglo, K. (2018). *Factor Rerated Learning with Ordinary National Education Testing (O-Net) of Grade 3 Secondary Students under the Chonburi Primary Educational Service Area Office 3* (Master's Thesis). Burapha University, Chonburi Province. [in Thai]

Nwogu, U.J., & Ebunu, A.A. (2019). Principals' technical and conceptual management skills for effective administration of public secondary schools in Delta State, Nigeria. *Educational Research International*, *8*(3), 63-72.

Obuakor, S. C., Elodi, O. L., & Anyaneche, U. L. (2021). Relationship between principals' administrative skills and teachers' task performance for sustainable development in Abia State public Secondary Schools. *COOU Journal of Educational Research*, 6(2), 41-53.

Okeze, W. O. (2021). Administrative skills for effective management of nomadic education programme for diversification of nigerian Economy. *International Journal of Innovative Social & Science Education Research*, 9(1), 67-74.

Pengpint, N., & Siththada, T. (2020). Administrative skills affecting the personal administration effectiveness of basic education school administrators under the secondary educational service area office 1. *SWU Educational Administration Journal*, *17*(33), 13-23.

Srisaard, B. (2017). *Research Principles* (10th Printing). Bangkok: Suweerivasarn. [in Thai]

Sukdee, C., & Rooyuenyong, W. (2022). The Relationship between the skills of school administrators in the 21st century and the effectiveness of educational institutions under Khon Kaen Primary Educational Service Area Office 5. *NEU Academic and Research Journal*, *12*(4), 114-126. [in Thai].

Supattra, P., Akkaluck, P., & Pornthep, S. (2024). The 21st- century school administrators' skills: affecting effectiveness of schools under Mukdahan Primary educational service area office. *Journal of Administration and Social Science Review, 6*(5), 265-274. [in Thai]

Tharasrisuthi, P. (2019). The administrative art of the school administrators perceived as the master degree students of the educational administration program, faculty of education, Ramkhamhaeng University. *Journal of Education Pibulsongkram Rajabhat University*, 6(2), 297-309. [in Thai]

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

การพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT

The Development of a Competency-Based Curriculum for Digital Marketing of NFTs

วัฒนพล ชุมเพชร[1]*

ธีรพงษ์ วิริยานนท์[1]

สวนันท์ แดงประเสริฐ[1]

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ[1]

*e-mail: wattanapon@msn.com

Wattanapon Chumphet[1]

Theerapong Wiriyanon[1]

Sawanan Dangprasert[1]

Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok[1]

Received: *May 7, 2024,* ***Revised:*** *June 26, 2024,* ***Accepted:*** *July 13, 2024*

บทคัดย่อ

จากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด ก่อให้เกิดการนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้งานในรูปแบบใหม่ ๆ โดยเฉพาะทางด้านบล็อกเชน และสินทรัพย์ดิจิทัล การพัฒนาหลักสูตรเพื่อรองรับต่อความต้องการดังกล่าวจึงถือว่า มีความสำคัญต่อการพัฒนาคนและเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT 2) พัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT และ 3) ศึกษาผลการใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT โดยในขั้นตอนของการจัดทำสมรรถนะใช้การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 13 ท่าน สำหรับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ที่สนใจทางด้านงานศิลปะดิจิทัลและสามารถสร้างสื่อดิจิทัลได้ โดยเป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 20 คน การวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย การประเมินความตรงเชิงเนื้อหา ดัชนีความสอดคล้อง การหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า 1) ได้สมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ประกอบด้วย 4 หน้าที่หลัก 7 หน่วยสมรรถนะ และ 17 สมรรถนะย่อย 2) หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT จัดทำในรูปแบบของมอดูล ประกอบด้วย 1 มอดูลความรู้ และ 7 มอดูลสมรรถนะ โดยผลการประเมินความเหมาะสมในภาพรวมของแต่ละด้าน พบว่า อยู่ในระดับดีมากที่สุดทุกด้าน เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านภาพประกอบ ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = 0.53) ด้านสื่อช่วยสอน ($\bar{X}$= 4.67, S.D. = 0.47) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = 0.58) ด้านแผนปฏิบัติการฝึกอบรม ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.55) และด้านภาษา ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.58) 3) ผลการใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ซึ่งประเมินด้วยการสอบถาม การสังเกต และการตรวจสอบผลงาน พบว่า ผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน โดยสามารถปฏิบัติงานได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละมอดูล ในภาพรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรอยู่ในระดับดีมากที่สุดทุกด้าน เรียงตามลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ ด้านวิธีการสอน ($\bar{X}$ = 4.73, S.D. = 0.44) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.54) และด้านผลที่ได้รับหลังการฝึกอบรม ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.61) และเมื่อวิเคราะห์ในประเด็นย่อย พบว่า เนื้อหาครอบคลุมสิ่งที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน

และได้รับความรู้และทักษะตรงตามความต้องการ ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.37) ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งจากผลการประเมินทั้งหมดถือได้ว่า หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT สามารถนำไปใช้งานได้จริง

คำสำคัญ: หลักสูตรฐานสมรรถนะ การตลาดดิจิทัล NFT

Abstract

As a result of the exponentially rapid technological advancements, innovations have been applied in novel ways, particularly in blockchain and digital assets. Therefore, curriculum development to meet these needs is crucial for human development and to keep up with the rapidly evolving world of today. This research aimed to: 1) study competencies in digital marketing of NFTs, 2) develop a competency-based curriculum for digital marketing of NFTs, and 3) study the effects of utilizing the competency-based digital marketing curriculum on a specific group. In the process of developing competencies, data was collected through a questionnaire from 13 experts. The sample consisted of individuals interested in digital art and capable of creating digital media. A purposive sampling method was used to select 20 participants. Data analysis included evaluating content validity, consistency indices, averages, standard deviations, and percentage values.

The findings revealed that: 1) competencies in digital marketing for NFTs consist of 4 main functions, 7 competency units, and 17 sub-competencies; 2) the competency-based curriculum for digital marketing of NFTs was organized into 8 modules, including one knowledge module and 7 competency modules. The overall appropriateness of each aspect of the curriculum was found to be of the highest quality, ranked from highest to lowest as follows: illustration quality ($\bar{X}$= 4.70, S.D. = 0.53), teaching aids ($\bar{X}$= 4.67, S.D. = 0.47), content ($\bar{X}$ = 4.62, S.D. = 0.58), training operation plans ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.55), and language ($\bar{X}$= 4.55, S.D. = 0.58). The results of implementing the competency-based curriculum for digital marketing of NFTs, which was evaluated through questionnaires, observation, and work verification, showed that all participants met the assessment criteria, achieving the learning objectives in each module. Overall, the satisfaction level with the curriculum was found to be very high in all aspects, ranked from highest to lowest as follows: teaching methods ($\bar{X}$= 4.73, S.D. = 0.44), content ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.54), and outcomes after training ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.61). It was found that the content covered the necessary aspects of the job, and the participants were most satisfied with the knowledge and skills gained, which met their needs ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.37). Therefore, the competency-based curriculum for digital marketing of NFTs is considered to be practically applicable.

Keywords: Competency Development; NFT Digital Marketing

บทนำ

จากความเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วจนก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ อย่างพลิกผัน ซึ่งในระดับชาติรัฐบาลก็ได้กำหนดทิศทางการดำเนินงานในส่วนต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับการพัฒนาดังกล่าวเพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขัน โดยมุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติ บนพื้นฐานแนวคิด 3 ประการ ได้แก่ 1) ต่อยอดอดีต 2) ปรับปัจจุบัน และ 3) สร้างคุณค่าใหม่ในอนาคต โดยเฉพาะในประการที่ 3 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคนรุ่นใหม่เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด พร้อมทั้งการส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐ เกิดการสร้างรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุนในเวทีโลกควบคู่

ไปกับการยกระดับรายได้และการอยู่ดีกินดี (National Strategy B.E. 2562-2580, 2018) ซึ่งเป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ที่ใช้กำหนดทิศทางการพัฒนาให้เป็นรูปธรรมในระยะเวลา 5 ปี ทั้งนี้เพื่อให้ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยประกอบไปด้วยแผนกลยุทธ์จำนวน 13 หมุดหมาย เมื่อมองในหมุดหมายที่ 6 ที่มุ่งเน้นให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน พัฒนาระบบนิเวศเพื่อสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและบริการดิจิทัล พัฒนากำลังคนเพื่อรองรับการปรับตัวทางเทคโนโลยีในอนาคต โดยให้ปรับปรุงหลักสูตรการศึกษา ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และมหาวิทยาลัย เร่งยกระดับทักษะแรงงานและพัฒนามาตรฐานวิชาชีพในอุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ รวมถึงเป็นไปตามหมุดหมายที่ 12 ที่ต้องการให้มีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความต้องการของภาคการผลิตและการสร้างงานในอนาคต โดยส่งเสริมให้เกิดการบูรณาการ เชื่อมโยงความร่วมมือด้านการศึกษาและการฝึกอบรมให้เป็นไปตามโลกสมัยใหม่ที่ครอบคลุมทั้งความสามารถในการปฏิบัติงาน ทักษะในการใช้ชีวิต รวมถึงสมรรถนะดิจิทัลเพื่อการประกอบอาชีพ (The Thirteenth National Economic and Social Development Plan B.E. 2566-2570, 2022) และจากนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561-2580) ได้ระบุเกี่ยวกับบริบทของประเทศไทยในยุคดิจิทัล ด้านความท้าทายจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลว่า เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลอย่างมากต่อการใช้ชีวิตของประชาชนทุกคน การดำเนินงานของภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคประชาสังคมทุก ๆ องค์กร แต่เทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและยากต่อการคาดเดาในระยะยาว ดังนั้น การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมจึงต้องตระหนักและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นในอนาคตแบบก้าวกระโดด โดยหนึ่งในเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีบทบาทสำคัญในช่วง 5 ปีข้างหน้าก็คือ เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) (Thailand Digital Economy and Society Development Plan B.E. 2561-2580, 2019) และเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายและแผนระดับชาติดังกล่าว จึงมีการจัดทำแผนยุทธศาสตร์กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2566-2570) ขึ้น โดยมีเป้าหมาย คือ การพัฒนากำลังคนให้มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม โดยมีกลยุทธ์ในการส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรและทักษะความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีให้กับกำลังคนด้านดิจิทัล ซึ่งหมายถึง นักเรียน นักศึกษา ผู้ว่างงาน และบุคคลอื่น ๆ ที่มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาศักยภาพเพื่อรองรับความต้องการในอนาคต (Ministry of Digital Economy and Society, 2022) และเมื่อมองทางด้านการศึกษาดังแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะตรงกับความต้องการของตลาด สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากการวิจัยและนวัตกรรม สร้างมูลค่าเพิ่มและผลผลิต รองรับพลวัตของโลกและการแข่งขันในศตวรรษที่ 21 (Office of the Education Council, 2017)

ปัจจุบันมีนักวิจัยหลายท่านได้พัฒนาหลักสูตรเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่งของเทคโนโลยีและนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายภาครัฐ เช่น หลักสูตรการสื่อสารผ่านสื่อวิดีโอออนไลน์เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (Srisuwan, 2019) หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (PLC) (Surachote, 2020) การพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา (Tongpong, Pechrpuang, & Boonchit, 2021) เป็นต้น

เทคโนโลยีบล็อกเชนถือเป็นนวัตกรรมใหม่ที่มีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินงานของหลาย ๆ ภาคส่วนในปัจจุบัน เช่น การตรวจสอบบัญชี ตั๋วเงิน สัญญาข้อตกลง การแสดงสิทธิ หนังสือ ดนตรี และทรัพย์สินทางปัญญา

เป็นต้น โดยหนึ่งในรูปแบบที่ได้รับความนิยม คือ NFT (Non-Fungible Token) ซึ่งถือเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) ประเภทหนึ่ง เช่น ภาพงานศิลปะ ภาพถ่าย ของสะสม เพลง เป็นต้น (Ante, 2021) ดังนั้น การจัดทำผลงานในรูปแบบ NFT จะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์งานสามารถนำเสนอและเกิดการซื้อขายผ่านเครือข่ายออนไลน์กับผู้ที่สนใจได้ทั่วโลก ซึ่งตอบโจทย์สภาวะปัญหาของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันที่ยังถูกจำกัดอยู่ในวงแคบ เนื่องจากการเผยแพร่ต้องอาศัยสถานที่ในการจัดแสดงผลงานเป็นหลัก หรือหากขายออนไลน์ก็เป็นกลุ่มตลาดที่เล็ก (Kositpipat, 2019) ดังนั้น เมื่อเทคโนโลยีได้เข้ามาช่วยนำเสนอผลงานในรูปแบบที่แปลกและแตกต่างจากสิ่งที่เคยเป็นมา ศิลปินต่างก็ต้องปรับตัวเพื่อสอดรับกับโลกอนาคตที่เปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน (Duchanee, 2022) การเรียนรู้ในเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อสร้างเป็นอาชีพเพื่อประยุกต์เข้ากับธุรกิจ หรือเพื่อเข้าสู่ตลาดการแข่งขันกับนานาประเทศ หากมีการส่งเสริมตั้งแต่ตอนนี้ประเทศไทยก็สามารถอยู่ในกลุ่มผู้นำทางด้านนี้ได้ ซึ่งส่งผลดีต่อการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีของประเทศ ดังนั้น จึงถือได้ว่า NFT สามารถเป็นอีกหนึ่งเครื่องยนต์เศรษฐกิจใหม่ในการสร้างรายได้ของคนไทย (Chatikavanij, 2022)

อย่างไรก็ตามจุดอ่อนที่สำคัญอันเนื่องมาจากความซับซ้อนในการใช้งาน จำเป็นต้องทำความเข้าใจในตัวเทคโนโลยีก่อน (Department of Intellectual Property, 2019) ซึ่งมักจะมาพร้อมกับความเสี่ยงที่ตามมา ได้แก่ พฤติกรรมการใช้งานที่ไม่ถูกต้องของมนุษย์และช่องว่างในการรักษาความปลอดภัย ตั้งแต่ปัจจัยนำเข้าไปจนถึงผลผลิต ซึ่งความเสี่ยงเหล่านี้ล้วนเป็นความท้าทายที่ต้องจัดการให้ได้ (World Economic Forum, 2016) ดังนั้น การให้ความรู้แก่ผู้ใช้งานจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับต้น ๆ

จากเหตุผลดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ซึ่งเห็นว่า การพัฒนาสมรรถนะทางด้านนี้เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะได้เรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถประยุกต์ใช้เพื่อเผยแพร่ผลงานและเพิ่มช่องทางการขาย หรือสำหรับบุคคลในอาชีพอื่น ๆ ที่มีความสามารถทางด้านงานศิลปะก็นำไปใช้เป็นอาชีพเสริมได้ รวมถึงการประยุกต์ใช้กับธุรกิจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นไปตามนโยบายของทางภาครัฐในด้านการนำนวัตกรรมใหม่เข้ามาใช้ เพื่อการพัฒนาคนและเศรษฐกิจของประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT
3. เพื่อศึกษาผลการใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีบล็อกเชนและสินทรัพย์ดิจิทัล

เทคโนโลยีบล็อกเชนเป็นระบบการเก็บข้อมูลสาธารณะในรูปแบบของการกระจายศูนย์ (Decentralized) โดยไม่ต้องอาศัยตัวกลาง ข้อมูลทั้งหมดจะถูกทำสำเนาและเก็บบนคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายทุกเครื่อง เปรียบเสมือนกล่องหรือบล็อก (Block) ที่เชื่อมต่อกันเป็นห่วงโซ่ (Chain) โดยข้อมูลที่บันทึกไปก่อนหน้าจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขได้เคลื่อนย้ายและจัดเก็บข้อมูลได้อย่างปลอดภัย สามารถตรวจสอบและยืนยันความถูกต้อง มีความโปร่งใส น่าเชื่อถือ ลดต้นทุนการดำเนินงาน และช่วยปรับลดระบบการทำงานที่ซับซ้อนได้ (Chantabutr, Jaensirisak, & Sawettham, 2021; Sangsong, 2020; Chirapunya, 2018)

สินทรัพย์ดิจิทัล หมายถึง 1) สกุลเงินดิจิทัล หรือคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) ซึ่งเป็นหน่วยอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนสินค้า บริการ และเงินดิจิทัลอื่น ๆ ตามที่นักลงทุนตกลง และ 2) โทเคนดิจิทัล (Digital Token) เป็นหน่วยอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เพื่อการลงทุนและเพื่อใช้ประโยชน์ (Phetkong, 2019) สกุลเงินดิจิทัลถือว่ามีความจำเป็นใน

เครือข่ายบล็อกเชน เนื่องจากใช้เป็นสกุลเงินสำหรับการซื้อขาย แลกเปลี่ยน หรือเป็นค่าธรรมเนียม (Gas) สำหรับการทำธุรกรรมบนเครือข่าย โดยมีสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (ก.ล.ต.) ทำหน้าที่ในการควบคุมดูแล ผู้ประกอบธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัลในประเทศไทย ตามพระราชกำหนดการประกอบธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัล พ.ศ. 2561 (Emergency Decree on Digital Assets Business Operation B.E. 2561, 2018)

NFT ถือเป็นโทเคนดิจิทัลประเภทหนึ่ง โดยคุณสมบัติหลักของ NFT ประกอบด้วย 1) เอกลักษณ์เฉพาะตัว (Uniqueness) ที่ไม่สามารถทดแทนกันได้ 2) ความหายาก (Rarity) ซึ่งเกิดได้จากความตั้งใจของผู้สร้าง จำนวน หรือข้อจำกัด 3) ความเป็นเจ้าของ (Ownership) สามารถพิสูจน์ความเป็นเจ้าของและบ่งบอกถึงแหล่งที่มาได้ 4) เปลี่ยนแปลงข้อมูลไม่ได้ (Immutability) เมื่อมีการเขียนข้อมูลลงบนเครือข่ายบล็อกเชนแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ และ 5) สร้างคำสั่งให้ทำงานเองได้ โดยอยู่ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัลที่อาศัยสัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract) ทำหน้าที่จัดเก็บเงื่อนไขหรือข้อตกลงของสัญญาต่าง ๆ ไว้ในรูปแบบของโค้ดคอมพิวเตอร์ (Computer Code) บนเครือข่ายบล็อกเชน ซึ่งเป็นการทำสัญญากันระหว่างบุคคล หากตรงตามเงื่อนไขหรือข้อตกลงระบบก็จะดำเนินการต่าง ๆ ให้โดยอัตโนมัติ ส่งผลให้ประหยัดเวลา ลดความสับสนในระหว่างทำสัญญา มีความน่าเชื่อถือสูง (Nopparattayaporn, 2022; Buayangyuen, 2019) โดย NFT ได้ถูกนำไปใช้ในหลาย ๆ ด้าน อาทิ ด้านอุตสาหกรรมกีฬา สามารถใช้เป็นตั๋วเข้าชมกีฬา ของที่ระลึก การขายสินค้า เช่น รองเท้ากีฬาที่สามารถปรับแต่งได้ด้วยตัวเอง ภาพการยิงประตูของนักฟุตบอลที่ชื่นชอบ เป็นต้น (CNN Business, 2021) ด้านการศึกษา สามารถใช้เพื่อบันทึกและรับรองข้อมูล เช่น การจัดทำประกาศนียบัตรดิจิทัลและบันทึกข้อมูลบนบล็อกเชน ทำให้เป็นหลักฐานในการสำเร็จการศึกษาโดยไม่สามารถปลอมแปลงได้ (Duke University, 2022) การประมูลต้นฉบับของสิ่งประดิษฐ์ เพื่อเป็นทุนด้านการศึกษาและวิจัย (University of California, Berkeley, 2021) เป็นต้น ด้านธุรกิจ ใช้เพื่อเป็นกลยุทธ์ทางการตลาด เช่น ร้านอาหาร เมื่อลูกค้าถือ NFT ของทางร้านก็สามารถชิมเมนูพิเศษและได้รับสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ มากมายตามระดับของสมาชิก เป็นต้น (Fox Business Network, 2022) อย่างไรก็ตามเมื่อแบ่ง NFT ออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ พบว่า ปัจจุบันกลุ่มของ NFT ทางด้านงานศิลปะ (Art) และของสะสม (Collectible) มีส่วนแบ่งทางการตลาดมากที่สุด คิดเป็น 70% ของทั้งหมด ซึ่งถือเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ที่มีโอกาสในการสร้างรายได้สูงที่สุด (Coinpedia, 2023) สำหรับงานศิลปะต่าง ๆ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ถือเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีมูลค่า สามารถซื้อขาย และประมูลเสนอราคาได้ โดยใช้สกุลเงินดิจิทัลในการทำธุรกรรมทางการเงิน โดยแพลตฟอร์มตลาด NFT ที่ได้รับความนิยม เช่น OpenSea, Magic Eden, OKX NFT Marketplace, Blur, Foundation, LooksRare, Rarible เป็นต้น

ดังนั้น การสร้างโทเคนดิจิทัลทางด้านงานศิลปะและของสะสมในรูปแบบของ NFT ซึ่งทำงานอยู่บนเทคโนโลยีบล็อกเชนและใช้สกุลเงินดิจิทัลในการซื้อขาย ถือเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่ผลงานสำหรับศิลปินหรือผู้ที่สนใจผ่านแพลตฟอร์มตลาด NFT ทั้งนี้เพื่อสร้างรายได้หรือเพื่อต้องการนำเสนอผลงานของตนเองออกสู่สายตานักสะสมทั่วโลก

แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรฐานสมรรถนะ

หลักสูตรฐานสมรรถนะเป็นการศึกษาที่เน้นส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนในการปรับใช้องค์ความรู้ที่หลากหลาย ผู้เรียนได้ฝึกวิชาชีพผ่านประสบการณ์จริง การประเมินผลจะดูจากการปฏิบัติงานเป็นหลัก โดยการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะหลักที่จำเป็นสำหรับการทำงาน การแก้ปัญหา และการดำรงชีวิต (Sawat, & Buosonte, 2022) เรียนรู้เพื่อให้สามารถใช้งานได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการเรียนเพื่อใช้ประโยชน์ไม่ใช่การเรียนเพื่อรู้เท่านั้น (Pongpitaya, 2022)

ลักษณะสำคัญของหลักสูตรฐานสมรรถนะประกอบด้วย 1) กำหนดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน 2) กำหนดมาตรฐานสมรรถนะ โดยผู้เรียนต้องปฏิบัติงานให้ได้ตามที่กำหนด 3) ใช้มาตรฐานสมรรถนะเป็นกรอบในการ

พัฒนาหลักสูตร 4) มีเกณฑ์การปฏิบัติในการประเมินผลของผู้เรียน (Siam Commercial Bank & Siam Commercial Foundation, 2024)

ดังนั้น การจัดทำเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนแบบฐานสมรรถนะ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานได้จริง โดยมีการประเมินผลเป็นรายบุคคล

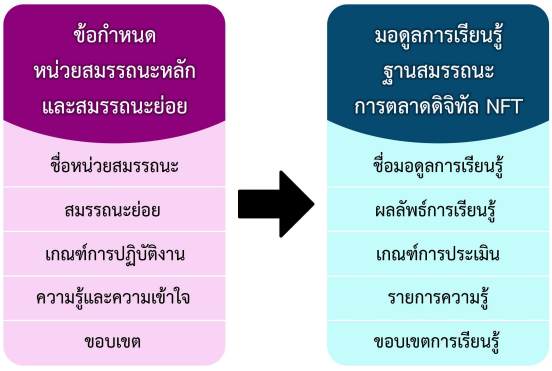
วิธีการวิจัย

การวิจัยเริ่มตั้งแต่เดือนกันยายน 2565 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2567 โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT โดยศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาสมรรถนะ รวบรวมเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะ NFT ทั้งในประเทศและต่างประเทศ และนำข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อจัดทำเป็นร่างสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคการวิเคราะห์หน้าที่ (Function Analysis) และสร้างเป็นแผนภาพหน้าที่งาน (Functional Map) โดยเริ่มจากการกำหนดจุดมุ่งหมายหลัก (Key Purpose) กำหนดบทบาทหลัก (Key Role) หน้าที่หลัก (Key Function) หน่วยสมรรถนะ (Unit of Competence) และสมรรถนะย่อย (Element of Competence) ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ เกณฑ์การปฏิบัติงาน (Performance Criteria) ความรู้และความเข้าใจ (Knowledge and Understanding) และขอบเขต (Range)

ตรวจสอบความเหมาะสมของร่างสมรรถนะโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องและมีประสบการณ์ในด้านการตลาดดิจิทัล NFT จำนวน 13 ท่าน ด้วยแบบสอบถาม โดยประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Ratio: CVR) หากมีค่าตั้งแต่ 0.54 ขึ้นไป ถือว่ามีความเหมาะสม (Zamanzadeh et al., 2014) และดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence: IOC) หากมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความเหมาะสม (Buosonte, 2021) รวมถึงการให้ข้อเสนอแนะ และนำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปผลจนได้เป็นสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ฉบับสมบูรณ์

ระยะที่ 2 พัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT โดยศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาหลักสูตร และแปลงหน่วยสมรรถนะเป็นมอดูลการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (รูปที่ 1)



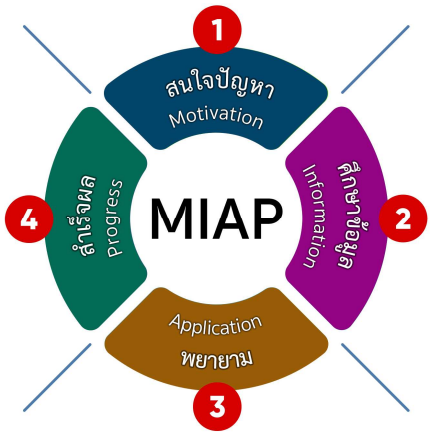
รูปที่ 1 การแปลงหน่วยสมรรถนะเป็นมอดูลการเรียนรู้แบบฐานสมรรถนะ
(ที่มา : พัฒนาจาก Kamtab, 2016)

จัดทำชุดการเรียนรู้/การฝึกของหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ซึ่งประกอบไปด้วย

1. กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและสร้างเนื้อหาในแต่ละมอดูล ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมมอดูลความรู้ซึ่งเป็นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีบล็อกเชนและ NFT ทั้งนี้เพื่อเพิ่มความเข้าใจแก่ผู้เรียนก่อนการเรียนในมอดูลสมรรถนะให้มากยิ่งขึ้น โดยทุกมอดูลผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้องในด้านการตลาดดิจิทัล NFT จำนวน 3 ท่าน และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 5 ท่าน

2. สร้างแผนการสอน สื่อช่วยสอน แบบฝึกหัด แบบทดสอบ และวิธีการประเมินในหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การสอบถามปากเปล่าเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ การสังเกตวิธีการปฏิบัติงาน และผลงานของผู้เรียน โดยเครื่องมือต่าง ๆ ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคนิคศึกษา จำนวน 5 ท่าน

ผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบ MIAP ซึ่งเป็นเทคนิคและวิธีการสอนวิชาชีพ เป็นกระบวนการจัดการถ่ายทอดความรู้ที่เน้นด้านสมรรถนะของผู้เรียน โดยสรุปเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสนใจปัญหา (Motivation) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สร้างแรงจูงใจ คิดแก้ปัญหา 2) ขั้นศึกษาข้อมูล (Information) สอนหรือให้เนื้อหาความรู้ในบทเรียนแก่ผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ 3) ขั้นพยายาม (Application) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้หรือทักษะที่ได้รับมาแก้ปัญหา ฝึกหัดทำงานจริง หรือทำแบบฝึกหัด และ 4) ขั้นสำเร็จผล (Progress) เป็นการตรวจสอบหรือประเมินความสำเร็จของผลงานหรือแบบฝึกหัดของผู้เรียน (Sirisukpaibul, 2011) (รูปที่ 2)



รูปที่ 2 เทคนิคการสอนแบบ MIAP (ที่มา : ปรับปรุงภาพจาก Sirisukpaibul, 2011)

สำหรับระยะที่ 2 นี้ใช้การตรวจสอบความเหมาะสมด้วยการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

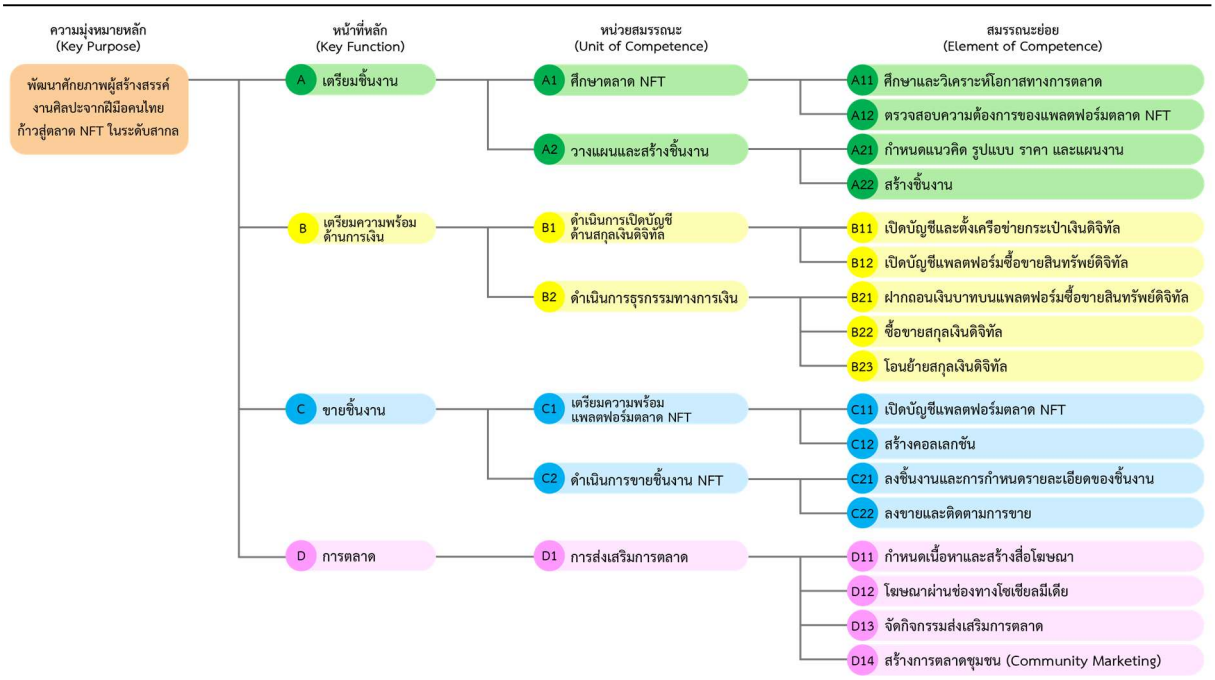
ระยะที่ 3 ศึกษาผลการใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ที่สนใจทางด้านงานศิลปะดิจิทัลและสามารถสร้างสื่อดิจิทัลได้ เป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 20 คน และหากมีอายุต่ำกว่า 18 ปี จะต้องมีผู้ปกครองเข้าร่วมด้วย เนื่องจากเป็นข้อกำหนดของการเปิดบัญชีซื้อขายสกุลเงินดิจิทัลที่ต้องมีอายุ 18 ปี ขึ้นไป โดยการศึกษาผลการใช้หลักสูตร แบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ

1. ประเมินผลผู้เรียน ด้วยการสอบถาม การสังเกต และการตรวจสอบผลงาน ซึ่งต้องผ่านเกณฑ์การปฏิบัติงานตามวัตถุประสงค์ในแต่ละมอดูลทุกกิจกรรม

2. ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อหลักสูตร โดยแสดงออกมาเป็นค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT พบว่า ความมุ่งหมายหลักของสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT คือ พัฒนาศักยภาพผู้สร้างสรรค์งานศิลปะจากฝีมือคนไทยก้าวสู่ตลาด NFT ในระดับสากล (CVR = 1.0) ซึ่งประกอบไปด้วย 4 หน้าที่หลัก 7 หน่วยสมรรถนะ และ 17 สมรรถนะย่อย (IOC ≥ 0.5) (รูปที่ 3)



รูปที่ 3 สมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT
(ที่มา : พัฒนาโดยผู้วิจัย)

2. ผลการพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT พบว่า หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT แบ่งออกเป็น 8 มอดูล ประกอบด้วย 1 มอดูลความรู้ (Z) และ 7 มอดูลสมรรถะ (A-D) โดยมอดูลความรู้เป็นการศึกษาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับ NFT เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจในภาพรวมมากยิ่งขึ้นก่อนการเรียนใน 7 มอดูลสมรรถะ (รูปที่ 4) ซึ่งผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแต่ละมอดูลจากผู้เชี่ยวชาญทั้งในส่วนของคำอธิบาย ผลลัพธ์การเรียนรู้ หัวข้อ/วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา แผนปฏิบัติการฝึกอบรม และสื่อช่วยสอน พบว่า ในแต่ละรายการมีความเหมาะสม (IOC ≥0.5)

รูปที่ 4 มอดูลการเรียนรู้ฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT (ที่มา : พัฒนาโดยผู้วิจัย)

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และภาพประกอบในแต่ละมอดูล

มอดูล		ด้านเนื้อหา			ด้านภาษา			ด้านภาพประกอบ		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
Z1	การศึกษาพื้นฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ NFT	4.50	0.66	มาก	4.46	0.66	มาก	4.63	0.65	มากที่สุด
A1	การศึกษาตลาด NFT	4.63	0.58	มากที่สุด	4.50	0.66	มาก	4.71	0.62	มากที่สุด
A2	การวางแผนและสร้างชิ้นงาน NFT	4.71	0.46	มากที่สุด	4.63	0.49	มากที่สุด	4.67	0.48	มากที่สุด
B1	การดำเนินการเปิดบัญชีด้านสกุลเงินดิจิทัล	4.63	0.58	มากที่สุด	4.54	0.51	มากที่สุด	4.75	0.44	มากที่สุด
B2	การดำเนินการธุรกรรมทางการเงิน	4.63	0.58	มากที่สุด	4.63	0.49	มากที่สุด	4.67	0.48	มากที่สุด
C1	การเตรียมความพร้อมแพลตฟอร์มตลาด NFT	4.71	0.55	มากที่สุด	4.58	0.58	มากที่สุด	4.83	0.38	มากที่สุด
C2	การดำเนินการขายชิ้นงาน NFT	4.54	0.72	มากที่สุด	4.46	0.72	มาก	4.67	0.70	มากที่สุด
D1	การส่งเสริมการตลาด	4.63	0.49	มากที่สุด	4.58	0.50	มากที่สุด	4.71	0.46	มากที่สุด
รวม		**4.62**	**0.58**	**มากที่สุด**	**4.55**	**0.58**	**มากที่สุด**	**4.70**	**0.53**	**มากที่สุด**

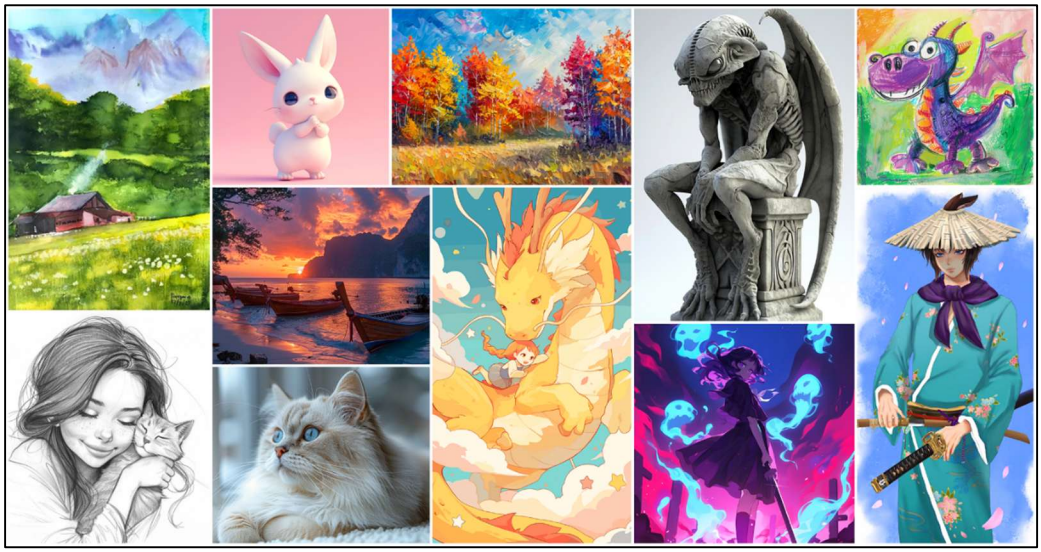
จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมในภาพรวมของเนื้อหา ภาษา และภาพประกอบในแต่ละมอดูล อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านภาพประกอบมีความเหมาะสมสูงสุด ($\bar{X}$= 4.70, S.D. = 0.53) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$= 4.62, S.D. = 0.58) และด้านภาษา ($\bar{X}$= 4.55, S.D. = 0.58)

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านความเหมาะสมของแผนปฏิบัติการฝึกอบรมและสื่อช่วยสอนในแต่ละมอดูล

มอดูล		ด้านแผนปฏิบัติการฝึกอบรม			ด้านสื่อช่วยสอน		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
Z1	การศึกษาพื้นฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ NFT	4.51	0.61	มากที่สุด	4.67	0.48	มากที่สุด
A1	การศึกษาตลาด NFT	4.53	0.56	มากที่สุด	4.63	0.49	มากที่สุด
A2	การวางแผนและสร้างชิ้นงาน NFT	4.53	0.56	มากที่สุด	4.63	0.49	มากที่สุด
B1	การดำเนินการเปิดบัญชีด้านสกุลเงินดิจิทัล	4.57	0.55	มากที่สุด	4.65	0.48	มากที่สุด
B2	การดำเนินการธุรกรรมทางการเงิน	4.58	0.55	มากที่สุด	4.69	0.46	มากที่สุด
C1	การเตรียมความพร้อมแพลตฟอร์มตลาด NFT	4.56	0.56	มากที่สุด	4.63	0.48	มากที่สุด
C2	การดำเนินการขายชิ้นงาน NFT	4.63	0.54	มากที่สุด	4.63	0.48	มากที่สุด
D1	การส่งเสริมการตลาด	4.59	0.55	มากที่สุด	4.73	0.44	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม		**4.57**	**0.55**	**มากที่สุด**	**4.67**	**0.47**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมในภาพรวมของแผนปฏิบัติการฝึกอบรมและสื่อช่วยสอนในแต่ละมอดูล อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านสื่อช่วยสอนมีความเหมาะสมสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.47) และรองลงมา คือ ด้านแผนปฏิบัติการฝึกอบรม ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.55)

3. ผลการใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน โดยมีอายุอยู่ในช่วง 12–65 ปี อาชีพส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา รองลงมา คือ ครู/อาจารย์ และประกอบกิจการส่วนตัว/ศิลปิน จุดประสงค์หลักของผู้ฝึกอบรม คือ เพื่อต้องการหารายได้เสริม รองลงมา คือ ต้องการนำเสนอผลงานของตัวเองหรือคนในครอบครัวให้คนอื่นได้เห็น และจากผลการฝึกอบรม พบว่า ผู้เรียนผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน สามารถปฏิบัติงานได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละมอดูล โดยผลงานดิจิทัลจากแนวคิดของผู้เรียนที่ลงขายมีทั้งในรูปแบบของภาพวาดงานกราฟิก ภาพถ่าย และภาพจากปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) (รูปที่ 5)



รูปที่ 5 ตัวอย่างผลงานของผู้เรียนที่ลงขายบนแพลตฟอร์มตลาด NFT

(ที่มา : รวบรวมโดยผู้วิจัย)

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	**4.65**	**0.54**	**93.00**	**มากที่สุด**
1.1 จัดแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม	4.80	0.41	96.00	มากที่สุด
1.2 เนื้อหามีความทันสมัย ถูกต้อง	4.15	0.67	83.00	มาก
1.3 เนื้อหามีความเหมาะสม สามารถปฏิบัติได้จริง	4.65	0.49	93.00	มากที่สุด
1.4 ภาพประกอบมีความชัดเจน ตรงกับเนื้อหา	4.80	0.41	96.00	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาครอบคลุมสิ่งที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน	4.85	0.37	97.00	มากที่สุด
2. ด้านวิธีการสอน	**4.73**	**0.44**	**94.60**	**มากที่สุด**
2.1 มีการแทรกเนื้อหาที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ	4.80	0.41	96.00	มากที่สุด
2.2 สื่อ สไลด์การสอนมีความเหมาะสม	4.80	0.41	96.00	มากที่สุด
2.3 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกอบรมมีความเหมาะสม	4.80	0.41	96.00	มากที่สุด
2.4 แบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม	4.55	0.51	91.00	มากที่สุด
2.5 การประเมินผลความรู้ระหว่างฝึกอบรมมีความเหมาะสม	4.75	0.44	95.00	มากที่สุด
2.6 มีการสรุปเนื้อหา/แบบฝึกหัด เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ	4.70	0.47	94.00	มากที่สุด
3. ด้านผลที่ได้รับหลังการฝึกอบรม	**4.59**	**0.61**	**91.80**	**มากที่สุด**
3.1 เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตัวเอง	4.65	0.49	93.00	มากที่สุด
3.2 มีแนวคิดในการนำชิ้นงานบนโลกจริงมาสู่โลกดิจิทัล	4.60	0.75	92.00	มากที่สุด
3.3 มีแนวทางในการพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง	4.50	0.51	90.00	มาก
3.4 มีแนวคิดในการสร้างผลงานในรูปแบบใหม่ ๆ	4.55	0.76	91.00	มากที่สุด
3.5 มีแนวคิดในการพัฒนาผลงานไปสู่รูปแบบอื่น ๆ	4.65	0.59	93.00	มากที่สุด
3.6 ได้รับความรู้และทักษะตรงตามความต้องการ	4.85	0.37	97.00	มากที่สุด
3.7 สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดต่อไปได้	4.25	0.72	85.00	มาก
3.8 ภาพรวมของการฝึกอบรม	4.70	0.47	94.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.65**	**0.54**	**93.00**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อหลักสูตรในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.54) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านสามารถสรุปได้ ดังนี้ ด้านวิธีการสอน ($\bar{X}$ = 4.73, S.D. = 0.44) ได้รับความพึงพอใจในภาพรวมสูงที่สุด โดยประเด็นที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุด คือ มีการแทรกเนื้อหาที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สื่อ สไลด์การสอนมีความเหมาะสม และวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกอบรมมีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.80, S.D. = 0.41) และต่ำที่สุด คือ แบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.51) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.54) โดยประเด็นที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุด คือ เนื้อหาครอบคลุมสิ่งที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.37) และต่ำที่สุด คือ เนื้อหามีความทันสมัย ถูกต้อง ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.67) และด้านผลที่ได้รับหลังการฝึกอบรม ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.61) โดยประเด็นที่ได้รับความพึงพอใจสูงสุด คือ ได้รับความรู้และทักษะตรงตามความต้องการ ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.37) และต่ำที่สุด คือ สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดต่อไปได้ ($\bar{X}$ = 4.25, S.D. = 0.72)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT พบว่า สมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ประกอบด้วย 4 หน้าที่หลัก คือ การเตรียมชิ้นงาน การเตรียมความพร้อมด้านการเงิน การขายชิ้นงาน และการตลาด รวมถึง 7 หน่วยสมรรถนะ และ 17 สมรรถนะย่อย โดยองค์ประกอบของแต่ละสมรรถนะผ่านการตรวจสอบและให้คำแนะนำโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ด้านการตลาดดิจิทัล NFT ทั้งนี้เพื่อให้ได้สมรรถนะที่เหมาะสม ตรงกับความต้องการของคนไทย โดยมีเนื้อหาย่อยที่ต้องเพิ่มเติม ก็คือ ด้านคุณธรรมจริยธรรมในการทำงาน กฎหมายและทรัพย์สินทางปัญญา และภัยจากมิจฉาชีพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ploysri (2020) ในการจัดทำสมรรถนะวิชาชีพผู้ปฏิบัติงานพิมพ์ดิจิทัลสำหรับพนักงานใหม่ โดยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในการให้ข้อมูลและตรวจสอบสมรรถนะ ซึ่งได้แก่ เจ้าของหรือผู้บริหาร และหัวหน้าฝ่ายของสถานประกอบการด้านการพิมพ์ โดยสรุปได้ว่า สมรรถนะวิชาชีพของผู้ปฏิบัติงานพิมพ์ดิจิทัล คือ มุ่งเน้นให้สามารถเตรียมงาน ปฏิบัติงาน แก้ไขปัญหา บำรุงรักษา ควบคุมคุณภาพ และปฏิบัติงานด้วยความปลอดภัย

2. ผลการพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT ประกอบด้วย 1 มอดูลความรู้ และ 7 มอดูลสมรรถนะ เมื่อผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา ภาพประกอบ แผนปฏิบัติการฝึกอบรม และสื่อช่วยสอน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับ Wongyai (2011) ที่ได้อธิบายขั้นตอนในการพัฒนาหลักสูตรไว้ว่า ร่างหลักสูตรที่สมบูรณ์แล้วจะต้องนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาตรวจสอบความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ เช่น แผนการสอน สื่อการสอน การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นต้น ก่อนนำหลักสูตรไปทดลองใช้งาน และสอดคล้องกับ Jaisuta, & Sirichaisin (2020) ที่พัฒนาหลักสูตรส่งเสริมความสามารถการอ่านภาษาไทยตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และเมื่อผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว พบว่า ความเหมาะสมของหลักสูตรและเอกสารประกอบ อยู่ในระดับมากและมากที่สุด ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านภาพประกอบมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70) ทั้งนี้เนื่องจากการปฏิบัติงานต่าง ๆ ในแต่ละกิจกรรมจำเป็นต้องมีการทำงานเป็นขั้นเป็นตอน การนำเสนอด้วยภาพที่มีความเชื่อมโยงกับเนื้อหาหลักที่ชัดเจน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับสารได้ง่ายโดยไม่ต้องตีความหมายจากข้อความ รวมถึงการแสดงจุดเน้นต่าง ๆ บนภาพช่วยให้เข้าใจได้ง่ายในเวลาที่รวดเร็ว สอดคล้องกับ Sookpadhee (2016) ที่ระบุว่า การรับรู้ของแต่ละบุคคลนั้นมีความแตกต่างกัน แต่การรับรู้ที่สามารถเข้าใจตรงกันได้ดีที่สุด ก็คือ การรับรู้ภาษาของภาพ เพราะถือเป็นภาษาสากลและแทนความหมายให้เข้าใจได้ดีกว่าข้อความ การจัดทำภาพประกอบที่เหมาะสมจึงช่วยส่งเสริมให้เกิดการสื่อสารที่ดียิ่งขึ้น

3. ผลการใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะการตลาดดิจิทัล NFT พบว่า ผู้เรียนทุกคนผ่านการประเมินในทุกมอดูล ทั้งนี้เนื่องจากหลักสูตรไม่มีการวัดผลเป็นคะแนน แต่ใช้การประเมินเป็นรายบุคคล ผลงานที่ผู้เรียนแต่ละคนแสดงออกมาจะเป็น

ตัวตัดสินความรู้ความสามารถของผู้เรียนเอง และเนื่องจากการอบรมใช้การเรียนแบบกลุ่มย่อยขนาดเล็ก ทำให้ผู้สอนสามารถดูแลได้ทั่วถึง ผู้เรียนไม่เขินอายที่จะถาม หากติดปัญหาก็จะไม่ปล่อยผ่านไปยังหัวข้อต่อไป สอดคล้องกับ Chanwongduen, & Banhan (2022) ที่กล่าวว่า การวัดและประเมินผลฐานสมรรถนะเป็นการทดสอบการปฏิบัติงานของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด หากประเมินผ่านแล้วผู้เรียนสามารถเข้าสู่การเรียนรู้ในขั้นต่อไปได้ หากไม่ผ่านต้องได้รับการสอนซ่อมเสริมจนกระทั่งบรรลุผล รวมถึงใช้กระบวนการสอนแบบ MIAP ซึ่งมุ่งเน้นการฝึกทักษะของผู้เรียนเป็นสำคัญ (Poopamonkaipob, 2019) ดังนั้น จึงช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติงานได้จริง ซึ่งเป็นไปตามจุดประสงค์ของหลักสูตรฐานสมรรถนะที่มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนมีการบูรณาการทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ใช้ในการปฏิบัติงานเพื่อให้ประสบผลสำเร็จ มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย พัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะตามที่หลักสูตรกำหนด (Phueadkhlai, 2022) สอดคล้องกับ Chanwongduen, & Banhan (2022) ที่ได้กล่าวว่า หลักสูตรและการเรียนการสอนที่ใช้ในปัจจุบันไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ควรต้องเน้นทักษะหรือสมรรถนะให้มากขึ้น และนำสิ่งที่เรียนไปใช้ได้จริง และ Kumsuth (2023) ที่ได้กล่าวว่า หลักสูตรในปัจจุบันส่วนใหญ่ผู้เรียนอาศัยการท่องจำเป็นหลัก มีความรู้ความเข้าใจในระดับผิวเผิน ไม่สามารถนำความรู้มาใช้งานได้จริง ไม่รู้ศักยภาพของตนเอง ไม่เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ การปรับปรุงหลักสูตรให้มีจุดมุ่งหมายสู่การพัฒนาฐานสมรรถนะจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะให้ความสำคัญกับทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อหลักสูตร พบว่า ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ เนื้อหาครอบคลุมสิ่งที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน และได้รับความรู้และทักษะตรงตามความต้องการ ($\bar{X}$ = 4.85) ซึ่งถือเป็นจุดประสงค์หลักในการจัดทำหลักสูตรที่ต้องการถ่ายทอดความรู้สู่ผู้เรียนได้อย่างครบถ้วน สามารถนำไปปฏิบัติและใช้งานได้จริง โดยเนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบ มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาตนเอง เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Mahachai, & Kositpimanwet, 2022) สอดคล้องกับ Marut (2024) ที่อธิบายความหมายของหลักสูตรไว้ว่า เป็นมวลประสบการณ์ทางการศึกษาที่สถานศึกษาวางแผนและจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามที่กำหนดไว้ อย่างไรก็ตามข้อที่มีความพึงพอใจต่ำที่สุด ก็คือ เนื้อหามีความทันสมัย ถูกต้อง ($\bar{X}$ = 4.15) ทั้งนี้เนื่องมาจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีบล็อกเชนนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงการใช้งานฟังก์ชัน (Function) ต่าง ๆ และในส่วนของการติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) บนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน (Application) ของผู้ให้บริการที่ปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ในการปฏิบัติงานจริงอาจมีขั้นตอน วิธีการ และภาพประกอบในเอกสารไม่ตรงกับปัจจุบันในบางกิจกรรม เนื่องจากต้องจัดทำเอกสารไว้ล่วงหน้า ซึ่งในการฝึกอบรมผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มของผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และได้ส่งเอกสารประกอบการเรียนให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อน ความแตกต่างของช่วงเวลาในการฝึกอบรมของแต่ละกลุ่มส่งผลกับเนื้อหาบางอย่างที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งในส่วนนี้ผู้สอนได้อธิบายให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงปัญหาดังกล่าว และในการฝึกอบรมก็ได้ให้ข้อมูลที่เป็นเนื้อหาปัจจุบันแก่ผู้เรียน

สรุป

การพัฒนาหลักสูตรแบบฐานสมรรถนะถือเป็นรูปแบบการเรียนที่มีการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน โดยไม่เน้นการท่องจำ แต่สามารถนำเอาความสามารถของแต่ละบุคคลในการใช้ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นในการปฏิบัติงานและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ในการพัฒนาหลักสูตรการตลาดดิจิทัล NFT ได้นำแนวคิดของฐานสมรรถนะมาใช้ร่วม เป็นหลักสูตรที่ให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานในการนำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาใช้ประโยชน์ทางด้านสินทรัพย์ดิจิทัล โดยเฉพาะการลดข้อจำกัดของศิลปินที่ในอดีตต้องนำเสนอชิ้นงานผ่านสถานที่จัดแสดง

หรือเสนอขายบนสื่อโซเชียลมีเดีย และยังเปิดโอกาสให้กับทุก ๆ คนในการนำเสนอผลงานสู่ระดับสากล โดยไม่จำกัดวัย อาชีพ หรือรูปแบบของผลงาน

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การใช้ช่องทางการตลาด NFT ถือเป็นการเปิดโลกศิลปะให้ปรากฏสู่สายตาของนักสะสม ผู้ที่ชื่นชอบ รวมถึงนักลงทุนทางด้านสินทรัพย์ดิจิทัล หรืออาจประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือทางด้านการศึกษา โดยครูสามารถใช้ช่องทางการตลาด NFT ในการเผยแพร่ศักยภาพของนักเรียนที่มีความสามารถอันโดดเด่นทางด้านงานศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพียงผลงานชิ้นนั้นสามารถเปลี่ยนให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัลได้ อีกทั้ง NFT ยังสามารถช่วยสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนให้แก่ผู้เรียน เกิดความรู้สึกต้องการพัฒนาผลงานของตนเอง เพื่อสร้างรายได้หรือแสดงให้ผู้อื่นได้เห็น

สำหรับผู้ที่ต้องการนำหลักสูตรไปใช้งาน ควรให้ความสำคัญด้านความปลอดภัยในการขายชิ้นงานเป็นพิเศษ ซึ่งมิจฉาชีพมักจะแฝงเข้ามาเป็นผู้ซื้อที่สนใจผลงาน และใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อหลอกล่อให้หลงเชื่อและโอนสกุลเงินดิจิทัลหรือชิ้นงานไปให้ แม้ว่าในหลักสูตรจะมีเนื้อหาในส่วนนี้อยู่แล้วก็ตาม แต่ด้วยการอ้างถึงเงินจำนวนมากจากเหล่ามิจฉาชีพก็อาจทำให้ผู้ขายตกเป็นเหยื่อได้ และควรปรับปรุงเนื้อหาของหลักสูตรให้เป็นปัจจุบันก่อนอีกครั้ง เนื่องจากแพลตฟอร์มของผู้ให้บริการตลาด NFT หรือกระเป๋าเงินดิจิทัลมีการเพิ่มเติมฟีเจอร์ (Feature) หรือเปลี่ยนแปลงในส่วนของการติดต่อกับผู้ใช้งาน (User Interface) อยู่เสมอ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรจัดทำหลักสูตรฐานสมรรถนะทางด้านการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างภาพ เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการผลิตชิ้นงาน NFT หรือการขายภาพในลักษณะอื่น ๆ

2. ควรจัดทำหลักสูตรฐานสมรรถนะในด้านอื่น ๆ ที่กำลังเป็นเทรนด์ (Trend) ในปัจจุบัน เพื่อพัฒนาความสามารถของบุคลากรในด้านต่าง ๆ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

References

Ante, L. (2021). *The Non-Fungible Token (NFT) Market and Its Relationship with Bitcoin and Ethereum. Blockchain Research Lab, 20, 1-9.* Retrieved April 20, 2022, from https://www.researchgate.net/publication/352166479_The_nonfungible_token_NFT_market_and_its_relationship_with_Bitcoin_and_Ethereum.

Buayangyuen, K. (2019). Development of vocational competency based training curriculum of digital printing operator for new staffs in printing houses in Bangkok. *Ramkhamhaeng Law Journal, 8*(2), 101-131. [in Thai]

Buosonte, R. (2021). *Educational Innovation Research and Development* (5th Printing). Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]

Chantabutr, P., Jaensirisak, S., & Sawettham, A. (2021). Blockchain technology: concept and its implications for accounting, auditing and supply chain management. *Journal of Accounting Profession*, *17*(56), 75-83. [in Thai]

Chanwongduen, C., & Banhan, W. (2022). Core curriculum and competency based curriculum. *Journal of UBRU Educational Review (Online), 2*(2), 89-102. [in Thai]

Chatikavanij, K. (2022). "*Korn*" *Bring the Latest Trends Create Digital Assets and Launch the Mission Pawsible Project to Help Dogs*. Retrieved April 21, 2022, from https://www.bangkokbiznews.com/news/954238. [in Thai]

Chirapunya, K. (2018*). Technical and Legal Feasibility Study of Using "Blockchain" for Preventing the Illegal Issuing Land Right Documents* (Doctoral Dissertation). Chulalongkorn University. [in Thai]

CNN Business. (2021). *Nike Buys Virtual Sneaker Maker to Sell Digital Shoes in the Metaverse*. Retrieved August 1, 2022, from https://edition.cnn.com/2021/12/14/tech/nike-rtfkt/index.html.

Coinpedia. (2023). *Non-Fungible Tokens (NFT) Market Report 2023: Trends & Insights You Can't Miss!.* Retrieved December 30, 2023, from https://coinpedia.org/research-report/non-fungible-tokens-nft-market-report-2023.

Department of Intellectual Property. (2019). *Blockchain Reinvent Service Delivery*. Retrieved April 21, 2022, from https://ipthailand.go.th/images/2284/BlockchainAnalysis2019.pdf. [in Thai]

Duchanee, D. (2022). *Did you Know... Buying NFT Artworks of Thai Artists Can Push Their Works onto the Global Market without the Need for Cryptocurrencies*. Retrieved April 21, 2022, from https://www.spring news.co.th/spring-life/820648. [in Thai]

Duke University. (2022). *Duke Engineering's FinTech Program Sends Certificates to Coursera Students as NFTs.* Retrieved August 1, 2022, from https://pratt.duke.edu/about/news/duke-engineerings-fintech-program-sends-certificates-coursera-students-nfts.

Emergency Decree on Digital Assets Business Operation B.E. 2561. (2018, May 13). *Government Gazette*. No. 135 Section 33 A. Page 43-70. [in Thai]

Fox Business Network. (2022). *World's First NFT Restaurant to Open in NYC: Flyfish Club Founder*. Retrieved August 1, 2022, from https://www.foxbusiness.com/technology/worlds-first-nft-restaurant-to-open-in-nyc-flyfish-club-founder.

Jaisuta, A., & Sirichaisin, K. (2020). Development of the curriculum to enhance Thai reading skill by using brain-based learning for grade 1 students. *Lampang Rajabhat University Journal, 9*(2), 112-123. [in Thai]

Kamtab, P. (2016). *The Development of Learning Management System for Enhancing the Competency based on the Occupational Standards in an Animation Major* (Doctoral Dissertation). King Mongkut's University of Technology North Bangkok. [in Thai].

Kositpipat, C. (2019). *In the Era of Struggling Artists, Chalermchai Advises to Endure and Continue Drawing, Saving Works for Sale When the Economy Recovers*. Retrieved April 21, 2022, from https://mgronline.com/ local/detail/9620000049783. [in Thai]

Kumsuth, S. (2023). Competency-based curriculum to develop skills in the 21st century. *Dhonburi Rajabhat University Journal. 17*(2), 238-258. [in Thai]

Mahachai, S., & Kositpimanwet, E. (2022). Education curriculum development. *Journal of Mani Chettha Ram Wat Chommani, 5*(2), 168-158. [in Thai]

Marut, P. (2024). *Principles of Curriculum Development* (2nd Printing). Bangkok: Innovative Leaders Center in Curriculum & Learning. [in Thai]

Ministry of Digital Economy and Society. (2022). *The 5-Year Action Plan of the Ministry of Digital Economy and Society B.E. 2566-2570*. Retrieved April 1, 2022, from https://www.mdes.go.th/law/download/6693. [in Thai]

National Strategy B.E. 2562-2580. (2018, October 13). *Government Gazette*. No. 135 Section 82 A. Page 1-71. [in Thai]

Nopparattayaporn, A. (2022). *The World of NFTs and the Role of Banks*. Retrieved August 2, 2022, from https://www.krungsri.com/th/research/research-intelligence/nft. [in Thai]

Office of the Education Council. (2017). *The National Scheme of Education B.E. 2560-2579*. Bangkok: Prigwhan Graphic. [in Thai]

Phetkong, C. (2019). *Digital Asset Business Operations*. Retrieved August 5, 2022, from https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/download/article/article_20190128125604.pdf. [in Thai]

Phueadkhlai, C. (2022). Book review: development of competency-based curriculum and meaningful learning management. *Journal of Information and Learning, 33*(3), 128-135. [in Thai]

Ploysri, W. (2020). Development of vocational competency based training curriculum of digital printing operator for new staffs in printing houses in Bangkok. *Journal of MCU Social Science Review, 9*(2), 234-249. [in Thai]

Pongpitaya, K. (2022). Using the OLE model to develop competency-based instruction. *Journal of Teacher Professional Development, 3*(1), 1-13. [in Thai]

Poopamonkaipob, K. (2019). MIAP instruction for learning management on vocational education. *Journal for Research and Innovation, Institute of Vocational Education Bangkok*, *2*(2), 14-21. [in Thai]

Sangsong, S. (2020). Factors affecting the acceptance of "block chain" technology in schools. *Rajapark Journal*. *14*(37), 70-79. [in Thai]

Sirisukpaibul, S. (2011). *Techniques and Methods for Teaching the MIAP Profession* (15th Printing). Bangkok: The Center for Digital Textbook and Print Production King Mongkut's University of Technology North Bangkok. [in Thai]

Sawat, R., & Buosonte, R. (2022). Competency-based education: CBE. *Journal of Liberal Art of Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi, 4*(1), 187-201. [in Thai]

Siam Commercial Bank & Siam Commercial Foundation. (2024). *A Guide to Developing Competency-Based Educational Curricula*. Retrieved March 20, 2024, from https://www.edusandbox.com/13-3-24-cbe. [in Thai]

Srisuwan, P. (2019). *A Communication Model Development by Using Online Media to Enhance the Competencies of Small and Medium Enterprises Entrepreneur* (Doctoral Dissertation). King Mongkut's University of Technology North Bangkok. [in Thai].

Sookpadhee, T. (2016). The concept graphic for communication. *Valaya Alongkorn Review, 6*(2), 163-180. [in Thai]

Surachote, C. (2020). *Curriculum Development on Learning Management for the 21st Century Using Professional Learning Community Approach. (PLC)* (Doctoral Dissertation). Burapha University. [in Thai].

Thailand Digital Economy and Society Development Plan B.E. 2561-2580. (2019, April 11). *Government Gazette*. No. 136 Section 47 A. Page 1-71. [in Thai]

The Thirteenth National Economic and Social Development Plan B.E. 2566-2570. (2022, November 1). *Government Gazette*. No. 139 Section 258 D. Page 1-143. [in Thai]

Tongpong, N., Pechrpuang, S., & Boonchit, Y. (2021). The Curriculum development of information and communication technology for school administrators under Suratthani primary educational service area office 3. *MBU Education Journal, 9*(2), 253-265. [in Thai]

University of California, Berkeley. (2021). *UC Berkeley will Auction NFTs of Nobel Prize-winning inventions to fund research*. Retrieved August 1, 2022, from https://news.berkeley.edu/2021/05/27/uc-berkeley-will-auction-nfts-of -nobel-prize-winning-inventions-to-fund-research.

Wongyai, W. (2011). *Curriculum Development in Higher Education.* Bangkok: R & Print. [in Thai]

World Economic Forum. (2016). *Blockchain Will Become 'Beating Heart' of the Global Financial System.* Retrieved April 20, 2022, from https://www.weforum.org/press/2016/08/blockchain-will-become-beating-heart-of-the-global-financial-system.

Zamanzadeh, V., Rassouli, M., Abbaszadeh, A., Majd, A.H., Nikanfar, A., & Ghahramanian, A. (2014). Details of content validity and objectifying it in instrument development. *Nursing Practice Today, 1*(3), 163-171.

การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

Developing a Curriculum to Enhance Students' Competencies in Artificial Intelligence through Blended Learning Using Collaborative Game-Based Learning in Higher Education: A Case Study of Yala Rajabhat University

จารุณี การี[1*]

มูนีเร๊าะ ผดุง[1]

สาขาการสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา[1]

อาอีด๊ะ ยีเจ๊ะนิ[2]

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานราธิวาส[2]

*e-mail: jarunee.kar@yru.ac.th

Jarunee Karee[1]

Muneeroh Phadung[1]

Mathematics and Computer Program, Faculty of Science,

Technology and Agriculture Yala Rajabhat University[1]

Aidah Yejehnih[2]

Expert Educational Supervisor, The Secondary Educational Service Area Office Narathiwat[2]

Received: *June 10, 2024,* ***Revised:*** *October 6, 2024,* ***Accepted:*** *October 29, 2024*

บทคัดย่อ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วทำให้ตลาดแรงงานมีความต้องการบุคลากรที่มีสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์อย่างเร่งด่วน อย่างไรก็ตาม หลักสูตรการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการเนื้อหาและวิธีการเรียนการสอนที่ส่งเสริมสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังไม่มีการใช้แนวทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในเชิงรุก การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) สภาพที่เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และ 2) ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่าง

คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาก้าวทันโลกเทคโนโลยีและสื่อ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 139 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามสภาพที่เป็นจริง สภาพที่ควรจะเป็น และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และจัดลำดับความต้องการจำเป็นโดยใช้สูตร PNI modified

ผลการวิจัย พบว่า 1) สภาพที่เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อยู่ในระดับมาก 2) ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ พบว่า ความต้องการจำเป็นด้านที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านหลักสูตร (PNI = 0.011) รองลงมา คือ ด้านสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ (PNI modified = 0.004) ด้านเนื้อหา (PNI modified = 0.002) ด้านการจัดการเรียนการสอน (PNI = 0.001) และด้านอาจารย์ผู้สอน และด้านการวัดและประเมินผล (PNI modified = 0.000) ซึ่งมีค่าความต้องการจำเป็นเท่ากัน ตามลำดับ ทั้งนี้ผลการวิจัย สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนด้านปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนที่มีคุณภาพสู่ตลาดแรงงานในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

คำสำคัญ: การประเมินความต้องการจำเป็น การพัฒนาหลักสูตร สมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์

Abstract

The rapid changes in technology have created an urgent demand in the labor market for individuals with competencies in artificial intelligence. However, there is a lack of integration of content and teaching methods that systematically foster AI-related competencies in current higher education curricula. Moreover, there are no guidelines to learning activities that can actively promote engagement and proactively develop students' potential. This research aimed to examine the current, desirable states and needs of curriculum development in blended learning using collaborative game-based approach to enhance artificial intelligence competencies among higher education students. A survey research methodology was employed. A sample of 139 first-year students at Yala Rajabhat University who enrolled in the course "Technology and Media Literacy" in second semester, academic year 2023, participated in the study. A questionnaire was used to collect information regarding current, desired states, and needs for developing a higher education curriculum which enhances students' competencies in artificial intelligence through blended learning using collaborative game-based learning. Frequency, percentage, mean, standard deviation, and PNI were analysed from the data. Results showed that the overall perceptions of first-year students regarding the current and desirable states in the curriculum development was at a high level. Specifically, the most needed aspect was the development of the artificial intelligence literacy curriculum (PNI modified = 0.011), followed by the needs in terms of environment and learning resources (PNI modified = 0.004), course content (PNI modified = 0.002), teaching and learning management (PNI modified = 0.001), instructor and measurement and evaluation (PNI modified = 0.000); respectively. The findings can serve as a guideline for developing AI education curricula to enhance quality education and learners' potentials, effectively and sustainably prepare them for future job markets.

Keywords: The Needs Assessment; Development of Learning Curriculum; Artificial Intelligence Literacy

บทนำ

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จำเป็นต้องอาศัยการศึกษาซึ่งการศึกษาจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างทรัพยากรมนุษย์ให้มีความพร้อมทั้งในด้านความรู้และทักษะสำคัญต่าง ๆ โดยเฉพาะการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่จะต้องเสริมสร้างศักยภาพของนักศึกษาที่ต้องมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและทิศทางการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศสู่ฐานนวัตกรรมที่มีแนวโน้มความต้องการทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น อาทิ ความรอบรู้ด้านดิจิทัล การจัดการข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ โค้ดดิ้ง รวมไปถึงทักษะที่เทคโนโลยีไม่สามารถทดแทนได้ (Office of the National Economic and Social Development Council & Office of the Prime Minister, 2023) นอกจากนี้ ยุทธศาสตร์ชาติ (2561-2580) ยังพบว่า ประเทศไทยมีสองประเด็นสำคัญเร่งด่วนที่จะต้องพัฒนา คือ การสร้างความสามารถในการแข่งขันและการเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งตรงกับนโยบายและแผนยุทธศาสตร์กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ที่ระบุไว้ในด้านที่ 1 เรื่องการพัฒนาคนและสถาบันความรู้ ในโปรแกรมที่ 4 เกี่ยวกับการส่งเสริมปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานขับเคลื่อนประเทศ (National Strategy Secretariat Office & Office of the National Economic and Social Development Board, 2018)

การจัดการเรียนรู้ที่มีการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้จะทำให้การศึกษามีความก้าวหน้าและทันสมัย และยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะปัญญาประดิษฐ์ สามารถรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงของระบบจ้างงาน จากความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ทำให้ระบบการจัดการเรียนการสอนต้องมีการพัฒนาทักษะด้านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence Literacy: AI Literacy) แก่ผู้เรียน โดยต้องมีความเข้าใจในหลักการและการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ ทักษะในการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ ค้นหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างสรรค์ผลงานได้โดยการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ทั้งนี้การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่ส่งเสริมสมรรถนะด้านปัญญา ประดิษฐ์นั้น อาจอาศัยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานมาเป็นแนวทางในการบูรณาการสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ (AI Literacy) ให้เข้ากับการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล โดยอาศัยเทคโนโลยีมาสร้างวัฒนธรรมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควบคู่ไปกับการเรียนการสอนแบบผสมผสานซึ่งเป็นการบูรณาการการเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย (Online Learning) และการเรียนในห้องเรียนแบบเผชิญหน้า (Face to Face Meetings) เข้าด้วยกัน โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อและเครื่องมือในการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน ซึ่งเหมาะกับยุคปัจจุบันที่ต้องการเน้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จและมีความพึงพอใจในการเรียนดีขึ้น (Garrison, & Kanuka, 2004; Picciano, 2009; Dziuban, & Moskal, 2011; Means, Toyama, Murphy, & Baki, 2013)

การจัดการเรียนการสอนในสถาบันการศึกษา ส่วนใหญ่ คือ การสอนที่เน้นเนื้อหา วิธีการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งที่ต้องผนวกควบคู่กัน พบว่า การเรียนรู้ร่วมกันเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ด้วยตนเองและด้วยการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นกระบวนการที่สมาชิกของกลุ่มช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน เรียนและทำงานด้วยกันเป็นกลุ่ม ซึ่งความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคน และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการคิด การแก้ปัญหาและอื่น ๆ (Ratchapakdee, 2023) นอกจากนี้แล้ว การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกควบคู่กับการเรียน จำเป็นจะต้องมีการนำสื่อต่าง ๆ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ เช่น การใช้เกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นการเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีการสอดแทรกความรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามศักยภาพด้วยการออกแบบเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรม รวมทั้งความสนใจของผู้เรียน ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมจะทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม

ในการเรียนการสอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น และผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว (Phiwma, 2021)

จากความเป็นมาในข้างต้น จึงเป็นที่มาของการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อให้นักศึกษามีสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ (1) ความรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์ (2) ทักษะด้านปัญญาประดิษฐ์ และ (3) เจตคติด้านปัญญาประดิษฐ์ หลักสูตรนี้ได้ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานซึ่งเป็นวิธีการพัฒนานักศึกษาให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มีสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ และเจตคติด้านปัญญาประดิษฐ์โดยผ่านการเรียนรู้แบบผสมผสานการเรียนรู้ร่วมกัน และการใช้เกมเป็นฐาน โดยกระบวนการเรียนการสอนดังกล่าวนั้นจะช่วยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้แบบผสมผสานกันระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนออนไลน์ มีการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงและเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน มีกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมที่สอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ลงมือฝึกปฏิบัติโดยตรง ซึ่งจะทำให้นักศึกษาได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น พบว่า ยังไม่ปรากฏการศึกษาและยังไม่ทราบสภาพและปัญหาการใช้หลักสูตรเสริมสร้างปัญญาประดิษฐ์ที่จะนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรให้ดีขึ้นและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาและประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตร โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Pimporn (2018) ที่กล่าวว่า การที่จะทราบถึงความต้องการของบุคลากรและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง สามารถทำได้จากการประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) ซึ่งเป็นกระบวนการประเมินเพื่อระบุความแตกต่างของสภาพที่ควรจะเป็นกับสภาพที่เป็นจริงในปัจจุบัน และบ่งชี้ปัญหาที่หน่วยงานหรือบุคคลต้องการนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงต้องการให้เป็นไปในเชิงสร้างสรรค์ ในการวิจัยนี้จึงมุ่งที่จะประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาสภาพที่เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2. ศึกษาความต้องการจำเป็นของการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาโดยได้ปรับใช้ทฤษฎีสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ตามแนวความคิดของ Ng et al., (2021) ที่ได้กล่าวว่า สมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์เป็นชุดความสามารถของบุคคลในการรู้จักและเข้าใจแนวคิดขั้นพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ สามารถใช้ ประเมิน และสร้างปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม

ความต้องการจำเป็น หมายถึง กระบวนการรวบรวมสารสนเทศเพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างสถานการณ์ปัจจุบันกับสถานการณ์ที่ต้องการในอนาคต จากนั้นจึงระบุและจัดลำดับความสำคัญของความแตกต่างนั้น

การเรียนการสอนแบบผสมผสาน เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่ผ่านการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าภายในชั้นเรียนและนอกห้องเรียนแบบออนไลน์ ซึ่งระยะเวลาในการเรียนแต่ละครั้งใน 1 เนื้อหามีสัดส่วนการเรียนภายในชั้นเรียน 50% และหลังจากนั้นในทันทีจัดให้มีการเรียนนอกห้องเรียนแบบออนไลน์ 50%

การเรียนรู้ร่วมกัน เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ด้วยตนเอง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนเป็นกลุ่ม เป็นกระบวนการที่สมาชิกของกลุ่มแต่ละคนนำประสบการณ์ ข้อมูลความรู้ ความคิดเห็น ความเข้าใจ ความสามารถ และทัศนคติมาช่วยเหลือและสนับสนุนคนอื่น ๆ โดยผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน เรียนและทำงานด้วยกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-7 คน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสำเร็จในการเรียนรู้ซึ่งความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคน

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนบรรลุผลตามเป้าหมายของบทเรียนผ่านกระบวนการเล่มเกม โดยมีเงื่อนไขเป็นข้อตกลงร่วมกัน

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Exploratory Sequential Design) ด้วยการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ชั้นปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาก้าวทันโลกเทคโนโลยีและสื่อ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 489 คน โดยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ขนาดของกลุ่มตัวอย่างกำหนดโดยใช้ตารางของ (Krejcie, & Morgan, 1970) ที่ค่าความเชื่อมั่น 95% มีความคลาดเคลื่อน +/-5% ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 214 คน โดยมีอัตราการตอบกลับของแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 139 คน (ร้อยละ 64.95) ซึ่งมีเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลประมาณค่า 5 ระดับ สภาพที่เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็นดังนี้ 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน โดยการพิจารณาค่าความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence: IOC) ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.96

วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นในระดับสภาพที่เป็นจริงและระดับสภาพที่ควรจะเป็น โดยใช้สถิติแบบบรรยายในการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการคำนวณเพื่อเรียงลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา (ระหว่างสภาพที่เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็น) โดยใช้สูตรการคำนวณด้วยเทคนิค Priority Needs Index (PNI-modified)

ผลการวิจัย

สภาพที่เป็นจริง สภาพที่ควรจะเป็นและลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาโดยรวม (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 สภาพที่เป็นจริง สภาพที่ควรจะเป็น และลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรฯ โดยรวม

รายการ	สภาพที่เป็นจริง			สภาพที่ควรจะเป็น				ลำดับความต้องการจำเป็น
	$\overline{X}$	S.D.	การแปลผล	$\overline{X}$	S.D.	การแปลผล	PNI Modified	
1. หลักสูตร								
1.1 วัตถุประสงค์ของหลักสูตรมีความชัดเจน เหมาะสม	4.26	0.65	มาก	4.32	0.63	มาก	0.014	2
1.2 เนื้อหาการเรียนการสอนชัดเจน และน่าสนใจ	4.20	0.64	มาก	4.23	0.66	มาก	0.007	3
1.3 เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการ	4.18	0.63	มาก	4.27	0.70	มาก	0.021	1
1.4 หลักสูตรมีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน	4.19	0.60	มาก	4.25	0.64	มาก	0.014	2
1.5 ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนการสอน	4.27	0.68	มาก	4.27	0.67	มาก	0.002	4
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.27**	**0.66**	**มาก**	**4.22**	**0.64**	**มาก**	**0.011**	**1**
2. เนื้อหา								
2.1 ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของ AI จากอดีตถึงปัจจุบัน นิยามของ AI และประเภทของ AI	4.25	0.66	มาก	4.24	0.71	มาก	0.002	9
2.2 องค์ประกอบ ความสามารถและรูปแบบการตัดสินใจของ AI Agent	4.26	0.62	มาก	4.21	0.66	มาก	0.012	5
2.3 AI รอบตัวเรา: AI ที่มีบทบาทในด้านต่าง ๆ ประโยชน์ของ AI	4.20	0.66	มาก	4.23	0.58	มาก	0.007	7
2.4 การใช้งานเครื่องมือ AI อย่างรู้เท่าทัน ข้อดี และข้อจำกัดของ AI	4.25	0.61	มาก	4.24	0.65	มาก	0.003	8
2.5 Generative AI: ความหมายและหลักการทำงาน	4.27	0.63	มาก	4.20	0.60	มาก	0.015	3
2.6 การประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI ด้านการประมวลผลและวิเคราะห์ภาษา และการเขียน เช่น Chat GPT Google Bard Copy.ai เป็นต้น	4.24	0.64	มาก	4.24	0.58	มาก	0.002	9
2.7 การประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI ด้านการประมวลผลและวิเคราะห์ภาพ เช่น Midjourney และ Photoshop DALL-E 2 เป็นต้น	4.22	0.63	มาก	4.24	0.66	มาก	0.007	7
2.8 การประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI ด้านการประมวลผลและวิเคราะห์เสียง เช่น Play.ht Murf.AI เป็นต้น	4.17	.64	มาก	4.26	0.64	มาก	0.020	1
2.9 การออกแบบระบบ AI: การออกแบบระบบแชทบอท และการออกแบบระบบหุ่นยนต์	4.27	0.61	มาก	4.32	0.60	มาก	0.010	6
2.10 แนวคิดต้นไม้ตัดสินใจ: แนวคิดต้นไม้ตัดสินใจ การแบ่งกลุ่ม มาตรวัด Gini การทำงานของอัลกอริทึม CART	4.27	0.64	มาก	4.19	0.62	มาก	0.019	2
2.11 การสร้างแชทบอท: ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ด้วยการสนทนา การสื่อสารระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ การออกแบบองค์ประกอบและบุคลิกของแชทบอท	4.19	0.64	มาก	4.24	0.62	มาก	0.012	5
2.12 AI Platform กระบวนการเรียนรู้ AI และการประยุกต์ ใช้ผ่าน AI Platform	4.18	0.65	มาก	4.23	0.67	มาก	-0.012	5
2.13 การสร้างแอปพลิเคชัน AI ด้วย MIT App Inventor ประกอบด้วยเนื้อหา การสร้างแอปพลิเคชันรู้จำภาพ การสร้างเกม และการเขียนแอปพลิเคชัน AI Assistant	4.24	0.66	มาก	4.22	0.65	มาก	0.007	7
2.14 ผลกระทบต่องานและอาชีพ: งานและลักษณะของอาชีพที่ได้รับผลกระทบจาก AI ลักษณะของงานที่เปลี่ยนแปลงไป และแนวทางการพัฒนาตนเอง	4.20	0.66	มาก	4.22	0.66	มาก	0.003	8
2.15 แนวโน้ม โอกาส ทิศทางอนาคตการปรับใช้งาน AI ในด้านต่าง ๆ แนวทางการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์	4.18	0.66	มาก	4.22	0.64	มาก	0.010	6
2.16 จริยธรรมในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI Ethics) กฎหมาย PDPA ความโปร่งใส การรับผิดชอบต่อส่วนรวม	4.23	0.69	มาก	4.24	0.66	มาก	0.003	8

รายการ	สภาพที่เป็นจริง			สภาพที่ควรจะเป็น				ลำดับความต้องการจำเป็น
	$\overline{X}$	S.D.	การแปลผล	$\overline{X}$	S.D.	การแปลผล	PNI Modified	
2.17 ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้ AI เช่น ทักษะการใช้เทคโนโลยี Robotics ทักษะการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR)	4.20	0.69	มาก	4.26	0.67	มาก	0.014	4
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.23**	**0.65**	**มาก**	**4.23**	**0.64**	**มาก**	**0.002**	**3**
3. อาจารย์ผู้สอน								
3.1 อาจารย์มีคุณวุฒิประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนด้าน AI	4.27	0.63	มาก	4.31	0.61	มาก	0.010	4
3.2 อาจารย์สอนเนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.32	0.62	มาก	4.27	0.66	มาก	0.012	3
3.3 อาจารย์สนับสนุนกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะ AI อย่างต่อเนื่องและส่งเสริมผู้เรียนให้พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ	4.30	0.66	มาก	4.27	0.63	มาก	0.008	5
3.4 อาจารย์สร้างแรงบันดาลใจ ตลอดจนการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง	4.31	0.65	มาก	4.28	0.64	มาก	0.007	6
3.5 อาจารย์ให้คำปรึกษาด้านวิชาการ อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ แนะนำแหล่งเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ตและส่งเสริมให้ผู้เรียนและผู้สอนสื่อสารกันได้ตลอดเวลา	4.33	0.61	มาก	4.27	0.63	มาก	0.013	2
3.6 อาจารย์เปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความสงสัยได้ซักถามเพื่อทำความเข้าใจให้ถูกต้อง	4.27	0.65	มาก	4.29	0.67	มาก	0.005	7
3.7 อาจารย์เป็นผู้มีคุณธรรม และจิตสำนึกในความเป็นครู	4.29	0.65	มาก	4.33	0.64	มาก	0.010	4
3.8 อาจารย์ประเมิน กำกับติดตามกระบวนการเรียนรู้ และกระบวนการคิดของผู้เรียน และนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนา	4.24	0.62	มาก	4.30	0.61	มาก	0.015	1
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.29**	**0.64**	**มาก**	**4.29**	**0.64**	**มาก**	**0.000**	**5**
4. สภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้								
4.1 ห้องเรียนมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้ และเพียงพอ	4.27	0.61	มาก	4.22	0.60	มาก	0.014	1
4.2 ห้องปฏิบัติการมีอุปกรณ์เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้และเพียงพอ	4.25	0.65	มาก	4.27	0.60	มาก	0.005	3
4.3 ระบบบริการสารสนเทศเหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้ และเพียงพอ	4.27	0.61	มาก	4.24	0.62	มาก	0.007	2
4.4 ห้องสมุดเหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้ และเพียงพอ	4.27	0.63	มาก	4.29	0.62	มาก	0.007	2
4.5 สื่อที่ใช้ในหลักสูตรเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนด ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์	4.27	0.65	มาก	4.29	0.57	มาก	0.003	4
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.27**	**0.63**	**มาก**	**4.26**	**0.60**	**มาก**	**0.004**	**2**
5. การจัดการเรียนการสอน								
5.1 การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานกันระหว่างการเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนออนไลน์	4.27	0.68	มาก	4.24	0.68	มาก	0.007	6
5.2 การสนับสนุนสื่อและแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองความแตกต่างของแต่ละบุคคล	4.27	0.68	มาก	4.22	0.63	มาก	0.012	5
5.3 การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเน้นการเรียนรู้ร่วมกันโดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันและทำงานร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและแบบออนไลน์	4.24	0.62	มาก	4.27	0.62	มาก	0.005	7

รายการ	สภาพที่เป็นจริง			สภาพที่ควรจะเป็น				ลำดับความต้องการจำเป็น
	$\overline{X}$	S.D.	การแปลผล	$\overline{X}$	S.D.	การแปลผล	PNI Modified	
5.4 บูรณาการระหว่างเนื้อหากับกระบวนการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายตามเนื้อหาสาระแต่ละส่วน	4.25	0.65	มาก	4.27	0.61	มาก	0.003	8
5.5 บูรณาการระหว่างเนื้อหาภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติอย่างกลมกลืน โดยผู้เรียนได้ปฏิบัติหรือทดลองด้วยตนเอง และแสวงหาความรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง	4.20	0.59	มาก	4.27	0.63	มาก	0.017	1
5.6 การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ท้าทายและตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน	4.21	0.61	มาก	4.24	0.62	มาก	0.007	6
5.7 ส่งเสริมให้ผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยที่ผู้เรียนต้องเป็นผู้ตัดสินใจในการแบ่งความรับผิดชอบหน้าที่ และแบ่งงานกันทำ	4.25	0.64	มาก	4.19	0.64	มาก	0.014	3
5.8 การร่วมมือกันระดมสมอง สมาชิกแต่ละคนรับผิดชอบการเรียนรู้และภาระงานที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่มผู้เรียนเรียนรู้ไปพร้อมกับการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม	4.20	0.62	มาก	4.18	0.65	มาก	0.005	7
5.9 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติโดยผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย	4.22	0.59	มาก	4.28	0.65	มาก	0.013	4
5.10 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมก่อให้เกิดแรงจูงใจและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน	4.19	0.66	มาก	4.26	0.63	มาก	0.015	2
5.11 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้มากขึ้น	4.20	0.63	มาก	4.25	0.64	มาก	0.012	5
5.12 การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการใช้เกมเป็นฐานเหมาะกับการเสริมสร้างสมรรถนะด้าน AI	4.24	0.64	มาก	4.24	0.61	มาก	0.000	10
5.13 การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการใช้เกมเป็นฐานช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ด้าน AI	4.22	0.65	มาก	4.22	0.64	มาก	0.002	9
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.23**	**0.63**	**มาก**	**4.24**	**0.63**	**มาก**	**0.001**	**4**
6. การวัดและประเมินผล								
6.1 วิธีการวัดประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และกิจกรรมการเรียนการสอน	4.21	0.65	มาก	4.24	0.62	มาก	0.008	3
6.2 การวัดและประเมินผลเป็นไปตามระเบียบกฎเกณฑ์ และข้อตกลงที่กำหนดไว้ล่วงหน้า	4.24	0.67	มาก	4.23	0.63	มาก	0.002	5
6.3 การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพและยุติธรรม	4.25	0.65	มาก	4.21	0.63	มาก	0.010	1
6.4 การประเมินผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระยะ (ก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน)	4.22	0.67	มาก	4.26	0.64	มาก	0.008	3
6.5 การประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีที่หลากหลายและเหมาะสม	4.22	0.67	มาก	4.24	0.64	มาก	0.003	4
6.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้	4.27	0.63	มาก	4.24	0.62	มาก	0.008	3
6.7 มีการวัดประเมินผลทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม	4.27	0.64	มาก	4.23	0.63	มาก	0.009	2
6.8 ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและกลุ่ม	4.25	0.67	มาก	4.29	0.65	มาก	0.010	1
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.24**	**0.66**	**มาก**	**4.24**	**0.63**	**มาก**	**0.000**	**5**
ภาพรวม	**4.26**	**0.64**	**มาก**	**4.25**	**0.63**	**มาก**	**0.002**	

จากตารางที่ 1 แสดงผลการศึกษาได้ว่า ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ ด้านหลักสูตร ด้านสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ และด้านเนื้อหาตามลำดับ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

สภาพที่เป็นจริงในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่า ในภาพรวมสภาพที่เป็นจริงอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.26, S.D. = 0.64) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.29, S.D. = 0.64) รองลงมา คือ ด้านหลักสูตร ($\overline{X}$ =4.27, S.D. = 0.66) และด้านสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.27, S.D. = 0.63) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านเนื้อหา ($\overline{X}$ =4.23, S.D. = 0.65) และ ด้านการจัดการเรียนการสอน ($\overline{X}$ =4.23, S.D. = 0.63)

สภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่า ในภาพรวมสภาพที่เป็นจริงอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.25, S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.29, S.D. = 0.64) รองลงมา คือ ด้านสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.26, S.D. = 0.60) และด้านการจัดการเรียนการสอนและด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.24, S.D. = 0.63) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านหลักสูตร ($\overline{X}$ = 4.22, S.D. = 0.64)

ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่า ความต้องการจำเป็นด้านที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านหลักสูตร (PNI = 0.011) รองลงมา คือ ด้านสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ (PNI modified = 0.004) ด้านเนื้อหา (PNI modified = 0.002) ด้านการจัดการเรียนการสอน (PNI = 0.001) และด้านอาจารย์ผู้สอน และด้านการวัดและประเมินผล (PNI modified = 0.000) ซึ่งมีค่าความต้องการจำเป็นเท่ากันตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการศึกษาสภาพที่เป็นจริง และสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยทั้งสภาพที่เป็นจริง และสภาพที่ควรจะเป็น พบว่า ด้านอาจารย์ผู้สอนมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ซึ่งสภาพที่เป็นจริง พบว่า อาจารย์ให้คำปรึกษาด้านวิชาการ อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ แนะนำแหล่งเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ตและส่งเสริมให้ผู้เรียนและผู้สอนสื่อสารกันได้ตลอดเวลา และให้ความช่วยเหลือผู้เรียนให้มีความเข้าใจในบทเรียนดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด และสภาพที่ควรจะเป็น พบว่า อาจารย์เป็นผู้มีคุณธรรมและจิตสำนึกในความเป็นครู มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ Putthamwong (2020) ได้กล่าวว่า การพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพนั้นจำเป็นจะต้องอาศัยอาจารย์ผู้สอนที่มีจิตสำนึกและจิตวิญญาณความเป็นครู ซึ่งการมีจิตสำนึกและจิตวิญญาณความเป็นครูนั้นถือว่าเป็นคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของครูขั้นพื้นฐาน โดยอาจารย์ผู้สอนจะต้องคอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และให้ความช่วยเหลือผู้เรียนให้มีความเข้าใจในบทเรียนดีขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Suksomanat (2022) ศึกษาเรื่อง รูปแบบการเสริมศักยภาพนิสิตสาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ด้านปัญญาประดิษฐ์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ 3 แห่งในกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้สอนควรมีรูปแบบการสอนที่ใช้เทคนิคในการพูดให้มีความน่าสนใจเพื่อให้นิสิตตื่นตัวตลอดเวลา รวมถึงเปิดโอกาสให้นิสิตแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้การเรียนการสอนปัจจุบันอาจารย์จำเป็นต้องปรับมุมมอง เพื่อเปิดรับแนวคิดรวมถึงข้อมูลใหม่ ๆ ที่อาจจะเป็นข้อมูลที่ตัวผู้สอนเองไม่เคยทราบและเปิดใจเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนให้มากขึ้น และอาจารย์ควรเป็นผู้เสริมความรู้แนะนำเพิ่มเติมกระตุ้นให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้

ไปพัฒนาต่อยอด เนื่องจากการสร้างเสริม และพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ หรือกำลังคนในวัยแรงงาน รวมถึงคนที่อยู่ในสถานะเตรียมพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงาน เช่น นักเรียน นักศึกษา ผู้ว่างงาน และผู้ทำงานในสาขาวิชาชีพต่าง ๆ นั้น จำเป็นต้องเตรียมความพร้อมให้เกิดความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะต่าง ๆ โดยใช้การศึกษาในระบบในการพัฒนากำลังคนเพื่อการเข้าสู่ตลาดแรงงานและการประกอบอาชีพด้านปัญญาประดิษฐ์ให้สามารถนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานทั้งของระดับบุคคล ระดับทีมงาน และระดับองค์กรให้เกิดประโยชน์ และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม

2. ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่า ด้านหลักสูตร มีความต้องการจำเป็นสูงสุด เนื่องจากหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญา ประดิษฐ์มีการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานซึ่งจะช่วยเสริมสร้างสมรรถนะปัญญาประดิษฐ์แก่ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ตามที่ยุทธศาสตร์ชาติ (2561-2580) พบว่า ประเทศไทยมีสองประเด็นสำคัญและมีความเร่งด่วนที่จะต้องพัฒนา คือ การสร้างความสามารถในการแข่งขันและการเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งตรงกับนโยบายและแผนยุทธศาสตร์กระทรวงการอุดมศึกษา วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ที่ระบุไว้ในด้านที่ 1 คือ การพัฒนาคนและสถาบันความรู้ในโปรแกรมที่ 4 เรื่องการส่งเสริมปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานขับเคลื่อนประเทศ รวมไปถึงร่างแผนแม่บทปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. 2564-2570) ที่ตั้งเป้าหมายสำคัญไว้ว่า “ประเทศไทยจะเป็นประเทศชั้นนำในการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนภายในปี พ.ศ. 2570” ซึ่งชี้ให้เห็นว่า เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการส่งเสริมเศรษฐกิจ รวมถึงการยกระดับขีดความสามารถทางการแข่งขันของประเทศ ตลอดจนการมุ่งพัฒนาสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 นอกจากนี้ แผนดังกล่าว ถูกจัดทำขึ้นเพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่กำลังจะเข้ามาในศตวรรษที่ 21 โดยการเร่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยี และนวัตกรรม รวมถึงการพัฒนาทักษะของบุคลากรภายในประเทศ โดยในยุทธศาสตร์ที่ 3 ของร่างแผนแม่บทปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศนั้นเป็นยุทธศาสตร์ในเรื่องของการเพิ่มศักยภาพบุคลากรและการพัฒนาการศึกษาด้านปัญญาประดิษฐ์ โดยกลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ คือ การศึกษา เป็นการบ่งบอกว่าการจะขับเคลื่อนเป้าหมายดังกล่าวได้นั้น ประเทศควรมุ่งเน้นการผลิตบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในด้านดังกล่าวในปริมาณที่มากพอที่จะขับเคลื่อนและพัฒนาจนนำไปสู่เป้าหมายได้ นอกจากนี้ ยังพบงานวิจัยของ Suksomanat (2022) ศึกษารูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการเสริมสร้างศักยภาพนิสิตด้านปัญญาประดิษฐ์ พบว่า การเสริมสร้างศักยภาพนิสิตด้านปัญญาประดิษฐ์ที่ดีนั้นมีปัจจัยหลักที่ควรมุ่งเน้นทั้งหมด 3 ด้าน คือ 1) คุณสมบัตินิสิตผู้เรียน 2) คุณสมบัติอาจารย์ผู้สอน และ 3) แหล่งเรียนรู้ และยังประกอบด้วยปัจจัยรองอื่น ๆ เช่น หลักสูตร บรรยากาศการเรียนเทคนิควิธีการ และเครื่องมือเทคโนโลยีในการสอน ความร่วมมือระหว่างองค์กร งบประมาณและสภาพแวดล้อม คุณค่าต่อสังคมและจริยธรรม ผู้บริหาร และนโยบาย เป็นต้น ซึ่งตอบโจทย์ยุทธศาสตร์ชาติเรื่อง การสร้างความสามารถในการแข่งขันและการเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์รวมถึงมหาวิทยาลัยที่นำหลักสูตรรูปแบบนี้ไปปรับใช้จะสามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนและหลักสูตรปัญญาประดิษฐ์ได้ดีขึ้นและสามารถผลิตผู้เรียนที่มีคุณภาพสู่ตลาดแรงงานในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

สรุป

สภาพที่เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับมาก ส่วนความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

พบว่า ความต้องการจำเป็นด้านที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านหลักสูตร (PNI = 0.011) รองลงมา คือ ด้านสภาพแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ (PNI modified = 0.004) ด้านเนื้อหา (PNI modified = 0.002) ด้านการจัดการเรียนการสอน (PNI = 0.001) และด้านอาจารย์ผู้สอน และ ด้านการวัดและประเมินผล (PNI modified = 0.000) ซึ่งมีค่าความต้องการจำเป็นเท่ากัน ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัย พบว่า สภาพที่เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อยู่ในระดับมากและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ พบว่า ความต้องการจำเป็นด้านที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านหลักสูตร ตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น สถาบันอุดมศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมความรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์ ควรนำข้อมูลสำคัญที่ได้จากผลการวิจัยไปปรับประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนด้านปัญญาประดิษฐ์

2. ภาครัฐและสถาบันอุดมศึกษาควรนำผลการศึกษามาใช้สนับสนุนการจัดการศึกษาให้ครอบคลุมทุกกลุ่ม โดยร่วมมือกับภาคเอกชน ตลอดจนหน่วยงานฝึกอบรม ในการจัดหลักสูตรประกาศนียบัตร หรือหลักสูตรระยะสั้นด้านปัญญาประดิษฐ์ เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดแคลนกลุ่มคนด้านปัญญาประดิษฐ์ ทั้งระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการยกร่างหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (R&D)

2. ควรศึกษาวิจัยผลสัมฤทธิ์ของการนำหลักสูตรเสริมสร้างสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา

3. ควรศึกษาวิจัยโดยนำรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานตามแนวความคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้เกมเป็นฐานไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสม เพื่อยืนยันผลการนำรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้

4. ควรศึกษาวิจัยผลกระทบของการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการเรียนการสอนในระดับต่าง ๆ

5. วิธีการประเมินผลในส่วนของ “สมรรถนะ ด้านปัญญาประดิษฐ์” ควรใช้ผลงานแนวคิดในการประเมินผลสมรรถนะด้านปัญญาประดิษฐ์

References

Dziuban, C., & Moskal, P. (2011). A course is a course is a course: Factor invariance in student evaluation of online, blended and face-to-face learning environments. *The Internet and Higher Education, 14*(4), 236–241.

Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, *7*, 95–105.

Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement, 30*(3), 607–610.

Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2013). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis of the empirical literature. *Teachers College Record*, *115*(3), 1–47.

National Strategy Secretariat Office & Office of the National Economic and Social Development Board. (2018). *National Strategy (2018 – 2037).* Retrieved February, 20, 2024, from http://nscr.nesdc.go.th/ documents.

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: an exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *2*, 100041.

Office of the National Economic and Social Development Council & Office of the Prime Minister. (2023). *The Thirteenth National Economic and Social Development Plan (2023-2027).* Retrieved February, 20, 2024, from https://www.nesdc.go.th.

Picciano, A. G. (2009). Blending with purpose: the multimodal model. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, *13*(1), 7–18.

Pimporn, W. (2018). *Needs Assessment of Personal in the Implementation of Internal Quality Assurance of Schools in Secondary Education Service Area Office 6*. Bangkok: Srinakharinwirot University. [in Thai]

Phiwma, N. (2021). Learning management using game-based learning by integrating computer game technology. *Journal of Humanities and Social Sciences, Rajapruk University, 7(Special),* 1–15. [in Thai]

Putthamwong, S. (2020). *Education Management Guidelines for Artificial Intelligence Manpower Development in New Retail*. Phitsanulok: Naresuan University. [in Thai]

Ratchapakdee, P. (2023). *Development of a Blended Learning Instructional Model Based on Collaborative and Case-Based Learning to Enhance Learning Achievement, Problem Solving Thinking, Teamwork Skills, and Attitudes toward Nursing Profession of Nursing Students*. Sakon Nakhon: Sakon Nakhon Rajabhat University. [in Thai]

Suksomanat, N. (2022). *Model to Enhance the Potential of Computer Engineering Students in Artificial Intelligence Case study: Three Public Universities in Bangkok*. Bangkok: Srinakharin Wirot University. [in Thai]

การพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง

The Development of an Electronic Science and Technology Exhibition Model Using Virtual Reality Technology

สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์[1] *

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

นันทรัตน์ กลิ่นหอม[2]

สาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต คณะเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

*e-mail: Lukmoonoy_ping@hotmail.com

Sudasawan Ngammongkolwong[1]

Department of Information Technology, Faculty of Digital Technology and Innovation,

Southeast Bangkok University.

Nantarat Klinhom[2]

Department of Multimedia and e-Sport, Faculty of Digital Technology and Innovation,

Southeast Bangkok University

Received: *April 30, 2024,* ***Revised:*** *July 15, 2024,* ***Accepted:*** *July 31, 2024*

บทคัดย่อ

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงหรือ VR คือ สภาพแวดล้อมจำลองสามมิติ (3D) ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมเสมือนจริงในลักษณะที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 คน ได้แก่ ผู้มีประสบการณ์ในการจัดนิทรรศการจำนวน 7 คน ผู้ที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีเสมือนจริง 7 คน อาจารย์ผู้มีประสบการณ์ในการพัฒนางานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจำนวน 5 คน การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จากเอกสาร ข้อมูลพื้นฐาน และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่ามัธยฐาน ฐานนิยม ผลต่างระหว่างฐานนิยมกับมัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ของเทคนิคเดลฟาย

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการพัฒนาการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ระยะ 6 องค์ประกอบ ดังนี้ (1) ระยะก่อนการพัฒนา ประกอบด้วย ขั้นการวางแผน และขั้นการเตรียมงาน (2) ระยะการพัฒนา ประกอบด้วย ขั้นการผลิต และขั้นการนำเสนอ และ (3) ระยะหลังการพัฒนา ประกอบด้วย ขั้นการประเมินผล และขั้นการประเมินผลกระทบ ซึ่งภาพรวมผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า รูปแบบมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุดและมีความเห็นที่สอดคล้องกัน

ในระดับมาก (Mdn. = 4.76, IQR = 0.40) ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบ ระดับความคิดเห็นด้านระยะเวลาการดำเนินการ ภาพรวมระยะเวลาการดำเนินการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.42, S.D.=0.6) ส่วนระดับความคิดเห็นรายองค์ประกอบภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.28, S.D.=0.45) โดยงานวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นรูปแบบในการพัฒนาระบบสำหรับการจัดแสดงผลงานด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อช่วยในการเผยแพร่ผลงานจะส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลกโดยไม่ต้องเดินทางไปสถานที่จริง ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาหรือสถานที่ และสามารถลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานได้

คำสำคัญ: การพัฒนารูปแบบ นิทรรศการ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง

Abstract

Virtual Reality (VR) computer technology is a three-dimensional (3D) simulated environment that allows users to interact with the virtual environment in a way that closely resembles reality. This research aims to develop an electronic science and technology exhibition model using virtual reality technology. It is a mixed-methods research study. The sample group of 19 experts was selected, including 7 individuals with experience in organizing exhibitions, 7 individuals with knowledge in virtual reality technology, and 5 lecturers with experience in developing science and technology research. The collected data obtained from in-depth interviews, documents, basic information, and in-depth interviews with experts were analysed. Descriptive statistics was conducted in data analysis including mean, standard deviation, median, mode, difference between mode and median, and the interquartile range of the Delphi Technique.

Results revealed that the development model for showcasing science and electronic technology by applying virtual computer technology consists of 3 operational phases with 6 components. It starts with the pre-development phase, which includes planning and preparation components. Next is the development phase, which includes production and presentation components. Then, the last one is called the post-development phase, which includes evaluation and impact assessment components. Overall, experts found that the model was highly appropriate and feasible and have a consistent opinion at a high level (Mdn. = 4.76, IQR = 0.40). The overall processing time was rated as "high" ($\overline{X}$ = 4.42, S.D. = 0.6). Similarly, the overall opinion on each individual component was also rated as "high" ($\overline{X}$ = 4.28, S.D. = 0.45). This research can be used as a model for developing a virtual reality display system to help disseminate works. This will allow viewers worldwide to access the work without having to travel to the actual location. There are no time or location constraints, and it can also reduce operating costs.

Keyword: Development of the Model; Exhibition; Virtual Reality Technology

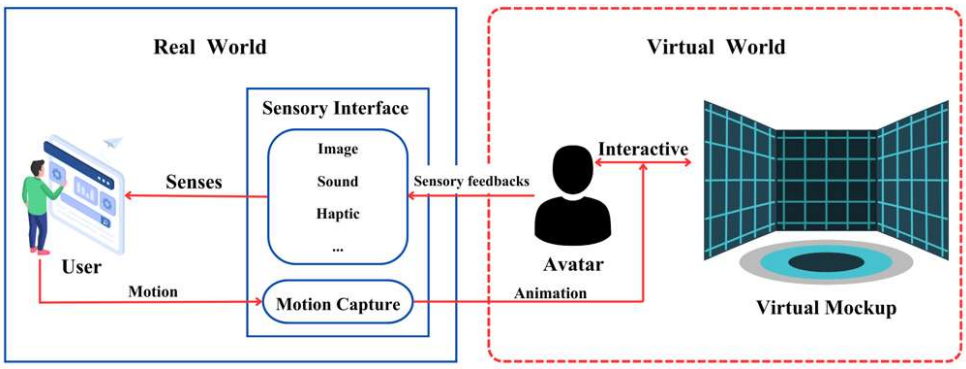
บทนำ

ในปี 2560 ประเทศไทยได้เริ่มพัฒนาอย่างจริงจังเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัล โดยมีแนวนโยบายด้านดิจิทัลของรัฐบาลที่ชัดเจนในการส่งเสริมการพัฒนาและการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ประเทศหลุดพ้นจากกับดักการพัฒนาทั้งในเชิงเศรษกิจและสังคม นอกจากนี้ พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 ยังชี้ประเด็นสำคัญในการส่งเสริมไปสู่เป้าหมายดังกล่าว ทั้งในเรื่องของการส่งเสริมอุตสาหกรรม และนวัตกรรม การลงทุน การนำไปใช้ประโยชน์ ทั้งเชิงเศรษฐกิจและสังคม รวมไปถึงการพัฒนากำลังคนดิจิทัลของประเทศ (Digital Economy Promotion Agency, 2021) สถานการณ์โลกในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและสลับซับซ้อนมากกว่าในอดีต

ผลกระทบที่กำลังเกิดขึ้นจากการเคลื่อนตัวเข้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ครั้งที่ 4 หรือ Industry 4.0 ได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงในทุกมิติทั้งด้านธุรกิจ การลงทุนและการใช้ชีวิต ดังนั้นการปรับตัวเพื่อให้สามารถรับมือกับความท้าทายที่เกิดขึ้นจึงถือเป็นโจทย์ที่หลายประเทศทั่วโลกกำลังเผชิญเหมือนกัน การผลักดันนโยบายประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) เพื่อใช้เป็นโมเดลในการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ไปสู่การแข่งขันด้วยฐานขององค์ความรู้ การใช้นวัตกรรมสามารถกระจายโอกาสในการพัฒนาอย่างทั่วถึง และคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน (Secretariat of the Prime Minister, 2017)

Joseph Schumpeter ได้อธิบายนวัตกรรมด้วยองค์ประกอบแห่งความใหม่ 5 ประการ นั่นคือ ผลิตภัณฑ์ใหม่ กระบวนการใหม่ ตลาดใหม่ การปรับเปลี่ยนองค์กรใหม่ และการพัฒนาแหล่งวัตถุดิบหรือปัจจัยนำเข้าใหม่ ซึ่งนวัตกรรมจะต้องแสดงถึงลักษณะเด่น 2 ประการ นั่นคือ หนึ่ง ความใหม่ (Degree of Novelty) และสอง คุณค่า/มูลค่าที่เกิดขึ้น (Value/Benefits) โดยอาจเกิดได้จากเทคโนโลยี (Technological Innovation) หรือไม่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี (Non-technological Innovation) (Ziemnowicz, 2013)

นวัตกรรม คือ กระบวนการของการนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น นวัตกรรมมักเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการรับความเสี่ยงเสมอ นวัตกรรมสามารถเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญของการเติบโตทางเศรษฐกิจ และธุรกิจที่สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่องมักจะประสบความสำเร็จมากกว่าธุรกิจที่ไม่มีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Drucker, 1955) ในส่วนของสำนักนวัตกรรมแห่งชาติได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม และหมายความรวมถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากความสามารถในการใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ และประสบการณ์ทางเทคโนโลยีหรือการจัดการมาพัฒนาให้เกิดผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการผลิต หรือบริการใหม่ เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดตลอดจนการปรับปรุงเทคโนโลยี การแพร่กระจายเทคโนโลยี การออกแบบผลิตภัณฑ์ และการฝึกอบรมที่นำมาใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและก่อให้เกิดประโยชน์สาธารณะในรูปแบบของการเกิดธุรกิจ การลงทุนผู้ประกอบการ หรือตลาดใหม่หรือรายได้แหล่งใหม่ รวมทั้งการจ้างงานใหม่ (National Innovation Agency, 2021) และ Henderson, Rebecca, & Kim (1990) ได้ร่วมกันนำเสนอ Henderson-Clark Innovation Model อธิบายนวัตกรรมจากการเปลี่ยนแปลงใน 2 มิติ คือ องค์ประกอบของนวัตกรรม และระบบของนวัตกรรม ซึ่งทำให้เกิดลักษณะของนวัตกรรมใน 4 ประเภท ได้แก่ 1) Radical Innovation นวัตกรรมอย่างสิ้นเชิงหรือนวัตกรรมก้าวกระโดด 2) Incremental Innovation นวัตกรรมแบบค่อยเป็นค่อยไปหรือนวัตกรรมส่วนเพิ่ม 3) Modular Innovation นวัตกรรมลำดับชั้น และ 4) Architectural Innovation นวัตกรรมเชิงสถาปัตยกรรมหรือนวัตกรรมเปลี่ยนแปลงรูปแบบ Virtual Reality (VR) หรือ ความจริงเสมือนประกอบด้วยเทคโนโลยีซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่โต้ตอบกับผู้ใช้เพื่อให้เขาดื่มด่ำกับโลกเสมือนสิ่งแวดล้อม หลักการ คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้และสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ด้วยเหตุนี้ เทคโนโลยีซอฟต์แวร์ รวมถึงเทคโนโลยีเป็นสิ่งจำเป็น ภาพรวมของความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (รูปที่ 1)



รูปที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Mérienne, 2018)

ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) หมายถึง สภาพแวดล้อมจำลองที่สร้างขึ้นโดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถดื่มด่ำและมีประสบการณ์กับโลกสามมิติ (3D) ได้ โดยปกติแล้ว การใช้งาน VR จะต้องใช้ชุดหูฟัง VR และอุปกรณ์ควบคุมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมในโลกเสมือนได้ ความเป็นจริงเสมือนมีการนำไปใช้ในหลากหลายสาขา เช่น ความบันเทิงและเกม การศึกษา การดูแลสุขภาพ และการออกแบบในอุตสาหกรรมต่าง ๆ (Freeman et al., 2017) โดยหลักสำคัญของการวางแผนนิทรรศการ จะต้องคำนึงถึงส่วนประกอบของผู้ชมและทัศนคติ จะเป็นเครื่องพิจารณา คุณสมบัติ คุณภาพ ขนาด ระยะเวลา การแสดง การจัด และการนำเสนอว่าควรจะเป็นอย่างไร ซึ่งในปัจจุบันปัญหาที่พบสาเหตุที่ทำให้การจัดนิทรรศการไม่ได้ผล หรือจัดแสดงแล้วไม่ได้ผลตามจุดมุ่งหมาย ประกอบด้วย ไม่มีงบประมาณเพียงพอหรือมีค่าใช้จ่ายดำเนินการสูง ไม่มีสถานที่ที่จะจัดแสดงหรือสถานที่ไม่เหมาะสม มีอุปกรณ์ไม่เพียงพอต่อการจัดนิทรรศการ มีข้อจำกัดด้านเวลา และจำกัดผู้เข้าชม การนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาช่วยในการเผยแพร่ผลงานและส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทั่วโลกไม่จำกัดด้านเวลา สถานที่และลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ สำหรับข้อดีของการเยี่ยมชมนิทรรศการเสมือนจริง (Jinjutha, 2021) ประกอบด้วย 1) การดึงดูดผู้ชม กิจกรรมเสมือนจริงสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เยี่ยมชมได้ด้วยฟีเจอร์ที่สามารถโต้ตอบได้ ซึ่งช่วยให้ผู้เข้าชมได้รับประสบการณ์ใหม่ที่แตกต่างจากการเข้าชมแบบปกติ เช่น นิทรรศการเสมือนจริงที่เป็นผลงานทางด้านการศึกษา ซึ่งสามารถจัดแสดงผลงานจากมหาวิทยาลัยหรือโรงเรียนได้ในรูปแบบที่น่าสนใจและมีความน่าสัมผัส 2) การโต้ตอบกับผู้เยี่ยมชมทางออนไลน์ สิ่งสำคัญในการจัดงานออนไลน์คือการมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมจากผู้เข้าชม เมื่อกิจกรรมดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ ผู้เข้าร่วมจากทั่วโลกสามารถเข้าถึงกิจกรรมได้สะดวก ผู้เยี่ยมชมสามารถเยี่ยมชมบูธต่างๆ ได้อย่างง่ายดายโดยการคลิก หรือสามารถใช้ฟีเจอร์แชทเพื่อถามคำถามเพิ่มเติมกับผู้จัดงานได้ในทันที และ 3) การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การเก็บข้อมูลและข้อมูลเชิงลึกถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้จัดงานที่ต้องการปรับปรุงประสิทธิภาพในการจัดงานในครั้งถัดไป การเก็บข้อมูลจากการจัดงานเสมือนจริงมีความสะดวกและง่ายดายมากกว่าการจัดงานในรูปแบบจริง โดยผู้จัดงานสามารถติดตามข้อมูลต่าง ๆ เช่น ระยะเวลาที่ผู้เยี่ยมชมใช้ในแต่ละบูธ หรือจำนวนผู้เยี่ยมชมที่เข้าร่วมกิจกรรมเสมือนจริง ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนางานในอนาคต จากความสามารถและความนิยมของเทคโนโลยีเสมือนจริงในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำหลักการและแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อมัลติมีเดียหรือสื่อผสม เน้นการสร้างภาพแบบสามมิติ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับได้เดินชมภายในศูนย์แสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในรูปแบบเสมือนจริง

วัตถุประสงค์งานวิจัย

เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง

ทบทวนวรรณกรรม

นิทรรศการ (Exhibition)

นิทรรศการ คือ อะไร คำว่านิทรรศการตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Exhibition" มีความหมายใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษว่า Display แบ่งออกได้เป็นหลายระดับ ตั้งแต่ขนาดเล็กไปขนาดปานกลาง จนถึงขนาดใหญ่ แต่ถ้าเป็นงานขนาดใหญ่ระดับชาติเรียกว่า Exposition งานนิทรรศการ คือ การสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นกับผู้ที่ผ่านไปมาให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้และความคิดเร้าให้เกิดความสนใจในเนื้อหา ซึ่งเสนอและกระตุ้นให้มีการกระทำบางอย่าง เปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น (Sawatworachiphon, 1993)

1. นิทรรศการช่วยรวมสิ่งแสดงต่าง ๆ มาไว้ในที่แห่งเดียว เช่น ป้ายนิเทศ รูปภาพ ของจริง เป็นต้น ทำให้สะดวกในการศึกษาหาความรู้

2. นิทรรศการช่วยนำความคิดและข้อมูลที่กระจัดกระจาย อยู่ในที่ต่าง ๆ มารวมเข้าด้วยกัน

3. นิทรรศการสามารถแสดงสิ่งที่อยู่ในลักษณะนามธรรม ซึ่งเข้าใจยากให้ออกมาในลักษณะของรูปธรรมที่เข้าใจได้ง่าย

4. นิทรรศการช่วยกระตุ้นความสนใจในสิ่งที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การค้นคว้าหาความรู้ได้จากแหล่งวิทยาการอื่น ๆ ได้ทดลองนำไปปฏิบัติต่อไป

5. นิทรรศการช่วยส่งเสริมการแสดงออกในลักษณะของการร่วมมือกันจัดแสดงระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ

นิทรรศการเป็นสื่อการเรียนการสอน ที่ให้ประสบการณ์รูปธรรมขั้นที่ 6 ของกรวยประสบการณ์ (Cone of Experience) ทั้งนี้จะต้องเป็นนิทรรศการที่จัดแสดงอย่างมีความหมาย อาจจัดเป็นชุดของรูปถ่าย หรือ รูปถ่าย ผสมผสานกับแผนภูมิ และภาพโฆษณา บางครั้งอาจจะมีการสาธิต หรือฉายภาพยนตร์ประกอบ แต่อย่างไรก็ตาม ทุกนิทรรศการมีลักษณะอย่างหนึ่งที่เหมือนกัน คือ นิทรรศการเป็นการขมวดความรู้ ความสนใจของผู้อื่นให้มุ่งไปยังวัสดุอุปกรณ์ โดยการควบคุมเงื่อนไข (Dale, 1969)

พิพิธภัณฑ์มีหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอ เช่น ศิลปะ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งแต่ละรูปแบบของพิพิธภัณฑ์มีการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น คำจำกัดความของ "พิพิธภัณฑ์" จึงหมายถึง ลักษณะทั่วไปที่พิพิธภัณฑ์ทุกแห่งมีเหมือนกัน (Dale, 1969) คือ พิพิธภัณฑ์เป็นสถาบันที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่มีหน้าที่ในการรวบรวม อนุรักษ์ และจัดแสดงวัตถุต่าง ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาหรือสุนทรียศาสตร์ ซึ่งในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ได้มีการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานในลักษณะต่าง ๆ เช่น นิทรรศการเสมือนจริงที่สามารถให้ผู้ชมได้สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่โดยไม่ต้องเดินทางไปยังพิพิธภัณฑ์จริง การจัดแสดงผลงานในรูปแบบนี้ยังคงมีเป้าหมายหลักในการสื่อสารและเผยแพร่ความรู้เหมือนกับพิพิธภัณฑ์ทั่วไป แต่เพิ่มเติมด้วยการใช้เทคโนโลยีในการสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและน่าสนใจยิ่งขึ้นสำหรับผู้ชม (Waidacher, 1993)

ขั้นตอนและการดำเนินงานจัดนิทรรศการ การจัดนิทรรศการมีขั้นตอนโดยสรุป (Sirirat, 1988) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน

ขั้นวางแผนเป็นขั้นของการคิด ในการที่จะดำเนินการจัดนิทรรศการทั้งหมด เริ่มตั้งแต่การหาชื่อเรื่อง ของนิทรรศการ การตั้งจุดมุ่งหมาย งบประมาณ สถานที่ ไปจนถึงขั้นสุดท้ายของการจัดนิทรรศการ คือ การสรุปผล ซึ่งในขั้นของการวางแผนอาจจะเขียนในรูปของโครงการจัดนิทรรศการก็ได้

ขั้นที่ 2 ขั้นเตรียมการและออกแบบ

เมื่อได้กำหนดโครงการการจัดนิทรรศการเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงขั้นการเตรียมการและออกแบบ ในการเตรียมการนั้นเริ่มตั้งแต่เนื้อหา รวบรวมวัตถุสิ่งของหรือเอกสารต่าง ๆ ที่จะนำออกแสดง จัดแบ่งประเภท หมวดหมู่ และความสำคัญตามลำดับ แล้วจัดทำชื่อทะเบียนประจำวัตถุ คำบรรยายของสิ่งต่าง ๆ แล้วสำรวจดูให้แน่ใจว่า มีครบและพอเพียงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ เมื่อรวบรวมวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่จัดแสดงได้ครบแล้ว จะทำให้ทราบขนาดของนิทรรศการที่จะจัดแสดง ว่ามีขนาดใหญ่เท่าไร โดยคำนึงถึงความสำคัญว่า สิ่งใดที่ต้องการเน้นเป็นจุดเด่นของเรื่อง สิ่งใดเป็นจุดรองในการออกแบบควรคำนึงถึงเส้นทางจราจร และเส้นทางเดินของผู้ชมนิทรรศการด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นการจัดทำ

เมื่อได้เตรียมการและออกแบบแล้ว ก็ถึงขั้นลงมือจัดทำ ในขั้นนี้ต้องใช้บุคลากรฝ่ายต่าง ๆ มากมาย เช่น นักวิชาการ ช่างเทคนิคและช่างศิลป์มาร่วมมือกันปฏิบัติงาน ตามลักษณะงานที่ตนเองถนัดและชำนาญ โดยเริ่มตั้งแต่

การจัดทำแผง การทำฐานตั้ง การทำตู้กระจก การเขียนตัวอักษร การจัดไฟ การประดับตกแต่งห้อง การจัดวางหรือติดตั้งแขวนวัตถุสิ่งของที่จะจัดแสดง ทั้งนี้แล้วแต่ความสะดวกของผู้จัด

ขั้นที่ 4 ขั้นการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์เป็นการโฆษณา เพื่อเชิญชวนหรือชักจูงหรือแจ้งข่าวสารต่าง ๆ ให้แก่ประชาชน เพื่อให้ทราบข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับงานนิทรรศการ เช่น งานนิทรรศการจัดระหว่างวันที่ เดือน ปีอะไร ภายในงานมีการจัดแสดงอะไรไว้บ้าง รายการใดที่มีความสำคัญ หรือมีคุณค่ามาก เก็บเงินค่าผ่านประตูหรือไม่ เป็นต้น ในการประชาสัมพันธ์นั้นควรมีการประชาสัมพันธ์ล่วงหน้าก่อนวันงานประมาณอย่างน้อย 1 เดือน และถ้าเป็นนิทรรศการ ขนาดใหญ่มาก การประชาสัมพันธ์ควรทำล่วงหน้าให้นานกว่านี้ สำหรับสื่อที่จะใช้ในการประชาสัมพันธ์นั้น มีอยู่มากมาย เช่น การประชาสัมพันธ์ทางวิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น ผู้จัดควรเลือกใช้สื่อและวิธีการประชาสัมพันธ์หลาย ๆ รูปแบบ

ขั้นที่ 5 ขั้นการนำเสนอ

การนำเสนอ คือ การให้ประชาชนเข้าชมและเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้จัดนิทรรศการจัดทำขึ้น ซึ่งในขั้นของการนำเสนอนี้ มีกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้ คือ พิธีเปิดนิทรรศการ การสาธิต การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การโต้วาที การฉายภาพยนตร์ การฉายสไลด์ การอธิบายและตอบคำถามของผู้ชม การประชาสัมพันธ์ในงาน เป็นต้น การอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น การชี้แจงเส้นทางจราจร การแนะนำสถานที่ที่จะไปชมนิทรรศการว่า ที่ใดจัดแสดงเรื่อง อะไร การรักษาความปลอดภัย การปฐมพยาบาล เป็นต้น ดังนั้นในขั้นนี้ผู้จัดนิทรรศการจะต้องจัดเตรียมบุคคล ต่าง ๆ ประจำที่ที่มีการจัดแสดงให้พร้อมเพรียง

ขั้นที่ 6 ขั้นการประเมินผล

ในการจัดนิทรรศการนั้น ควรมีการประเมินผลไว้ เพื่อให้ทราบว่า นิทรรศการที่จัดขึ้นนั้น บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ มีข้อดีและข้อควรปรับปรุงอะไรบ้าง เพื่อจะได้นำไปใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณา ปรับปรุงแก้ไขการจัดนิทรรศการครั้งต่อไป สำหรับกรรมวิธีในการเก็บข้อมูลการประเมินผลนั้น อาจทำได้โดยการแจกแบบสอบถามแล้วให้ผู้เข้าชมตอบคำถามในแบบสอบถามนั้น หรืออาจจะใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้เข้าชมนิทรรศการก็ได้

ขั้นที่ 7 ขั้นการสรุปผล

หลังจากจัดนิทรรศการผ่านพ้นไปแล้วประมาณ 1 สัปดาห์ ควรมีการประชุมคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ที่ร่วมจัดนิทรรศการเพื่อประเมินผล ผลการจัดนิทรรศการในส่วนที่คณะกรรมการชุดนั้น ๆ รับผิดชอบ ว่าผลการจัด นิทรรศการนั้นเป็นอย่างไร มีปัญหาอุปสรรค ข้อดีและข้อเสียอย่างไรบ้าง มีสิ่งที่ควรจะปรับปรุงแก้ไขหรือข้อเสนอแนะอย่างไร เมื่อฝ่ายต่าง ๆ เสนอครบหมดทุกฝ่ายแล้ว ก็นำมารวมสรุปเป็นผลของการจัดนิทรรศการ ซึ่งการสรุปผลอาจทำในรูปของรายงานก็ได้

เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality)

“Immersive Technology” หรือเรียกกันโดยทั่วไปว่า “เทคโนโลยีเสมือนจริง” ซึ่งเป็นกลุ่มของเทคโนโลยีที่มีความสามารถในการจำลองวัตถุหรือสภาพแวดล้อมรูปแบบสามมิติที่มีความเสมือนจริง และทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งกับสิ่งเสมือนจริงที่ระบบคอมพิวเตอร์ได้จำลองขึ้น โดยผู้ใช้งานสามารถใช้งานผ่านอุปกรณ์รูปแบบต่าง ๆ ที่อาศัยการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสของมนุษย์ เช่น การมองเห็น การรับฟังและการสัมผัสได้ถึงสิ่งเสมือนจริงดังกล่าว เป็น (National Science Museum Organization, 2021)

Virtual Reality (VR) เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในโลกแห่งจินตนาการหรือโลกจำลอง เช่น วิดีโอเกม ภาพยนตร์ การจำลองการบิน หรือการจำลองสถานการณ์ในโลกของความเป็นจริง เป็นต้น การชมการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬา และได้ยกตัวอย่างผู้ผลิตอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ของเทคโนโลยี VR เช่น Oculus, Sony PlayStation VR, HTC Vive และ Samsung Gear VR เป็นต้น (The Goldman Sachs Group, Inc., 2016)

Oculus ผู้ผลิตอุปกรณ์ Virtual Reality ในเครือบริษัท Meta ได้อธิบายลักษณะของ VR โดยสรุปได้ว่า VR เป็นฮาร์ดแวร์ที่ใช้กราฟิกที่ล้ำสมัยในการสร้างสภาพแวดล้อมที่จำลองขึ้นโดยระบบคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ดังกล่าวเป็นอุปกรณ์ที่มีรูปแบบการใช้งานโดยการสวมศีรษะ (VR Headset) ซึ่งจะแสดงภาพในลักษณะสามมิติและสามารถติดตามตำแหน่งของผู้ใช้งานเพื่อปรับมุมมองของการแสดงผล ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกเสมือนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปรากฏขึ้นที่หน้าจอแสดงผลโดยแท้จริง นอกจากนี้ แม้การใช้งานอุปกรณ์ VR จะใช้กับกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมเป็นส่วนใหญ่ แต่ปัจจุบันได้มีการนำมาใช้สนับสนุนกิจกรรมด้านการศึกษา การฝึกฝนสภาพการทำงานจริงการเดินทางเคลื่อนย้ายอย่างไม่มีข้อจำกัด (Teleport) การทดลองออกแบบรถยนต์สำหรับอุตสาหกรรมยานยนต์และการใช้เทคโนโลยี VR สำหรับกิจกรรมทางการค้า เช่น การเสนอขายโดยให้ผู้บริโภคทดลองสวมใส่เสื้อผ้าและเครื่องประดับในรูปแบบเสมือนจริงโดยใช้อุปกรณ์ VR เป็นต้น (Oculus, 2022)

ความจริงเสมือน (VR) คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ขั้นสูงที่จำลองสภาพแวดล้อมที่สมจริง ผู้เข้าร่วมสามารถเคลื่อนที่ไปรอบ ๆ ในโลกเสมือนจริง สามารถมองเห็นมันจากมุมที่แตกต่างกัน ไซเบอร์สเปซ หรือพื้นที่ในจินตนาการถือเป็นสภาพแวดล้อมเสมือนจริงขั้นสูงสุด โดยถูกนำมาใช้งานในสาขาวิศวกรรมและการแพทย์ (Zheng, Chan, & Gibson, 1998) “เทคโนโลยีที่สร้างความจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR)” นั้น คนส่วนมากอาจนึกถึงชุดอุปกรณ์สวมศีรษะที่มีลักษณะเป็นแว่นปิดทึบรูปทรงขนาดใหญ่ หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า แว่น VR อย่างไรก็ดี จากการค้นคว้าความหมายของคำว่า Virtual Reality ตามพจนานุกรมภาษาอังกฤษได้มีการให้ความหมายของคำดังกล่าวไว้หลากหลาย (LaValle, 2023) เช่น

- Oxford Dictionary: Virtual Reality หมายความว่า ภาพและเสียงที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ภาพและเสียงเสมือนจริงและสามารถสื่อสารระหว่างกันได้
- Cambridge Dictionary: Virtual Reality หมายความว่า ชุดของภาพและเสียงที่ผลิตขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ซึ่งแสดงสถานที่หรือสถานการณ์เสมือนจริงที่บุคคลสามารถมีส่วนร่วมได้
- Merriam Webster: Virtual Reality หมายความว่า สภาพแวดล้อมที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์โดยผู้ใช้งานสามารถรับรู้ภาพและเสียงผ่านการใช้ประสาทสัมผัส และอีกความหมายหนึ่ง คือ เทคโนโลยีที่ใช้สร้างหรือเข้าถึงความสมจริง

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า Virtual Reality (VR) เป็นเทคโนโลยีที่จำลองสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริงโดยอาศัยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ซึ่งผู้ใช้งานสามารถมีส่วนร่วมรับรู้สภาพแวดล้อมดังกล่าวด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งภาพ และเสียง รับประสาทสัมผัสหลาย ๆ ด้านผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ทั้งการใช้อุปกรณ์นำเข้ามาตรฐาน เช่น แป้นพิมพ์ หรือเมาส์ สภาพแวดล้อมจำลองยังสามารถทำให้คล้ายกับโลกจริงได้ เป็นต้น

วัสดุ อุปกรณ์และวิธีการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง โดยใช้เทคนิค เดลฟาย (Delphi Technique) เพื่อให้ได้รูปแบบที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ให้กับทุกหน่วยงานที่สนใจ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

วิธีการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง ใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัยที่ผสมผสานระหว่างวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อให้ได้

ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งในเชิงลึกและในเชิงตัวเลข สามารถสะท้อนภาพรวมและรายละเอียดของการพัฒนาในด้านดังกล่าวได้อย่างครบถ้วน โดยมีวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) โดยการกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (Palys, 2008)

2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญสำหรับการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟาย จำนวน 19 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ถือว่าเป็นจำนวนที่เหมาะสมในการทำวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟาย กรณีผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 17 ท่านขึ้นไปความคลาดเคลื่อนจะลดลงน้อยมาก และจะลดลงอย่างคงที่ประมาณ 0.02 (Macmillan, 1971) ได้แก่ ผู้มีประสบการณ์ในการจัดนิทรรศการจำนวน 7 คน ผู้ที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีเสมือนจริง 7 คน อาจารย์ผู้มีประสบการณ์ในการพัฒนางานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 5 คน โดยการใช้เทคนิคนี้จะให้ผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการคัดเลือกไว้แล้วได้ตอบแบบสอบถามเป็นจำนวน 3 รอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ใช้วิธีสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ผู้สัมภาษณ์จัดเตรียมประเด็นสัมภาษณ์ไว้แบบกว้าง ๆ ที่ได้จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการสัมภาษณ์สามารถแทรก หรือเพิ่มเติมประเด็นเพื่อซักถามให้ได้ข้อมูลในเชิงลึกเพิ่มขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เป็นวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) การตรวจสอบข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้การตรวจสอบข้อมูลเพื่อการสร้างความน่าเชื่อถือ โดยจะใช้วิธีการการตรวจสอบข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) วิธีการตรวจสอบแหล่งที่มา 3 แหล่งได้แก่ เวลา สถานที่ และบุคคล โดยการตรวจสอบแหล่งเวลา หมายถึง การตรวจสอบข้อมูลในช่วงเวลาที่ต่างกันเพื่อให้ทราบว่าข้อมูลที่ได้รับในช่วงเวลา ต่าง ๆ นั้นเหมือนกันหรือไม่ การตรวจสอบสถานที่ หมายถึง ถ้าข้อมูลต่างสถานที่กันจะเหมือนกันหรือไม่ และการตรวจสอบบุคคล หมายถึง ถ้าบุคคลผู้ให้ข้อมูลเปลี่ยนไปข้อมูลจะเหมือนเดิมหรือไม่ (Olsen, Michael, & Holborn, 2004)

2. วิเคราะห์ค่าความสอดคล้องของความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญตามหลักการวิเคราะห์เนื้อหา (Contents Analysis) เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่มีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Rovinelli, & Hambleton, 1977) ตามสูตรหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยใช้เทคนิคเดลฟาย ที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลของแบบสอบถามในรอบที่ 2 และรอบที่ 3 ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยพิจารณาจากการหาค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range: IR) (Adler, & Ziglio, 1996)

โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผลค่ามัธยฐาน (Wongrattana, 2007) มีดังนี้

4.50 - 5.00 เห็นด้วยในระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 เห็นด้วยในระดับมาก

2.50 - 3.49 เห็นด้วยในระดับปานกลาง

1.50 - 2.49 เห็นด้วยในระดับน้อย

1.00 - 1.49 เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

เมื่อพิจารณาข้อความเพื่อนำไปกำหนดเป็นรูปแบบการพัฒนาการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ที่เหมาะสมจะใช้ข้อความที่มีค่ามัธยฐาน (Mdn.) ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป ผู้วิจัยพิจารณาข้อความเพื่อนำไปกำหนดเป็นองค์ประกอบของรูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมจะใช้ข้อความที่มีค่าพิสัยระหว่างควอร์ไทล์ (IQR) ระหว่าง 0.51 - 1.00 ซึ่งถือว่าข้อความนั้นมีความสอดคล้องกันสูง

ขั้นตอนการออกแบบรูปแบบการพัฒนาการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รอบที่ 1 เป็นการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 ท่าน ได้แก่ ผู้มีประสบการณ์ในการจัดนิทรรศการจำนวน 7 คน ผู้ที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีเสมือนจริง 7 คน อาจารย์ผู้มีประสบการณ์ในการพัฒนางานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจำนวน 5 คน สอบถามความคิดเห็นโดยเป็นคำถามที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์เชิงลึก การวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสาร แนวคิด และงานวิจัยต่าง ๆ โดยจะเป็นการสอบถามในประเด็นอย่างกว้าง ๆ ครอบคลุมประเด็นองค์ประกอบหลัก ดังนี้

ระยะ 1 การเตรียมงาน (Pre-Production)

ระยะ 2 ขั้นตอนการผลิตสื่อ (Productions)

ระยะ 3 ขั้นตอนหลังการผลิตสื่อ (Post-Production)

รอบที่ 2 เป็นการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งข้อคำถามได้มาจากคำตอบของผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 1 มีการปรับปรุงข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญในบางประเด็น โครงสร้างของแบบสอบถามประกอบด้วยข้อมูลขององค์ประกอบหลักของรูปแบบการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รอบที่ 3 เป็นการสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แต่แสดงค่ามัธยฐานที่เป็นกลุ่มคำตอบของผู้เชี่ยวชาญ และค่าพิสัยระหว่างควอร์ไทล์ ที่แสดงความสอดคล้องกันของคำตอบพร้อมทั้งแสดงคำตอบของผู้เชี่ยวชาญของแต่ละท่านจากรอบที่ 2 เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้เห็นว่า คำตอบของกลุ่มมีความสอดคล้องกันอย่างไร หากไม่ตรงกับความคิดเห็นของตนก็สามารถเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือยืนยันคำตอบเดิมของตนได้ การยืนยันความคิดเห็นเดิมที่ไม่ตรงกับความคิดเห็นของกลุ่มนั้น ผู้วิจัยจะเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นพร้อมทั้งบอกเหตุผลประกอบท้ายตาราง ซึ่งถ้าผู้เชี่ยวชาญท่านใดมีความคิดเห็นไม่ตรงกับกลุ่ม แต่ไม่มีเหตุผลอธิบายประกอบความคิดของตน ถือว่าเป็นการยอมรับและเห็นด้วยกับความคิดเห็นของกลุ่ม

ผลการทดลอง

ผู้วิจัยนำคำตอบแต่ละข้อของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมาหาค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอร์ไทล์ (Interquartile Range, IQR) เพื่อนำผลสรุปที่ได้ไปปรับแก้รูปแบบการพัฒนาการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาความเหมาะสม ความถูกต้อง และความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบ ไปใช้งานโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งการพิจารณาความถูกต้องสมบูรณ์ของรูปแบบการที่เหมาะสมจะมีค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

ค่ามากกว่า 1.00 แสดงว่า ความคิดเห็นไม่มีความสอดคล้องกัน

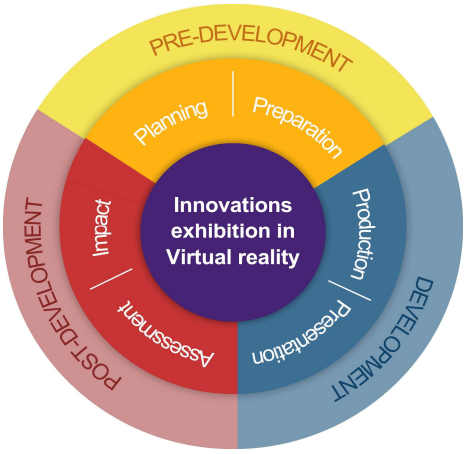
ค่าน้อยกว่า 1.00 แสดงว่า ความคิดเห็นมีความสอดคล้องกัน

ตารางที่ 1 ค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) ที่แสดงความสอดคล้องกันของคำตอบ

รายการประเมิน	Median and Interquartile Range (IR)		ความเหมาะสม	ความสอดคล้อง
	Mdn.	IQR		
1. องค์ประกอบขั้นการวางแผน (P: Planning)				
1.1 Man	5.00	1.00	มากที่สุด	มาก
1.2 Money	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
1.3 Material	5.00	1.00	มากที่สุด	มาก
1.4 Management	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
1.5 Technology	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
1.6 Network	4.00	1.00	มาก	มาก
2. องค์ประกอบขั้นการเตรียมงาน (P: Preparation)				
2.1 Content	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
2.2 Database	4.00	0.50	มาก	มากที่สุด
2.3 Public Relations	5.00	1.00	มากที่สุด	มาก
2.4 Co-Ordinator	5.00	1.00	มากที่สุด	มาก
3. องค์ประกอบขั้นการผลิต (P: Production)				
3.1 Zone	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
3.2 Virtual Reality	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
3.3 Details of Research and Innovation	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
3.4 Media Design	4.00	0.50	มาก	มากที่สุด
3.5 Exhibition Period	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
3.6 Information System Security	4.00	1.00	มาก	มาก
4. องค์ประกอบขั้นการนำเสนอ (P: Presentation)				
4.1 Website	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
4.2 Register	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
4.3 Navigation	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
4.4 Activity	5.00	1.00	มากที่สุด	มาก
4.5 Interactive	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
5. องค์ประกอบขั้นการประเมินผล (Evaluation)				
5.1 Formative	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด
5.2 Summative	4.00	1.00	มาก	มาก
6. องค์ประกอบขั้นการประเมินผลกระทบ (Impact Evaluation)				
6.1 Social Impact	4.00	1.00	มาก	มาก
6.2 Economic Impact	5.00	0.00	มากที่สุด	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้วยเทคนิคเดลฟาย ทำให้ได้รูปแบบการพัฒนาการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงที่มีองค์ประกอบหลักสำคัญ 4 องค์ประกอบ ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ระยะ 6 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ระยะก่อนการพัฒนา (Pre-Development) ประกอบด้วย องค์ประกอบขั้นการวางแผน (Planning) และองค์ประกอบขั้นการเตรียมงาน (Preparation) 2) ระยะการพัฒนา (Development) ประกอบด้วย ขั้นการผลิต (Production) ขั้นการนำเสนอ (Presentation) และ 3) ระยะหลังการพัฒนา (Post-Development) ประกอบด้วย ขั้นการประเมินผล (Evaluation) และ ขั้น

การประเมินผลกระทบ (Impact Evaluation) ซึ่งภาพรวมผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่ารูปแบบมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุดและมีความเห็นที่สอดคล้องกันในระดับมาก (Mdn. = 4.76, IQR = 0.40) ซึ่งได้นำข้อมูลที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์มาแล้วข้างต้นมาพัฒนาเป็นการพัฒนารูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงที่สมบูรณ์



รูปที่ 2 รูปแบบการพัฒนาการจัดแสดงผลงาน ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง (Ngammomgkolwong, 2023)

โดยรูปแบบการพัฒนาการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงสามารถอธิบายได้ด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ระยะ 6 องค์ประกอบ (รูปที่ 2) ดังนี้

ระยะก่อนการพัฒนา (Pre-Development) เป็นขั้นตอนการเตรียมการก่อนการเริ่มการพัฒนาระบบโดยแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ คือ

1. ขั้นการวางแผน (Planning) ขั้นวางแผนเป็นขั้นของการคิดในการที่จะดำเนินการจัดนิทรรศการทั้งหมด นับเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดที่ส่งผลถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวของงานที่จัดได้ การวางแผนในการจัดนิทรรศการได้แก่ 4M (Man, Money, Material, Management) เทคโนโลยี (Technology) และเครือข่ายสำหรับการจัดนิทรรศการ (Network)

1.1 Man ประกอบด้วยการวางแผนเกี่ยวกับผู้ชม ผู้นำเสนอผลงานนิทรรศการ กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าชมนิทรรศการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดนิทรรศการ

1.2 Money ประกอบด้วยงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินการทั้งหมด

1.3 Material ประกอบด้วยการตั้งวัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ การออกแบบนิทรรศการ ระยะเวลาในการจัดงาน และการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์

1.4 Management การบริหารจัดการต่าง ๆ เช่น การกำหนดหน้าที่รับผิดชอบและการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จะจัดการติดตามกำกับ ผลักดัน และดูแลความก้าวหน้า รวมถึงการประเมินผลโครงการ เป็นต้น

1.5 Technology การวางแผนในการนำเทคโนโลยีสำหรับสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual Reality) ทดสอบความถูกต้อง ความสวยงาม การเคลื่อนที่ รวมถึงระบบปฏิสัมพันธ์ภายในโปรแกรม

1.6 Network เครือข่ายของผู้ร่วมจัดงานในฐานะเจ้าภาพ

2. ขั้นการเตรียมงาน (Preparation) เป็นการคัดเลือกผลงานและกำหนดรูปแบบการนำเสนอผลงานประเภทต่าง ๆ แผนผังห้องจัดแสดงผลงาน การแบ่งโซน (Zone) จัดเตรียมรายละเอียดของผลงาน (ชื่อผลงาน ข้อมูลผู้จัดทำ เทคนิค ช่องทางการติดต่อ) ได้แก่

2.1 Content : การกำหนดเนื้อหา (เนื้อหาด้านเทคนิค การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ)

2.2 Database : การเตรียมพื้นที่ระบบสำหรับการนำเสนอผลงานที่ให้เหมาะสม ประกอบด้วยขนาดของชิ้นงาน จำนวนชิ้นงาน ลักษณะของงาน ประเภทของผลงานมีระยะการชมผลงานที่เหมาะสม เช่น ระยะการมอง 1-2 เมตร เป็นต้น

2.3 Public Relations : การประชาสัมพันธ์ การกระตุ้นให้ผู้ชมสนใจ การออกแบบโปสเตอร์ให้ตรงกับรูปแบบงานและการเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีการประชาสัมพันธ์ด้วยช่องทางออนไลน์

2.4 Co-Ordinator : การเตรียมบุคลากรในการดูแลดำเนินงาน

ระยะการพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนการพัฒนาระบบจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงโดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1. ขั้นการผลิต (Production) ในขั้นนี้เป็นการผลิตโครงสร้างของระบบสารสนเทศสำหรับการนำเสนอนิทรรศการเสมือนจริงและการตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำเสนองาน เป็นการแสดงผลงานและเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ ให้ผู้ชมได้รับรู้ทดลองหรือเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่วางแผนการออกแบบและการจัดวางผลงานที่นำเสนอเป็นหัวใจสำคัญในการจัดนิทรรศการช่วยให้งานดูโดดเด่นกระตุ้นความสนใจ ได้แก่

1.1 Zone: แผนผังห้องจัดแสดงผลงานการแบ่งโซน หรือประเภทของผลงานและการจัดทำแผนที่ (Navigation)

1.2 Virtual Reality: การจัดทำภาพจำลองเสมือนจริง การจัดทำส่วนของเว็บไซต์ (Website) ในการเข้าถึงผลงาน

1.3 Details of Research and Innovation: ผลงานที่สมบูรณ์ประกอบด้วยรายละเอียดของผลงาน (ชื่อผลงาน ข้อมูลผู้จัดทำ เทคนิค ช่องทางการติดต่อ)

1.4 Media Design: การออกแบบสื่อกิจกรรม เป็นสื่อการแสดงที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และการนำเสนอ

1.5 Exhibition Period: การกำหนดช่วงเวลาจัดนิทรรศการ การกำหนดช่วงเวลางานกิจกรรม

1.6 Information System Security: การควบคุมดูแลความปลอดภัยของระบบสารสนเทศ โดยประเภทผลงานที่สามารถจัดแสดงนิทรรศการแบ่งเป็น 2 ส่วน (1) พิพิธภัณฑ์ (Museum) การจัดแสดงผลงานระยะยาวมีความคงที่ ผลงานที่ถูกคัดเลือก ผลงานที่ได้รับรางวัล ผลงานที่ได้รับความสนใจ (2) งานกิจกรรม (Event) การจัดแสดงผลงานระยะสั้น การแสดงแบบหมุนเวียนผลงานตามธีมงาน มีเวลาเปิด-ปิดกิจกรรม เพื่อให้ดึงดูดทำให้ผู้ชมสนใจและมีกิจกรรมหลากหลาย

2. ขั้นการนำเสนอ (Presentation) ในขั้นนี้เป็นการแสดงเนื้อหาข้อมูลของผลงานที่นำเสนอ ให้ผู้ชมได้รับรู้ทดลอง หรือเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่วางแผนออกแบบไว้ โดยทั่วไปประกอบด้วยการนำชมกิจกรรมและการเข้าร่วมกิจกรรมภายในงาน เป็นการผลิตผลงานตามแบบด้วยใช้โปรแกรมสามมิติเป็นส่วนประกอบหลักของงานและนำภาพที่สร้างขึ้นเข้าโปรแกรมสำหรับสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual Reality) ทดสอบความถูกต้อง ความสวยงาม การเคลื่อนที่ รวมถึงระบบปฏิสัมพันธ์ภายในโปรแกรม ได้แก่

2.1 Website: การเข้าถึงการจัดแสดงนิทรรศการ การเข้าเว็บไซต์ (ควรมีลักษณะเชิญชวน)

2.2 Register: การลงทะเบียน เอกสารสูจิบัตร คำแนะนำ และรายละเอียดการชมนิทรรศการ

2.3 Navigation: ตัวนำทางการเยี่ยมชม

2.4 Activity: เข้าชมผลงานและเข้าร่วมกิจกรรม

2.5 Interactive: การตอบโต้ ตอบคำถาม และให้คำแนะนำข้อสงสัยเกี่ยวกับรายละเอียดของผลงานกับผู้เข้าชม (Interactive)

2.6 Scope of System Development:ขอบเขตของการพัฒนาระบบ

ตารางที่ 2 ขอบเขตการทำงานของระบบจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง

	ขอบเขตการทำงาน
1. ความสามารถของระบบ	1.1 สามารถเปิด-ปิดการนำเสนอผลงาน 1.2 สามารถออกเอกสารสูจิบัตรให้กับผู้เข้าชมเมื่อลงทะเบียน 1.3 สามารถเลือกขนาดของห้องจัดแสดงผลงานที่เหมาะสมจากจำนวนผลงาน 1.4 การจัดระยะของการแสดงชิ้นงานตามจำนวนที่เหมาะสม 1.5 แสดงรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว วัตถุ และรายละเอียดของชิ้นงานในนิทรรศการ 1.6 แสดงชิ้นงานวัตถุ 3D มุมมอง 360 องศา และรายละเอียดของชิ้นงานในนิทรรศการ 1.7 สามารถนับสถิติการเข้าชมผลงานในการจัดแสดง 1.8 สามารถนับผลคะแนนโหวตของชิ้นงาน 1.9 ตัวนำทางในการเยี่ยมชมการจัดแสดง 1.10 ให้ประกาศนียบัตรผู้เข้าชม ที่มีการสะสมแต้มจากการเข้าร่วมกิจกรรม 1.11 คู่มือการช่วยเหลือแก่ผู้เข้าชม
2. ผู้นำเสนอผลงาน	2.1 สามารถลงทะเบียน และลงชื่อเข้าใช้งาน 2.2 สามารถสร้างนิทรรศการ 2.3 สามารถเลือกรูปแบบของห้องจัดนิทรรศการ 2.4 สามารถระบุหัวข้อนิทรรศการ 2.5 สามารถระบุจำนวนชิ้นงาน 2.6 สามารถกำหนดธีมของนิทรรศการ 2.7 สามารถนำเสนอชิ้นงาน 2.8 สามารถระบุข้อมูลรายละเอียดชิ้นงาน 2.9 สามารถกำหนดประเภทของชิ้นงานเพื่อแบ่งส่วนจัดแสดง 2.10 สามารถประชาสัมพันธ์นิทรรศการ 2.11 สามารถโต้ตอบ ตอบคำถาม และให้คำแนะนำข้อสงสัยกับผู้ชมได้ 2.12 สามารถสร้างกิจกรรม เพื่อให้ผู้ชมสะสมแต้ม 2.13 สามารถดูผลสถิติการเข้าชม 2.14 สามารถดูผลคะแนนโหวตของแต่ละชิ้นงานได้ 2.15 สามารถให้คะแนนสะสมแต้มกิจกรรมกับผู้เข้าชม 2.16 สามารถกำหนดระยะเวลาของนิทรรศการ 2.17 สามารถดูรายงานผลการประเมินนิทรรศการ
3. ผู้ชมนิทรรศการ	3.1 ลงทะเบียนเพื่อเข้าชมนิทรรศการ 3.2 สามารถเลือกชมนิทรรศการได้ 3.3 สามารถเลือกดูรายละเอียดชิ้นงาน ขยาย ย่อ หมุน ภาพ วัตถุได้ 3.4 สามารถดูข้อมูลรายละเอียดของชิ้นงาน 3.5 สามารถติดต่อกับเจ้าของชิ้นงานได้ 3.6 สามารถสอบถามข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับชิ้นงานเพิ่มเติมได้ 3.7 สามารถให้คะแนนชิ้นงานที่สนใจได้

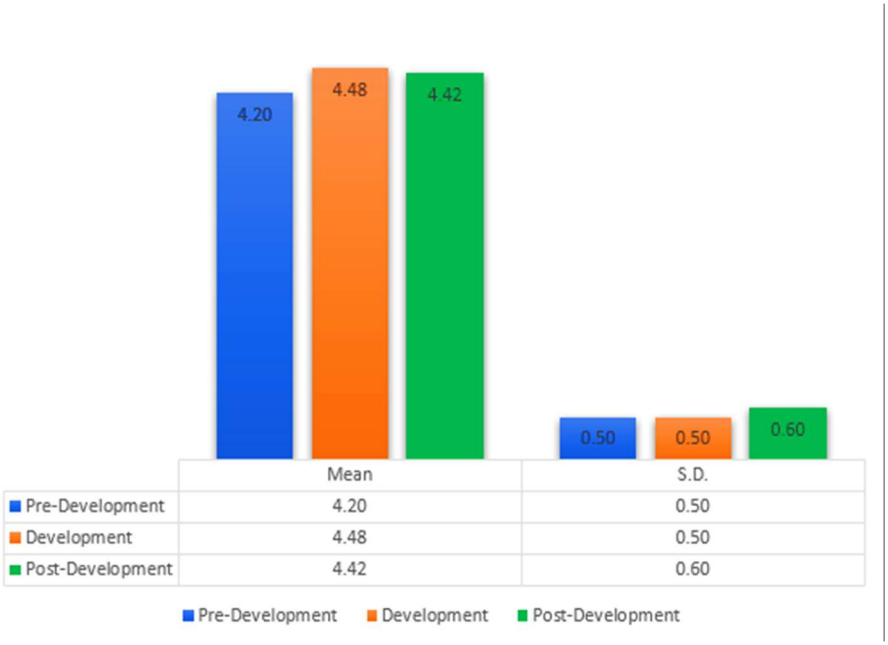
ระยะหลังการพัฒนา (Post-Development) เป็นขั้นตอนหลังจากมีการจัดนิทรรศการแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1. ขั้นการประเมินผล (Evaluation) การประเมินผลเป็นงานสุดท้ายที่มีความสำคัญที่สุดของการปฏิบัติงานทุกชนิด เพราะสามารถสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกระบวนการทำงาน การประเมินผล เพื่อนำมาปรับปรุงระบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และกิจกรรมที่ใช้ในการจัดนิทรรศการให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ประกอบด้วยการประเมินผลจากกลุ่มผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายแนวทางการจัดนิทรรศการที่ดีความน่าสนใจของกิจกรรมในส่วนของผลงาน ประเมินผลส่วนของระบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง แบ่งการประเมินเป็น 2 ระยะ คือ (1) Formative การประเมินความก้าวหน้าของโครงการ เมื่อดำเนินโครงการไประยะหนึ่ง เพื่อนำผลไปใช้แก้ไขปรับปรุงโครงการ และ (2) Summative การประเมินผลสรุปหลังโครงการสิ้นสุดเพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจว่า ควรปรับปรุง แก้ไข ดำเนินการเพื่อตัดสินคุณภาพของกิจกรรมในการจัดนิทรรศการและระบบที่นำมาใช้ในการจัดนิทรรศการเสมือนจริง

2. ขั้นการประเมินผลกระทบ (Impact Evaluation) การวัดผลประโยชน์ (Benefit) ที่พึงจะได้รับจากความสำเร็จของโครงการในเชิงปริมาณและคุณภาพในทางที่ดีที่คาดว่าจะเกิดขึ้นโดยตรงและโดยอ้อม โดยประเมิน 2 ด้าน ได้แก่ (1) Social Impact ผลกระทบด้านสังคม เป็นการวัดการรับรู้ของผู้เข้าชมนิทรรศการความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดนิทรรศการที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางตรงหรือทางอ้อม และ (2) Economic Impact ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ เป็นการวัดผลจากการให้ความสนใจในผลงาน รวมถึงการซื้อผลงานหรือการซื้อลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร ของผลงานที่จัดแสดงนิทรรศการ

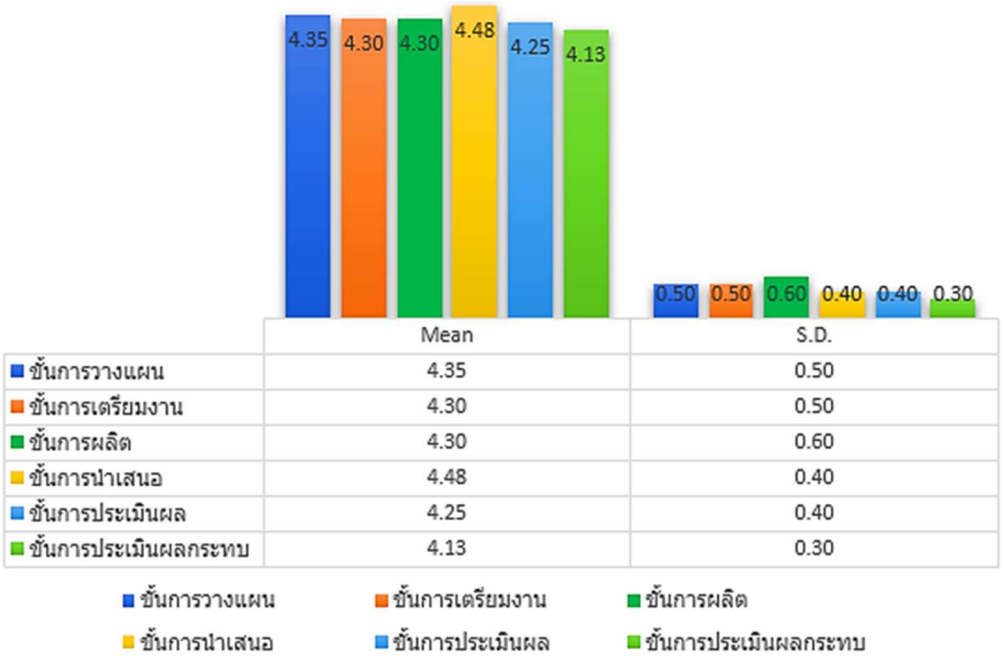
ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยแบ่งการประเมินออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบด้านระยะเวลาการดำเนินการ และ ส่วนที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบด้านรายองค์ประกอบ (รูปที่ 3)



รูปที่ 3 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบด้านระยะเวลาการดำเนินการ

ระดับความคิดเห็นผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบด้านระยะเวลาการดำเนินการ ซึ่งภาพรวมผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ระยะเวลาการดำเนินการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.42, S.D.=0.60) โดยระยะเวลาดำเนินงานช่วงการพัฒนา (Development) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.48,S.D.=0.50) มีระดับความคิดอยู่ในลำดับแรก รองลงมา ได้แก่ ระยะเวลาหลังการพัฒนา (Post-Development) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.42, S.D.=0.60) ส่วนระยะเวลาก่อนพัฒนา (Pre-Development) ($\overline{X}$ =4.20, S.D.=0.50) มีระดับความคิดอยู่ในลำดับสุดท้าย



รูปที่ 4 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบด้านรายองค์ประกอบ

ระดับความคิดเห็นผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบด้านรายองค์ประกอบซึ่งภาพรวมผู้เชี่ยวชาญ พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.28, S.D.=0.45) โดยขั้นการนำเสนอ (Presentation) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.48, S.D.=0.40) มีระดับความคิดอยู่ในลำดับแรก รองลงมา ได้แก่ ขั้นการวางแผน (Planning) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.35, S.D.=0.50) ขั้นการเตรียมงาน (Preparation) ($\overline{X}$ =4.3, S.D.=0.50) อยู่ในระดับมาก และ ขั้นการผลิต (Production) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.30, S.D.=0.60) อยู่ระดับเดียวกัน ขั้นการประเมินผล (Evaluation) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.25, S.D.=0.40) ส่วนขั้นการประเมินผลกระทบ (Impact Evaluation) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.13, S.D.=0.30) มีระดับความคิดอยู่ในลำดับสุดท้าย (รูปที่ 4)

อภิปรายผลการวิจัย

สำหรับผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบระดับความคิดเห็นด้านระยะเวลาการดำเนินการ ซึ่งภาพรวมผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ระยะเวลาการดำเนินการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.42, S.D.=0.60) โดยระยะเวลาดำเนินงานช่วงการพัฒนา (Development) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.48, S.D.=0.50) มีระดับความคิดอยู่ในลำดับแรก สอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง Systems Development in Information Systems Research (Nunamaker, Chen, & Purdin, 1990) สร้างผลการวิจัยที่ประสบผลสำเร็จ หลักฐาน คือ การมีส่วนร่วมในการวิจัยเป็นผลมาจากการพัฒนาระบบ ส่วนระดับความคิดเห็นรายองค์ประกอบ ซึ่งภาพรวมผู้เชี่ยวชาญ พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.28, S.D.=0.45) โดยขั้นการนำเสนอ

(Presentation) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.48, S.D.=0.50) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Swathi (2015) การนำเสนอ คือ การแสดงและอธิบายเนื้อหาให้ผู้ฟังหรือผู้เรียนฟัง การนำเสนอด้วยวาจาที่ดีต้องมีโครงสร้างที่ดี ทำให้ผู้ฟังติดตามได้ง่ายขึ้น และการนำเสนอแบบออนไลน์ เช่น ภาพนิ่ง วิดีโอที่ไม่มีคำบรรยาย วิดีโอพร้อมคำบรรยาย และประสบการณ์ผลิตภัณฑ์เสมือนจริง (VPE) ซึ่งผู้บริโภคสามารถสัมผัส และลองใช้ผลิตภัณฑ์ได้เสมือนจริง Zhenhui, & Izak, (2007) พบว่า มีระดับความคิดเห็นอยู่ในลำดับแรก รองลงมา ได้แก่ องค์ประกอบขั้นการวางแผน (Planning) อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ =4.35, S.D.=0.50) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jeseviciute-Ufartiene (2014) ความสำคัญของการวางแผนและการวางแผนที่มีประสิทธิผลในการจัดโครงสร้างกระบวนการสอนที่มีประสิทธิผล สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้สถาบันการศึกษาปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว และ เมื่อพิจารณาองค์ประกอบขั้นการวางแผน (P:Planning) นับเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดที่ส่งผลถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวของงานที่จัด การวางแผนในการจัดนิทรรศการ ประกอบด้วย 4M (Man, Money, Material, Management) เทคโนโลยี (Technology) และเครือข่ายสำหรับการจัดนิทรรศการ (Network) สอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง หลักการบริหารงานที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัท อาร์ วี คอนเน็กซ์ จำกัด Kunavetchakij, Uankaew, & Nakkaew (2021) พบว่า หลักการบริหารงานที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ด้านการวางแผน (Planning) ด้านการจัดโครงสร้างองค์กร (Organizing) ด้านการนำ (Leading) ด้านการควบคุม (Controlling) ด้านการบริหารทรัพยากรมนุษย์ (Man) ด้านการบริหารคุณธรรม (Morality) ด้านการประสานงาน (Mediation) ในส่วนขององค์ประกอบขั้นการนำเสนอ (Presentation) ขั้นนี้เป็นการแสดงเนื้อหาข้อมูลของผลงานที่นำเสนอให้ผู้ชมได้รับรู้ ทดลอง หรือเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่วางแผนออกแบบไว้ โดยการสร้างระบบ Navigation ผลการวิจัย พบว่า ค่า Mdn. =5.0 และ IQR = 5.0 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และความสอดคล้องมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง A Literature Review: Website Design and User Engagement (Garett, Chiu, Zhang, & Young, 2016) การออกแบบที่เหมาะสมได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จำเป็นในการดึงดูดผู้ใช้เว็บไซต์และแอปพลิเคชัน องค์ประกอบการออกแบบที่ดี ได้แก่ การนำทาง การแสดงภาพกราฟิก การจัดองค์กร อรรถประโยชน์เนื้อหา วัตถุประสงค์ ความเรียบง่าย และความสามารถในการอ่าน และสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง The Impact of Online Product Presentation on Consumers' Perceptions: An Experimental Analysis (Flavian, Gurrea, & Orús, 2009) การออกแบบเว็บไซต์เน้นความเรียบง่ายและเสรีภาพในการนำทางให้ข้อมูลที่ชัดเจน ทันเวลา และถูกต้องในเนื้อหาทั้งหมดและรูปลักษณ์ที่เรียกร้องความสนใจของผู้ใช้

สรุป

รูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ระยะ 6 องค์ประกอบ ดังนี้ **ระยะก่อนการพัฒนา (Pre-Development)** ประกอบด้วย 1) ขั้นการวางแผน (P:Planning) 2) ขั้นการเตรียมงาน (Preparation) **ระยะการพัฒนา (Development)** ประกอบด้วย 1) ขั้นการผลิต (P:Production) 2) ขั้นการนำเสนอ (Presentation) และ **ระยะหลังการพัฒนา (Post-Development)** ประกอบด้วย 1) ขั้นการประเมินผล (Evaluation) 2) ขั้นการประเมินผลกระทบ (Impact Evaluation) ซึ่งภาพรวมผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า รูปแบบมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้เห็นได้อยู่ในระดับมากที่สุด และมีความเห็นที่สอดคล้องกันในระดับมาก สำหรับผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบระดับความคิดเห็นด้านระยะเวลาการดำเนินการ ในภาพรวมผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ระยะเวลาการดำเนินการเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การนำรูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงไปใช้พิจารณาถึงการรับชมได้หลายอุปกรณ์ที่สามารถผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และแท็บเล็ต เป็นต้น

2. การนำรูปแบบการจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงไปใช้ในส่วนของผู้นำเสนอผลงานควรทราบถึงความสามารถและข้อจำกัดของระบบ รวมถึงนโยบาย กิจกรรมต่าง ๆ ในการนำเสนอนิทรรศการ

3. การจัดแสดงผลงานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริงพิจารณาการจัดแสดงให้มีสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริงยิ่งขึ้น โดยการปรับมุมกล้องให้กว้างกว่าเดิม เพิ่มคนเดินหรือมีสิ่งเคลื่อนไหวอื่น ๆ และเพิ่มในส่วนของฟังก์ชันการขยายภาพเพื่อให้เห็นชัดยิ่งขึ้น

References

Adler, M., & Ziglio, E. (1996). *Gazing into the Oracle: The Delphi Method and Its Application to Social Policy and Public Health*. Jessica Kingsley Publishers.

Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart & Winston, New York: Dryden Press.

Digital Economy Promotion Agency. (2021). *An Analysis of Thailand's Digital Economy Situation*. Retrieved February 3, 2021, from http://onzonde.mulitiply.com/journal/item/61. [in Thai]

Drucker, P.F. (1955). *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*. University of Illinois at Urbana-Champaign's Academy for Entrepreneurial Leadership Historical Research Reference in Entrepreneurship, Available at SSRN: https://ssrn.com/abstract=1496169.

Flavian, C., Gurrea, R., & Orús, C. (2009). Web design: a key factor for the website success. *Journal of Systems and Information Technology, 11*(2), 168-184. https://doi.org/10.1108/13287260910955129.

Freeman, D., et al. (2017). Virtual reality in the treatment of mental health problems: A systematic review of recent evidence. *Psychological Medicine*, 47(14), 2412-2423. https://doi.org/10.1017/S0033291717000453

Garett, R., Chiu, J., Zhang, L., & Young, S. D. (2016). A literature review: website design and user engagement. *Online Journal of Communication and Media Technologies, 6*(3), 1-14. https://doi.org/10.29333/ojcmt/2556 .

Henderson, R.M., & Clark, K. (1990). Architectural innovation: the reconfiguration of existing product technologies and the failure of established firms. *Administrative Science Quarterly, 35*, (1),9–30. https://doi.org/10.2307/2393549.

Jeseviciute-Ufartiene, L. (2014). Importance of planning in management developing organization. *Journal of Advanced Management Science*, 2(3), 176-180.

Jinjutha, P. (2021). *3 Reasons why Virtual Exhibition is Now a Trend that you Shouldn't Miss out*. Retrieved March 21, 2022, from https://www.zipeventapp.com/blog/2021/03/22/3-reasons-why-virtual-exhibition-is-now-a-trend-that-you-shouldnt-miss-out/. [In Thai]

Kunavetchakij, B., Uankaew, J., & Nakkaew, K. (2021). Management principles influencing the performance of employees of R V Connex Co., Ltd. *Journal of Management Science Pibulsongkram Rajabhat University*, *3*(1), 109-119. [In Thai]

LaValle, S. M. (2023*). Virtual Reality*. Cambridge: Cambridge University Press.

Macmillan, T. T. (1971). *The Delphi technique*. Paper presented at the annual meeting of the California Junior College Associations Committee on Research and Development, Monterey, California.

Mérienne, F. (2018). Virtual reality: Principles and applications. In *Encyclopedia of Computer Science and Technology* (pp. 1-11). Taylor and Francis. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01728062.

National Innovation Agency [Public Organization]. (2021). *Meaning of Innovation*. Retrieved February 3, 2021, from https://www.nia. or.th/. [in Thai]

National Science Museum Organization, Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. (2021). *Immersive Technology (IMT).* Retrieved October 5, 2021 from https://www.nsm.or.th/nsm/th/node/5815/.[in Thai]

Ngammomgkolwong, S. (2023). *The development of an electronic science and technology exhibition model using virtual reality technology (Research report)*. Southeast Bangkok University, Bangkok. [in Thai]

Nunamaker, J. F., Chen, M., & Purdin, T. D. M. (1990). Systems development in information systems research. *Journal of Management Information Systems, 7*(3), 89-106. https://doi.org/10.1080/07421222.1990.11517898

Oculus. (2022). *What Is Virtual Reality All About?*. Retrieved March 21, 2022, from https://www.oculus.com/blog/what-is-virtual-reality-all-about/.

Olsen, W. K., Haralambos, M. (Ed.), & Holborn, M. (Ed.). (2004). Triangulation in social research: Qualitative and quantitative methods can really be mixed. In M. Haralambos & M. Holborn (Eds.), *Developments in Sociology*. Causeway Press Ltd.

Leck Sirirat, P. (1988). *Teaching Media Design* (1st ed.). Bangkok: Odyssey Store. [in Thai]

Palys, T. (2008). Purposive sampling. In L.M. Given (Ed.) *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. (vol.2). Sage: Los Angeles, pp. 697-698.

Rovinelli, R.J., & Hambleton, R.K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Tijdschrift Voor Onder wijs Research*, 2, 49-60.

Secretariat of the Prime Minister. (2017). Thailand 4.0 drives the future towards security, prosperity, sustainability. *Thai Koo Fah Journal, 33,* 1-5. [in Thai]

Swathi, T. V. S. S. (2015). The importance of effective presentation for organizational success. *The IUP Journal of Soft Skills*, 9(2), 7-21.

The Goldman Sachs Group, Inc. (2016). *Virtual and Augmented Reality*. Retrieved March 21, 2022, from https://www.goldmansachs.com/insights/pages/technology-driving-innovation-folder/virtual-and-augmented-reality/report.pdf.

Waidacher, F. (1993). *Handbuch der allgemeinen Museologie* [Handbook of general museology] (Vol. 3). Böhlau.

Wongrattana, C. (2007). *Statistical Techniques for Research*. Bangkok: Faculty of Education. Srinakharinwirot University, 382. [in Thai]

Zheng, J. M., Chan, K. W., & Gibson, I. (1998). A new approach for direct manipulation of free-form Curve. *Computer Graphics Forum, 17*(3), 327-334. https://doi.org/10.1111/1467-8659.00279

Ziemnowicz, C. (2013). Joseph A. Schumpeter and innovation. In E. G. Carayannis (Ed.), *Encyclopedia of creativity, invention, innovation and entrepreneurship*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3858-8_476.

การออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

Designing and Developing an Information System for Dissemination of Local Food in Upper Northeastern Cluster 1

ไหมคำ ตันติปทุม*

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

* e-mail: maikam.tan@lru.ac.th

Maikam Tantipatum

Business Computer of Digital, Faculty of Management Science, Loei Rajabhat University

Received: *May 27, 2024,* ***Revised:*** *July 2, 2024,* ***Accepted:*** *July 16, 2024*

บทคัดย่อ

สื่อออนไลน์ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลอาหารท้องถิ่นมีหลากหลาย แต่ยังไม่มีสื่อกลางในการเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจข้อมูลอาหารท้องถิ่น ความต้องการและรูปแบบการเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 2) ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น 3) ประเมินคุณภาพระบบสารสนเทศ และ 4) ประเมินการใช้งานระบบสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศ 10 คน ผู้ดูแลระบบสารสนเทศของแต่ละจังหวัด 30 คน และผู้ใช้ทั่วไปจาก 5 จังหวัด จังหวัดละ 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจ แบบสอบถาม และระบบสารสนเทศที่พัฒนาด้วยภาษา PHP ร่วมกับฐานข้อมูล MySQL โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า การลงพื้นที่จังหวัดเลย หนองบัวลำภู อุดรธานี หนองคาย และบึงกาฬ เพื่อสำรวจและสอบถามข้อมูลทำให้ได้แนวทางในการออกแบบและพัฒนาระบบที่ตรงกับความต้องการของคนในพื้นที่ ประกอบด้วย การนำเสนอข้อมูลอาหารท้องถิ่น ข้อมูลร้านอาหารท้องถิ่น ข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว ข้อมูลที่พักและข้อมูลทั่วไปแต่ละจังหวัด ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.61, S.D = 0.50) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ดูแลระบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.35, S.D = 0.62) และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.25, S.D = 0.74) ซึ่งระบบสารสนเทศที่ได้พัฒนาขึ้นสามารถเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นให้บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเข้าถึงได้ง่ายและช่วยอนุรักษ์ให้อาหารท้องถิ่นในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ดำรงอยู่ต่อไป

คำสำคัญ: ระบบสารสนเทศ การจัดการข้อมูล อาหารท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

Abstract

There are various online media for disseminating and promoting local food information, but there is still no medium for disseminating local food information in Upper Northeastern Cluster 1. This research aims to: survey information related to local food, needs and presentation models in the Upper Northeastern Cluster 1, Thailand, design and develop an information system to disseminate local food, 3) evaluate quality and usability of the system. The sample group comprised 10 experts in technology and Information Systems, 30 information system administrators from each province, and 400 users from each of the 5 provinces. Surveys, questionnaires, and the Information System developed using PHP language with a MySQL database, were used as the research instruments. Statistics were employed in data analysis including percentage, mean, and standard deviation (SD). It was found that conducting field visits to Loei, Nong Bua Lamphu, Udon Thani, Nong Khai, and Bueng Kan provinces to survey and gather information could guide for designing and developing a system that meets the local needs. This includes presenting information on local food and restaurants, public relations news, tourist attractions, accommodations, and general information of each province. Results of the quality assessment from experts, satisfaction assessment from both the system administrators and users were at the highest level ($\bar{X}$= 4.61, S.D = 0.50; $\bar{X}$=4.35, S.D = 0.62; $\bar{X}$= 4.25, S.D = 0.74), respectively. The developed Information System enables easy access for individuals who are interested in local food and helps preserve it for Upper Northeastern Cluster 1.

Keywords: Information System; Data Management; Local Food; Upper Northeastern Cluster 1

บทนำ

อาหารท้องถิ่นเกิดจากภูมิปัญญาของคนในแต่ละท้องถิ่น เป็นสิ่งที่สะท้อนวัฒนธรรม ประเพณีและวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้น ซึ่งแต่ละท้องถิ่นจะมีเอกลักษณ์ตามแบบฉบับเฉพาะตัว มีวัฒนธรรมในการปรุงอาหารที่แตกต่างกันไป มีการนำวัตถุดิบในท้องถิ่นนั้น ๆ มาเป็นเครื่องปรุง ซึ่งอาหารท้องถิ่นหลายชนิดเป็นอาหารเพื่อสุขภาพมีส่วนของสมุนไพรซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการบริโภคเป็นอย่างมาก อาหารท้องถิ่นมีหลายชนิดบางชนิดเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม แต่ยังมีอีกหลายชนิดที่ผู้คนอาจไม่รู้จักหรือรู้จักกันในเฉพาะท้องถิ่นเท่านั้นและบางชนิดอาจเริ่มสูญหายไปจากท้องถิ่น ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่ควรได้รับการอนุรักษ์ พัฒนาและต่อยอดการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป ซึ่งสอดคล้องยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนา และเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่มีเป้าหมายการพัฒนาคนไทยในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ (National Strategy Secretariat Office, 2019) ซึ่งการที่จะพัฒนาให้เป็นเช่นนั้นได้จะต้องได้รับการปลูกฝังและสร้างความเข้มแข็งจากภายใน ต้องมีความทันโลก แต่มีภูมิรู้ ภูมิใจในความเป็นไทย ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงในสังคมโลก

กลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ประกอบด้วยจังหวัดเลย อุดรธานี หนองคาย หนองบัวลำภู และบึงกาฬ ประชากรในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือเรียกว่า คนอีสาน ชาวอีสานเป็นลูกข้าวเหนียว อาหารพื้นบ้านอีสานมีรสชาติของอาหารที่หลากหลายและมีหลายชนิด ได้แก่ แจ่ว บอง ป่น ต้ม อั่ว หมก หม่ำ จืน แกง ปิ้ง จี่ นึ่ง ซุป หลาม ลาบ ก้อย ต้ม อุ ตำ ซั่ว อ่อม เอาะ ชาวอีสานส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย มักกินอาหารอย่างง่าย ๆ กินได้ทุกอย่าง รู้จักแสวงหาสิ่งต่าง ๆ ที่กินได้ในท้องถิ่นมาดัดแปลงเป็นอาหารในชีวิตประจำวัน และจะมีอาหารพิเศษเป็นอาหารเฉพาะฤดู เช่น ในฤดูแล้งที่มีมาก พบไข่มดแดง ผักหวานป่า บอน เป็นต้น และที่มีให้กินตลอด คือ ผักพื้นบ้านซึ่งจะมีคุณค่าโภชนาการตามสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศของแต่ละท้องถิ่น (Suphama, & Khunsanong, 2013) ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านของภาคอีสาน

เป็นสิ่งที่น่าสนใจและควรจะได้รับการจัดการองค์ความรู้เพื่อใช้ในการสืบค้นและให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และอนุรักษ์สืบสานให้คงอยู่ต่อไป

แพลตฟอร์มและสื่อออนไลน์ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลอาหารท้องถิ่นมีหลากหลาย อาทิ เว็บไซต์ศูนย์เครือข่ายข้อมูลอาหาร ศูนย์การเรียนรู้อาหารไทย Cookpad Wongnai และเว็บไซต์หน่วยงานท้องถิ่นต่าง ๆ แต่ยังไม่มีเว็บไซต์ศูนย์กลางในการรวบรวมข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 จากการสืบค้นและลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูล พบว่า ข้อมูลอาหารท้องถิ่นในพื้นที่มีจำนวนมาก แต่ยังไม่มีสื่อออนไลน์ที่สามารถให้ข้อมูลที่เฉพาะด้านหรือเฉพาะท้องถิ่นได้ครบถ้วนสมบูรณ์ อีกทั้งบางเมนูคนทั่วไปยังไม่รู้จักเพราะนิยมรับประทานกันเฉพาะถิ่นหรือในคนรุ่นหลังเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของอาหารท้องถิ่นไม่อยากให้เลือนหายไป จึงสนใจที่จะศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 แล้วนำองค์ความรู้ทั้งหมดมาเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ในรูปแบบเว็บไซต์ โดยมีการจัดการข้อมูลอาหารท้องถิ่นด้วยระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการข้อมูล อาทิ ชื่ออาหาร ประวัติความเป็นมา วัตถุดิบ การจัดเตรียมวัตถุดิบและส่วนผสม วิธีการปรุง คุณค่าและประโยชน์ของอาหารท้องถิ่น พร้อมทั้งภาพถ่าย แผนที่ และสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้และรองรับการทำงานกับทุกอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสมมีคิวอาร์โค้ดเพื่อนำไปใช้กับสื่อประชาสัมพันธ์และทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลอาหารท้องถิ่นได้สะดวกและรวดเร็วเพื่อเป็นการเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นให้ดำรงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจข้อมูลอาหารท้องถิ่น ความต้องการและรูปแบบการเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1
3. เพื่อประเมินคุณภาพระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1
4. เพื่อประเมินการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

ทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอาหารท้องถิ่น

อาหารท้องถิ่นเป็นอาหารที่คนในท้องถิ่นนั้นนิยมรับประทานสืบเนื่องกันมาเป็นเวลานาน ลักษณะอาหารจะประกอบด้วยวัตถุดิบที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น อาหารท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ในธรรมชาติ เหตุเพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่งซึ่งต้องอาศัยอยู่ร่วมกับธรรมชาติ มนุษย์จึงต้องคิดหาวิธีดำรงชีวิตด้วยการนำเอาวัตถุดิบพืชและสัตว์ต่าง ๆ มากินเป็นอาหาร โดยการลองผิดลองถูกและทำซ้ำ ๆ ในสิ่งที่พึงพอใจถ่ายทอดสู่ลูกหลานสืบต่อกันมาจนกลายเป็นวัฒนธรรมหรือเอกลักษณ์เฉพาะของคนในท้องถิ่นนั้น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีพื้นที่ค่อนข้างแห้งแล้งอาหารจำพวกเนื้อสัตว์ที่หาได้ง่ายจึงเป็นพวกสัตว์ที่อาศัยอยู่ในที่แห้งแล้งได้ เช่น ตุ่น แย้ ไข่มดแดง แมลงต่าง ๆ เป็นต้น ส่วนพืชก็เป็นพวกใบแต้ว ผักแขยง (Sakdadech, 2006) อาหารซึ่งใช้วัตถุดิบในท้องถิ่นเป็น 1 ใน 6 ของห่วงโซ่อุปทานด้านการท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและมีส่วนช่วยดึงดูดให้นักท่องเที่ยวจากต่างประเทศเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวช่วยสร้างงานสร้างรายได้ให้กับประเทศ (Jaroenjit, & Mardyusoh, 2021) วัฒนธรรมอาหารเป็นจุดแข็งของแต่ละประเทศ

เป็นเครื่องบ่งบอกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของเจ้าของวัฒนธรรม ซึ่งยากที่ใครในต่างวัฒนธรรมจะเลียนแบบอาหารและโภชนาการ ในประเด็นของวัฒนธรรมไทยจึงเป็นหนึ่งในสาระที่ถูกบรรจุในยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านอาหารศึกษาของแผนยุทธศาสตร์การจัดการด้านอาหารของประเทศไทย ในการขับเคลื่อนการจัดการอาหารของประเทศให้เกิดประสิทธิภาพอย่างยั่งยืน ปัจจุบันคนรุ่นใหม่ไม่นิยมบริโภคอาหารท้องถิ่นสอดคล้องกับงานวิจัยเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอาหาร ที่กล่าวว่า เด็กไทยไม่นิยมบริโภคอาหารไทย ผู้ที่บริโภคอาหารไทยมักจะเป็นวัยผู้ใหญ่หรือผู้สูงอายุในขณะที่เด็กไทยรบเร้าที่จะลิ้มลองอาหารเกาหลี อาหารญี่ปุ่นหรืออาหารตะวันตก ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเริ่มส่งผลกระทบที่น่าเป็นกังวลอย่างยิ่งสำหรับการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม (Radenahmad, Saesen, & Hayeewangah, 2019) จึงมีนักวิจัยที่เห็นความสำคัญและได้รวบรวมองค์ความรู้ การจัดการความรู้และพัฒนาระบบฐานข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น ได้แก่ แอปพลิเคชันแนะนำรายการอาหารท้องถิ่นภาคใต้จังหวัดพัทลุง ซึ่งแอปพลิเคชันนี้จะช่วยอำนวยความสะดวก ประหยัดเวลาในการค้นหาข้อมูลและช่วยเพิ่มช่องทางการนำเสนอข้อมูลรายการอาหารท้องถิ่นจังหวัดพัทลุง แบ่งส่วนผู้ใช้งานออกเป็น 2 ส่วนคือ ระบบจัดการข้อมูลและเว็บแอปพลิเคชันเพื่อแสดงข้อมูล (Klubsakul, Seaheng, Keawle, Panjasiriwattana, & Sriwanat, 2021) และฐานข้อมูลภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่นจากผู้สูงอายุในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ อาหารคาว 57 ชนิด อาหารหวาน 45 ชนิด และอาหารแปรรูป 18 ชนิด ซึ่งแต่ละชนิดอาหารมีรายละเอียดในเนื้อหา ได้แก่ ชื่อจังหวัด ชื่ออาหาร ประวัติความเป็นมาของอาหาร เอกลักษณ์ของอาหาร ติดต่อเจ้าของภูมิปัญญา และพิกัดการเข้าถึงอาหาร ครอบคลุมทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารใน 23 อำเภอ ในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (Puttaruksa et al., 2022)

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์

Srisuthep (2001) ได้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์ ด้านการออกแบบ ส่วนประกอบ และการเลือกใช้สีของเว็บไซต์ ดังนี้

1) การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้มีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดี จะต้องมีองค์ประกอบของเว็บไซต์อย่างครบถ้วน ซึ่งได้แก่ (1) ความเรียบง่าย เข้าใจง่าย (2) ความสม่ำเสมอ ไม่สับสน (3) สร้างความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ (4) เนื้อหาต้องดี ครบถ้วน (5) ระบบเนวิเกชัน ใช้ง่าย (6) คุณภาพของเว็บไซต์ (7) ความสะดวกในการเข้าใช้งาน (8) ความคงที่ของการออกแบบ และ (9) ความคงที่ของการทำงาน

2) ส่วนประกอบสำคัญบนหน้าเว็บเพจ ที่ต้องมีบนหน้าเว็บเพจ จะมีส่วนประกอบสำคัญที่จำเป็นต้องมีอยู่ 3 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนหัวของหน้า (Header) 2) ส่วนของเนื้อหา (Body) และ 3) ส่วนท้ายของหน้า (Footer)

3) การเลือกใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะสีสามารถกำหนดอารมณ์ ความรู้สึกและกระตุ้นการรับรู้ทางด้านจิตใจของมนุษย์ได้ดี ดังนั้น สีที่ใช้จึงต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บว่าต้องการให้ผู้เข้าชมรู้สึกอย่างไรต่อเนื้อหาที่ได้อ่าน โดยรูปแบบของสีที่สายตาของมนุษย์สามารถมองเห็นได้ก็แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังต่อไปนี้ (1) สีโทนร้อน (Warm Colors) (2) สีโทนเย็น (Cool Colors) (3) สีโทนกลาง (Neutral Colors) สีสามารถสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายของเว็บไซต์นั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน ดังนั้นหากเลือกใช้สีไม่เหมาะสมกับเนื้อหาหรือจุดประสงค์ของเว็บ ก็จะทำให้เว็บดูไม่น่าสนใจ ขาดความน่าเชื่อถือและทำให้ผู้ที่เคยเข้ามาใช้บริการไม่คิดจะกลับมาใช้บริการอีก

หลักการวิจัยและพัฒนา

Phengsawat (2009) ได้กล่าวว่า การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) หมายถึง กระบวนการศึกษาค้นคว้าอย่างมีระบบ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของผลิตภัณฑ์ กระบวนการวิจัยและพัฒนาประกอบด้วย 1) การสำรวจ สังเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการ 2) การออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3) การทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ซึ่งดำเนินการทดลอง 3 ครั้ง ได้แก่ การทดลองกับกลุ่มเป้าหมายขนาดเล็ก การทดลองกับกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่ และการ

ทดลองความพร้อมนำไปใช้ และ 4) การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ การวิจัยและพัฒนามีลักษณะสำคัญ ได้แก่ การนำความรู้หรือความเข้าใจใหม่ที่สร้างขึ้นมาพัฒนาเป็นตัวแบบใช้งาน เป็นการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง มีการดำเนินงานวิจัยอย่างเป็นวัฏจักรด้วยวิธีการที่เชื่อถือได้ มักใช้วิธีการผสมผสานวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในการวิจัย มุ่งเน้นการตอบสนองต่อผู้ต้องการใช้ผลการวิจัยและพัฒนา นอกจากนี้ ผลของการวิจัยและพัฒนาที่มีคุณค่าและมูลค่าสูงสามารถจดทะเบียนเป็นสิทธิบัตรได้

วงจรการพัฒนาระบบ

Iamsiriwong (2012) ได้กล่าวว่า การวิเคราะห์และออกแบบระบบ คือ วิธีการที่ใช้ในการสร้างระบบสารสนเทศขึ้นมาใหม่ในธุรกิจใดธุรกิจหนึ่งหรือระบบย่อยของธุรกิจ นอกจากการสร้างระบบสารสนเทศใหม่แล้วการวิเคราะห์ระบบช่วยในการแก้ไขระบบสารสนเทศเดิมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นด้วยก็ได้ การวิเคราะห์ระบบ คือ การหาความต้องการ (Requirements) ของระบบสารสนเทศ คือ อะไรหรือต้องการเพิ่มเติมอะไรเข้ามาในระบบและการออกแบบ คือการนำเอาความต้องการของระบบมาเป็นแบบแผนหรือ เรียกว่า พิมพ์เขียวในการสร้างระบบสารสนเทศนั้นให้ใช้ในงานได้จริง โดยขั้นตอนการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบพื้นฐาน เรียกว่า วงจรการพัฒนาระบบสารสนเทศ (Systems Development Life Cycle: SDLC) ที่ถูกนำไปใช้หลาย ๆ องค์กร ซึ่งโดยทั่วไปการพัฒนาซอฟต์แวร์จะประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก คือ 1) การวิเคราะห์ 2) การออกแบบ และ 3) การนำไปใช้ โดยกิจกรรมหลักทั้ง 3 สามารถนำไปใช้งานได้ดีกับโครงการซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก ในขณะที่โครงการซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่จำเป็นต้องใช้แบบแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์ ตามแนวของ SDLC จนครบทุกกิจกรรมที่ประกอบด้วยระยะต่าง ๆ ดังนี้ ระยะที่ 1 : การวางแผนโครงการ (Project Planning) ระยะที่ 2 : การวิเคราะห์ (Analysis) ระยะที่ 3 : การออกแบบ (Design) ระยะที่ 4 : การนำไปใช้ (Implementation) และ ระยะที่ 5 : การบำรุงรักษา (Maintenance)

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยการคัดเลือกจากประสบการณ์การทำงานด้านเทคโนโลยีและระบบสารสนเทศมากกว่า 5 ปี จำนวน 10 คน

2) ผู้ดูแลระบบสารสนเทศ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จากตัวแทนในแต่ละจังหวัดที่เข้าร่วมประชุมระดมสมองเพื่อตรวจสอบและยืนยันข้อมูล ความต้องการในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ จังหวัดละ 6 คน โดยเลือกจากหน่วยงาน ได้แก่ สำนักงานประชาสัมพันธ์ สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานพัฒนาชุมชน กลุ่มยุทธศาสตร์และแผนงาน จำนวน 4 คน และตัวแทนชุมชนที่ให้ข้อมูล บันทึกภาพและวิดีโอเกี่ยวกับกระบวนการทำอาหารท้องถิ่น 1 ชุมชน จำนวน 2 คน ของ 5 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเลย หนองบัวลำภู อุดรธานี หนองคาย และบึงกาฬ รวมจำนวน 30 คน

3) ผู้ใช้ทั่วไป ได้แก่ ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน ภาคธุรกิจ และชุมชนจำนวนจังหวัดละ 400 คน โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากจำนวนประชากรสูงสุด ($\propto$) ในตาราง (Yamane, 1967) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ยอมรับค่าความคลาดเคลื่อนเท่ากับ .05 และใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

แบบสำรวจและแบบสอบถามโดยผู้วิจัยจะนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและประเมินความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกผู้เชี่ยวชาญ คือ 1) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญทางการวิจัย 2) เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและการพัฒนาระบบสารสนเทศมากกว่า 5 ปี จากนั้นเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC เฉลี่ย

ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงถือได้ว่าข้อคำถามตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ข้อคำถามมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป จากนั้นนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สามารถแสดงค่า IOC จากแบบสอบถาม ได้ดังนี้

2.1 แบบสำรวจเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลอาหารท้องถิ่นและข้อมูลระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 มีจำนวนทั้งหมด 43 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย 1) ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 2) ตอนที่ 2 สำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 13 ข้อ และ 3) ตอนที่ 3 สำรวจรายชื่ออาหารท้องถิ่นที่ขึ้นชื่อ/โดดเด่น จำนวน 24 ข้อ มีค่า IOC = 1.00

2.2 แบบสอบถามเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ความต้องการและรูปแบบการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น มีจำนวนทั้งหมด 78 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย 1) ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 8 ข้อ มีค่า IOC = 0.67 จำนวน 2 ข้อ 2) ตอนที่ 2 ข้อมูลความต้องการองค์ประกอบเพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศ จำนวน 55 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 45 ข้อ มีค่า IOC = 0.67 จำนวน 10 ข้อ และ 3) ตอนที่ 3 ข้อมูลความต้องการด้านการออกแบบระบบสารสนเทศ จำนวน 13 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 11 ข้อ มีค่า IOC = 0.67 จำนวน 2 ข้อ

2.3 แบบสอบถามเพื่อประชุมระดมสมองตรวจสอบและยืนยันข้อมูล ความต้องการสำหรับการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น มีจำนวนทั้งหมด 85 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ประกอบด้วย 1) ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบยืนยันข้อมูล จำนวน 4 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 ข้อ 2) ส่วนที่ 2 สำหรับยืนยันข้อมูลความต้องการด้านองค์ประกอบเพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศ จำนวน 43 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 37 ข้อ มีค่า IOC = 0.67 จำนวน 6 ข้อ 3) ส่วนที่ 3 สำหรับยืนยันข้อมูลความต้องการด้านการออกแบบเพื่อพัฒนาระบบสารสนเทศ จำนวน 26 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 24 ข้อ มีค่า IOC = 0.67 จำนวน 2 ข้อ 4) และส่วนที่ 4 สำหรับยืนยันข้อมูลการออกแบบภาพกราฟิกบนระบบสารสนเทศ จำนวน 12 ข้อ มีค่า IOC = 1.00

2.4 แบบประเมินคุณภาพระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นโดยผู้เชี่ยวชาญ มีจำนวนทั้งหมด 31 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย 1) ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 และ 2) ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 25 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 19 ข้อ มีค่า IOC = 0.67 จำนวน 6 ข้อ

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ดูแลระบบที่มีต่อระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น มีจำนวนทั้งหมด 21 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย 1) ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 และ 2) ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ดูแลระบบ จำนวน 15 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 13 ข้อ ค่า IOC = 0.67 จำนวน 2 ข้อ

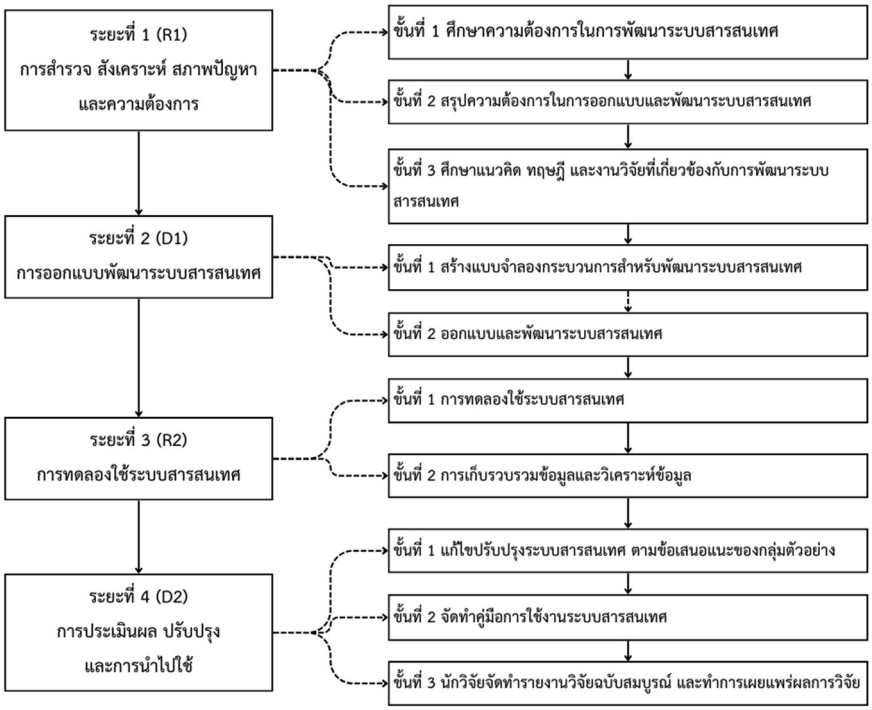
2.6 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ทั่วไปที่มีต่อระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น มีจำนวนทั้งหมด 45 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย 1) ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 8 ข้อ มีค่า IOC = 0.67 จำนวน 2 ข้อ และ 2) ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ใช้ทั่วไป จำนวน 67 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 จำนวน 50 ข้อ ค่า IOC = 0.67 จำนวน 7 ข้อ

2.7 ระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R & D) โดยมีขั้นตอน (รูปที่ 1) ดังนี้

1) ระยะที่ 1 (R1) การสำรวจ สังเคราะห์ สภาพปัญหาและความต้องการ

ขั้นที่ 1 ศึกษาความต้องการในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ โดยลงพื้นที่ 5 จังหวัดเพื่อสำรวจข้อมูลอาหารท้องถิ่น สอบถามความต้องการและรูปแบบการเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นจากกลุ่มตัวอย่างจังหวัดละ 400 คน โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุปความต้องการ จากนั้นลงพื้นที่ 5 จังหวัด ประชุมระดมสมองเพื่อตรวจสอบและยืนยันข้อมูล ความต้องการเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : Phengsawat (2009 cited in Boocha, & Seangduang, 2021)

ขั้นที่ 2 สรุปความต้องการในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย 1) ด้านองค์ประกอบเพื่อนำเสนอข้อมูล และ 2) ด้านการออกแบบและพัฒนาระบบ

ขั้นที่ 3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบสารสนเทศ

2) ระยะที่ 2 (D1) การออกแบบพัฒนาระบบสารสนเทศ

ผู้วิจัยได้พัฒนาระบบสารสนเทศ ตามทฤษฎีวงจรพัฒนาระบบ หรือ SDLC ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างแบบจำลองกระบวนการสำหรับพัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้แผนภาพระดับสูงสุดซึ่งแสดงถึงผู้ที่เกี่ยวข้องกับระบบและการไหลของข้อมูล (รูปที่ 2)

ขั้นที่ 2 ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ตามขั้นตอน ดังนี้ (1) ออกแบบหน้าจอและส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน เป็นการออกแบบในส่วนของการรับข้อมูลเข้า (ส่วนผู้ดูแลระบบ) และส่วนการแสดงผลของข้อมูล (ส่วนผู้ใช้งานทั่วไป) (2) ออกแบบและสร้างฐานข้อมูล My SQL (3) พัฒนาระบบสารสนเทศด้วยภาษา PHP (4) ลงทะเบียนขอพื้นที่ Web Hosting และจดโดเมนเนม และ (5) อัปโหลดและเผยแพร่ระบบ

3) ระยะที่ 3 (R2) การทดลองใช้ระบบสารสนเทศ

ขั้นที่ 1 การทดลองใช้ระบบสารสนเทศ

(1) ทดลองใช้งานระบบโดยผู้วิจัยได้ทดลองกรอกข้อมูลอาหารท้องถิ่นลงในระบบ และทดสอบป้อนข้อมูลต่าง ๆ เข้าไปในโปรแกรม เพื่อให้ทราบว่าโปรแกรมมีข้อผิดพลาดอะไรเกิดขึ้นบ้าง หลังจากนั้นจะแก้ไขปรับปรุงโปรแกรม และนำไปทดสอบในขั้นต่อไป

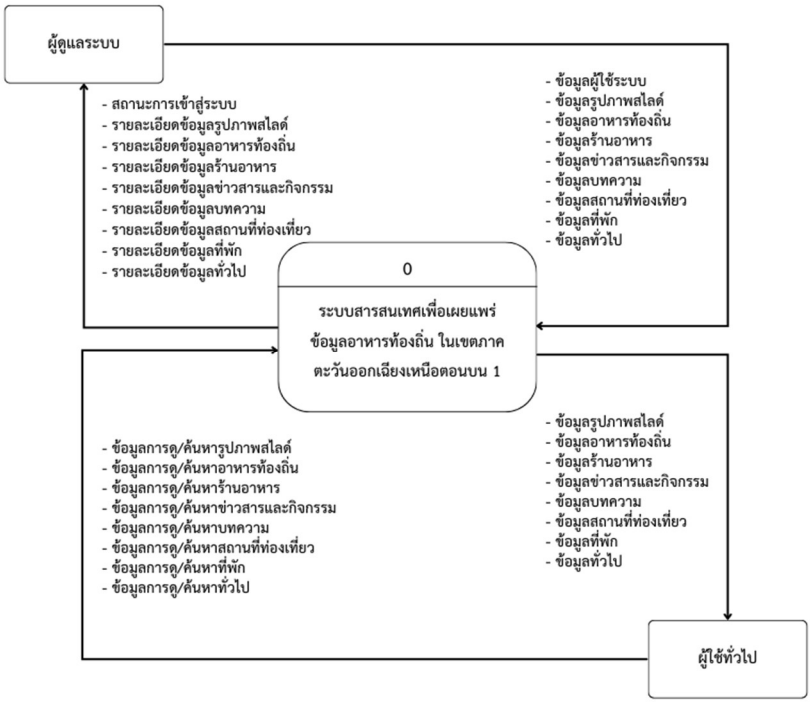
(2) ทดลองใช้งานระบบกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามในการประเมินประสิทธิภาพการทำงานของระบบ โดยทดสอบ 3 กลุ่ม คือ ผู้เชี่ยวชาญ 10 คน ผู้ดูแลระบบ 30 คน ผู้ใช้ทั่วไปจังหวัดละ 400 คน

ขั้นที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล การวิจัยนี้ เก็บรวบรวมข้อมูลตาม 4 วัตถุประสงค์ มีรายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1: ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสำรวจและแบบสอบถาม ตามขั้นตอนดังนี้ 1) เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจังหวัดละ 400 คน 2) ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูล และ 3) นำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติและแปลผล

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2: เก็บรวบรวมข้อมูล โดยหลังการประชุมระดมสมองจากกลุ่มเป้าหมาย จังหวัดละ 30 คน โดยบันทึกด้วยคอมพิวเตอร์ วิดีโอและการถ่ายภาพ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3: เก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้ 1) เปิดระบบให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทดลองใช้งานระบบจริงผ่านโดเมนเนม https://www.esanlocalfood.com/index.php เพื่อประเมินคุณภาพ 2) ปรับปรุงและแก้ไขตามความคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งหาข้อผิดพลาดของโปรแกรม



รูปที่ 2 แผนภาพ Context Diagram การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 4: เก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้ 1) ขอหนังสือแนะนำตัวผู้วิจัยเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม 2) ให้ผู้ดูแลระบบอบรมการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อจัดการข้อมูลหลังบ้านและทำแบบประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ดูแลระบบ 3) ให้บุคคลทั่วไป ทดลองเข้าใช้งานระบบสารสนเทศและเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวนจังหวัดละ 400 คน และ 4) นำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์และแปลผล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณสถิติที่ใช้ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และกำหนดเกณฑ์การประเมินการให้คะแนนระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ ดังนี้

(1) นำแบบสอบถามความพึงพอใจ มาให้ค่าคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้ มากที่สุด = 5 มาก = 4 ปานกลาง = 3 น้อย = 2 และน้อยที่สุด = 1

(2) หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานทั้งรายด้านและรายข้อ แล้วนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประเมิน ดังนี้ (Kanjanawasee, 2007) 4.21–5.00 = มากที่สุด, 3.41–4.20 = มาก, 2.61–3.40 = ปานกลาง, 1.81–2.60 = น้อย และ 1.00–1.80 = พึงพอใจน้อยที่สุด

โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของผู้ใช้งานระบบ ต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีหรือตั้งแต่ 3.41 คะแนนขึ้นไป หรือมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จึงยอมรับว่า ระบบมีประสิทธิภาพในการใช้งานได้

4) ระยะที่ 4 (D2) การประเมินผล ปรับปรุงและการนำไปใช้

ขั้นที่ 1 แก้ไขปรับปรุงระบบสารสนเทศ ตามข้อเสนอแนะของกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นที่ 2 จัดทำคู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศและอัปโหลดไฟล์คู่มือบนระบบสารสนเทศ

ขั้นที่ 3 นักวิจัยจัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ และเผยแพร่ผลการวิจัย

ผลการวิจัย

1. แนวทางการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

เก็บรวบรวมข้อมูล สอบถามความต้องการและรูปแบบการนำเสนอข้อมูลอาหารท้องถิ่น จากนั้นยืนยันข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้อง ทำให้ได้แนวทางในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ดังนี้

1.1 ด้านองค์ประกอบเพื่อออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ มีแนวทาง ดังนี้

1.1.1 ด้านองค์ประกอบของข้อมูลบนระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย 1) ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัด 2) ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่น 3) ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมอาหารท้องถิ่น 4) ข้อมูลบทความ สาระความรู้อาหารท้องถิ่น 5) ข้อมูลร้านอาหารท้องถิ่น 6) ติดต่อเรา และ 7) ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ระบบสารสนเทศสมบูรณ์มากขึ้น ได้แก่ ปราชญ์ในจังหวัด การเดินทาง ที่พัก สถานที่ท่องเที่ยว การแต่งกายแบบดั้งเดิมของจังหวัด ช่วงราคาของอาหารและคำขวัญ

1.1.2 ด้านองค์ประกอบช่องทางเพื่อการติดต่อสื่อสารกับระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย 1) Facebook 2) YouTube 3) อีเมล และ 4) Line

1.1.3 ด้านองค์ประกอบเพื่อการบริการแก่ผู้ใช้ระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย 1) แนะนำเว็บไซต์เกี่ยวกับอาหารที่น่าสนใจ 2) เชื่อมโยงสู่กระทรวงหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอาหารท้องถิ่น 3) สามารถกดไลก์ แชร์ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลอาหารท้องถิ่นได้ 4) สถิติผู้เยี่ยมชม 5) นำเสนอข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ และ 6) คิวอาร์โค้ดเพื่อเชื่อมไปยังข้อมูลอาหารท้องถิ่นในเว็บไซต์ได้

1.1.4 ด้านเทคโนโลยีในการพัฒนาระบบสารสนเทศ ประกอบด้วย 1) การออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบ Responsive เพื่อรองรับการแสดงผลบนจอภาพบนอุปกรณ์ที่ต่างกัน และ 2) รองรับการแสดงผลบนบราวเซอร์ ได้แก่ Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge

1.2 ด้านการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ มีแนวทางในการออกแบบหน้า User Interface ดังนี้

1.2.1 สัญลักษณ์ทางภาคตะวันออกเฉียง เหนือตอนบน 1 ที่ควรนำมาใช้ประกอบสำหรับการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ได้แก่ ปลาร้า ข้าวเหนียว/กระติ๊บ ส้มตำ แคน ส่วนประกอบอาหารท้องถิ่น เช่น พริก ผักหวาน เป็นต้น

1.2.2 ลักษณะและรูปแบบของการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ มีดังนี้ 1) การออกแบบที่เน้นความเรียบง่าย ให้ความรู้สึกถึงวัฒนธรรมความเป็นท้องถิ่นมีรูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ทำให้ผู้ใช้จดจำ และมีความทันสมัย และ 2) ลักษณะการออกแบบหน้าเว็บไซต์ ควรออกแบบเว็บไซต์ในแนวตั้ง รูปภาพประกอบหรือรูปภาพสไลด์มีข้อความที่สามารถเข้าใจได้ง่าย นำเสนอข้อมูลอาหารท้องถิ่น โดยใช้สีประจำท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ร่วมกับใช้โทนสีธรรมชาติ รูปแบบของตัวอักษรแบบไทยร่วมสมัย และรูปภาพที่นำมาใช้ออกแบบควรเป็นหมวดหมู่เดียวกัน

1.3 ด้านการออกแบบภาพกราฟิก มีแนวทางดังนี้

1) ชุดสีสำหรับนำมาออกแบบเว็บไซต์ คือ สีประจำจังหวัด ได้แก่ (1) จังหวัดเลย คือ สีฟ้า (2) จังหวัดหนองบัวลำภู คือ สีชมพูกลีบดอกบัว (3) จังหวัดอุดรธานี คือ สีส้มดอกจาน (4) จังหวัดหนองคาย คือ สีน้ำโขงขุ่น และ (5) จังหวัดบึงกาฬ คือ สีม่วง ผสมผสานกับสีโทนธรรมชาติ ได้แก่ น้ำตาล เขียว และ ขาว

2) สัญลักษณ์ที่ควรนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบเว็บไซต์ ได้แก่ ปลาร้า ข้าวเหนียว/กระติ๊บ ส้มตำ แคน ส่วนประกอบอาหารท้องถิ่น เช่น พริก ผักหวาน เป็นต้น สัญลักษณ์ประจำจังหวัด เช่น อาหารท้องถิ่นหรือส่วนประกอบอาหารท้องถิ่นประจำจังหวัด เป็นต้น

ตารางที่ 1 สรุปแนวทางด้านองค์ประกอบการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น

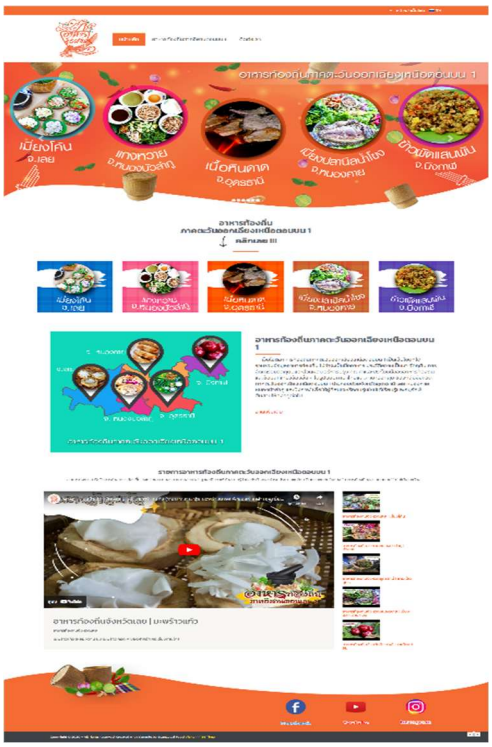
ข้อคำถาม	จังหวัดเลย		จังหวัดหนองบัวลำภู		จังหวัดอุดรธานี		จังหวัดหนองคาย		จังหวัดบึงกาฬ	
	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D	$\bar{X}$	S.D
1. ความต้องการด้านองค์ประกอบเพื่อนำเสนอข้อมูล										
1.1 ความต้องการข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1	4.31	0.64	4.26	0.69	4.32	0.65	4.27	0.69	4.20	0.71
1.2 ความต้องการข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นอีสานบนฐานเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม	4.28	0.67	4.25	0.69	4.26	0.69	4.29	0.69	4.25	0.67
1.3 ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมอาหารท้องถิ่นอีสาน	4.49	0.53	4.51	0.50	4.35	0.65	4.33	0.65	4.38	0.61
1.4 ข้อมูลบทความ สาระความรู้อาหารท้องถิ่นอีสาน	4.28	0.72	4.11	0.77	4.18	0.70	4.11	0.77	4.12	0.75
1.5 ข้อมูลร้านอาหารอาหารท้องถิ่นอีสาน	4.44	0.57	4.41	0.58	4.34	0.64	4.29	0.67	4.42	0.59
1.6 ติดต่อเรา	4.40	0.58	4.40	0.61	4.27	0.69	4.43	0.57	4.29	0.65
เฉลี่ยรวมด้าน	**4.37**	**0.62**	**4.32**	**0.64**	**4.29**	**0.67**	**4.29**	**0.67**	**4.28**	**0.66**
2. ความต้องการองค์ประกอบเพื่อการติดต่อสื่อสารบนฐานข้อมูลเผยแพร่อาหารท้องถิ่นอีสาน										
2.1 Facebook	4.55	0.50	4.62	0.49	4.74	0.44	4.63	0.48	4.55	0.50
2.2 YouTube	4.43	0.61	4.44	0.60	4.64	0.48	4.48	0.58	4.50	0.58
2.3 Line	4.15	0.74	4.09	0.82	4.05	0.82	3.95	0.74	4.15	0.70
2.4 อีเมล	4.11	0.71	4.10	0.82	4.03	0.83	4.19	0.70	4.24	0.74
เฉลี่ยรวมด้าน	**4.30**	**0.69**	**4.31**	**0.71**	**4.36**	**0.69**	**4.36**	**0.67**	**4.31**	**0.67**
3. ความต้องการองค์ประกอบเพื่อการบริการบนฐานข้อมูลเผยแพร่อาหารท้องถิ่นอีสาน										
3.1 แนะนำเว็บไซต์เกี่ยวกับอาหารที่น่าสนใจ	4.47	0.50	4.46	0.55	4.46	0.53	4.37	0.59	4.31	0.66
3.2 ลิงก์สู่กระทรวงหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอาหารท้องถิ่น	4.05	0.84	4.20	0.73	4.11	0.83	4.05	0.82	4.14	0.70
3.3 นำเสนอข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษ	4.26	0.74	4.23	0.72	4.32	0.67	4.14	0.69	4.18	0.71
3.4 คิวอาร์โค้ดเพื่อเชื่อมไปยังข้อมูลอาหารท้องถิ่นในฐานข้อมูลได้	4.12	0.70	4.12	0.82	4.08	0.81	4.17	0.72	4.12	0.74
3.5 กดไลก์ แชร์ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลอาหารท้องถิ่นได้	4.42	0.57	4.35	0.67	4.53	0.50	4.56	0.50	4.47	0.53
3.6 สถิติผู้เยี่ยมชม	4.14	0.82	4.13	0.82	4.20	0.72	4.08	0.82	4.15	0.71
เฉลี่ยรวมด้าน	**4.24**	**0.69**	**4.25**	**4.72**	**4.28**	**0.67**	**4.23**	**0.69**	**4.23**	**0.68**
4. ความต้องการเทคโนโลยีบนฐานข้อมูลเผยแพร่อาหารท้องถิ่น										
4.1 เทคโนโลยีการออกแบบเว็บไซต์	4.30	0.67	4.28	0.65	4.28	0.66	4.14	0.77	4.17	0.75
4.2 การรองรับการแสดงผลบนบราวเซอร์	4.10	0.74	4.15	0.72	4.21	0.68	4.24	0.73	4.22	0.73
4.3 การรองรับการแสดงผลบนจอภาพ	4.54	0.52	4.55	0.50	4.52	0.53	4.49	0.53	4.52	0.52
เฉลี่ยรวมด้าน	**4.31**	**0.64**	**4.33**	**0.62**	**4.33**	**0.62**	**4.29**	**0.67**	**4.30**	**0.67**

2. ผลการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

ได้นำแนวทางที่ได้มาออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ โดยแบ่งการทำงานออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) ส่วนของผู้ใช้ทั่วไป ถูกพัฒนาในรูปแบบเว็บไซต์สามารถเข้าใช้งานได้ผ่าน URL: https://www.esanlocalfood.com/index.php ซึ่งแสดง Sitemaps (รูปที่ 3) โดยหน้าแรกของเว็บไซต์จะแสดงข้อมูลและภาพรวมของข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ซึ่งเป็นหน้าหลักสามารถลิงก์ไปยังจังหวัดเลย หนองบัวลำภู อุดรธานี หนองคาย และบึงกาฬ (รูปที่ 4 – 5)

รูปที่ 3 Sitemaps ของหน้าเว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

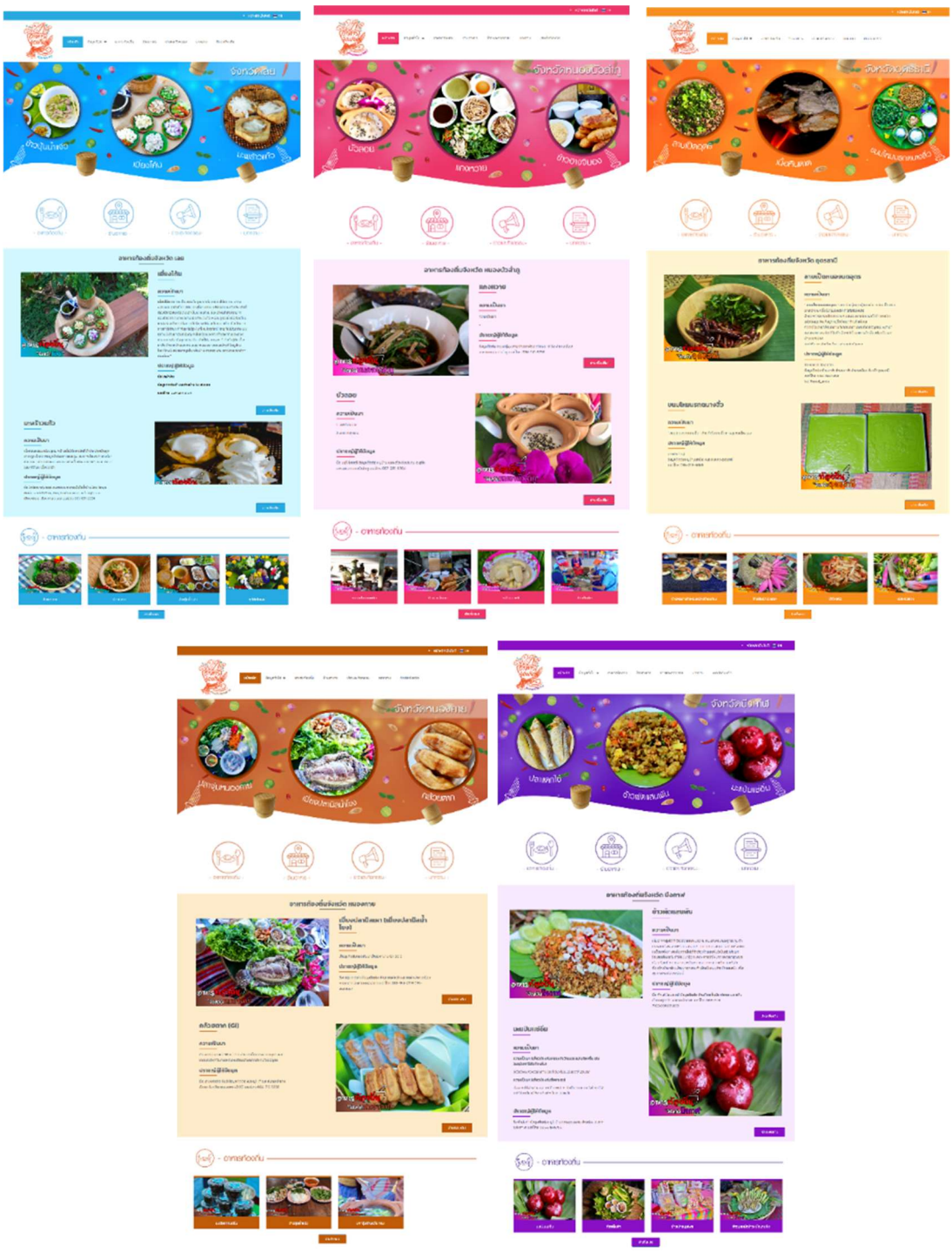


รูปที่ 4 หน้าแรกของเว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

รูปที่ 5 Banner เพื่อลิงก์ไปยังจังหวัด

จากรูปที่ 4 หน้าแรกของเว็บไซต์ มีการนำเอาครก ปลาร้า กระติ๊บข้าวเหนียว ส้มตำ แคน อาหารท้องถิ่นหรือส่วนประกอบอาหารท้องถิ่นประจำจังหวัดมาใช้ในการออกแบบระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

จากรูปที่ 5 Banner เพื่อลิงก์ไปยัง 5 จังหวัด โดยใช้รูปอาหารท้องถิ่นและสีประจำแต่ละจังหวัดมาใช้ในการออกแบบ Banner ได้แก่ 1) เมี่ยงโค้น จังหวัดเลย 2) แกงหวาย จังหวัดหนองบัวลำภู 3) เนื้อดาดหิน จังหวัดอุดรธานี 4) เมี่ยงปลาเผา จังหวัดหนองคาย และ 5) ข้าวผัดแสนพัน จังหวัดบึงกาฬ



รูปที่ 6 เว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นของแต่ละจังหวัด

จากรูปที่ 6 เว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นของแต่ละจังหวัด จะแสดงข้อมูลเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นและข้อมูลเกี่ยวกับ 5 จังหวัด มีการออกแบบโดยโดยใช้สีประจำท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ร่วมกับใช้โทนสีธรรมชาติ มีรายละเอียด ดังนี้

1) ข้อมูลในเว็บไซต์ ประกอบด้วยข้อมูล (1) ทั่วไป(ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัด) (2) อาหารท้องถิ่น (3) ร้านอาหาร (4) ที่พัก (5) สถานที่ท่องเที่ยว (6) ข่าวและกิจกรรม (7) บทความ และ (8) ติดต่อจังหวัด

2) รูปภาพ Header ของเว็บไซต์แสดงอาหารท้องถิ่นของแต่ละจังหวัด 3 รายการ โดยเลือกจากอาหารคาว 2 รายการ และอาหารหวาน 1 รายการ

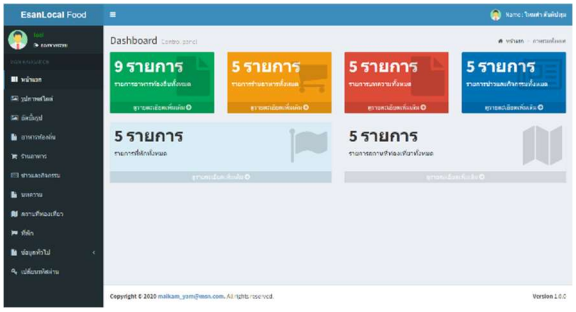
3) ช่องทางประชาสัมพันธ์ออนไลน์ ประกอบด้วย (1) แฟนเพจเฟซบุ๊ก: อาหารท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 และ (2) ช่องยูทูป: อาหารท้องถิ่นอีสานตอนบน 1

4) ข้อมูลอาหารท้องถิ่นของแต่ละจังหวัดประกอบด้วย (1) ชื่ออาหาร (2) คลิปวิดีโอ (3) ความเป็นมา (4) วัตถุดิบ (5) วิธีทำ (6) ข้อมูลอื่น ๆ (7) คุณค่าและประโยชน์ (8) อัลบั้มภาพประกอบอาหาร (9) ร้านอาหาร (10) แผนที่ร้านอาหาร (11) แสดงความคิดเห็นผ่านเฟซบุ๊ก รวมทั้งกดไลก์และแชร์ข้อมูลได้ และ (12) ข้อมูลอาหารท้องถิ่นในจังหวัดอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถคลิกดูเพิ่มเติมได้ แสดงข้อมูลอาหารท้องถิ่นในเว็บไซต์ของแต่ละจังหวัด (ตารางที่ 2)

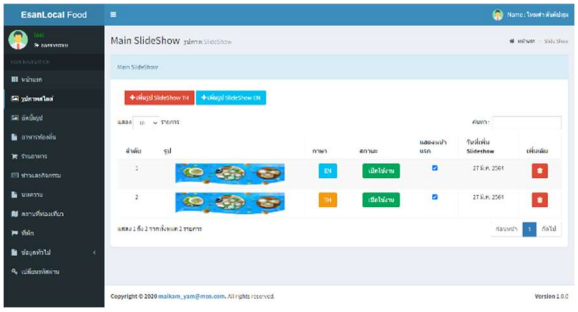
ตารางที่ 2 ข้อมูลอาหารท้องถิ่นที่ได้รวบรวมไว้ในระบบสารสนเทศ

จังหวัด	ประเภท	ชื่ออาหาร
เลย	อาหารคาว	เมี่ยงโค้น เอ๊าะหลามไก่ย่างซุปผักไทเลย ซั่วกบ ข้าวปุ้นน้ำแจ่ว
เลย	อาหารหวาน	มะพร้าวแก้ว ข้าวแดกงา แหนบสาลี
หนองบัวลำภู	อาหารคาว	แกงหวาย ข้าวฮางจิบอง หลามปลาสหลาตัน
หนองบัวลำภู	อาหารหวาน	บัวลอย กล้วยบวชชี ข้าวต้มผัด
อุดรธานี	อาหารคาว	ตำไหลบัว ลาบเป็ดอุดร เนื้อหินดาด เมี่ยงบัวแดง
อุดรธานี	อาหารหวาน	ขนมไหมมรกตนางสิ้ว ข้าวต้มมัดบัวแดง
หนองคาย	อาหารคาว	ปลาจุ่มหนองคาย ข้าวปุ้นฮ้อน เมี่ยงปลานิลน้ำโขง
หนองคาย	อาหารหวาน	กล้วยตาก มะเขือเทศเชื่อม
บึงกาฬ	อาหารคาว	ข้าวผัดแสนพัน ปลาแดกไข่ หลามเอี่ยน ก้อยลิ้นฟ้า
บึงกาฬ	อาหารหวาน	ข้าวมูลหม้อข้าวหม้อแกงลิง ข้าวเม่าสมุนไพร มะแป่ม

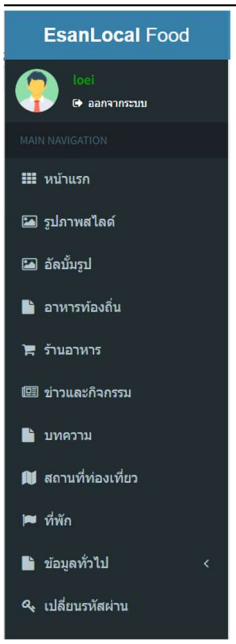
2) ส่วนของผู้ดูแลระบบแต่ละจังหวัด พัฒนาในรูปแบบระบบสารสนเทศเพื่อจัดการข้อมูลสามารถเข้าใช้งานได้ผ่าน https://www.Esanlocalfood.com/login/ login Main.php เพื่อเข้าสู่ระบบ จากนั้นจะเข้าสู่หน้าหลักสำหรับจัดการข้อมูล โดยผู้วิจัยได้อบรมผู้ดูแลระบบจากตัวแทนทั้ง 5 จังหวัดเพื่อให้สามารถจัดการข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้ (1) รูปภาพสไลด์โชว์ในหน้าเว็บไซต์หลัก (2) รายการอาหารท้องถิ่น (3) ร้านอาหารท้องถิ่น (4) ข่าวประชาสัมพันธ์ (5) บทความ (6) แหล่งท่องเที่ยว (7) ที่พัก และ (8) ทั่วไป (รูปที่ 7 – 13)



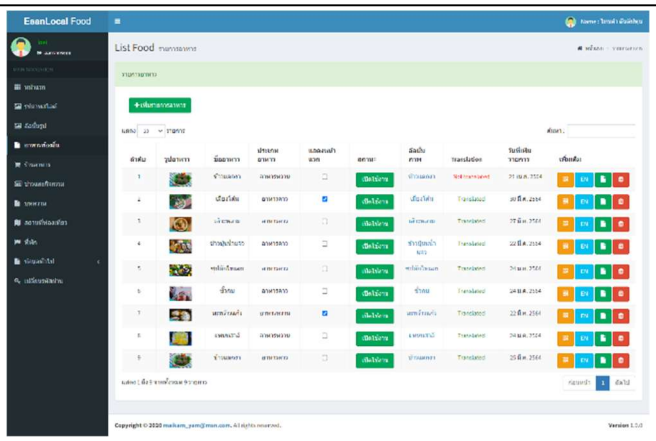
รูปที่ 7 หน้าจอหลักสำหรับผู้ดูแลระบบแต่ละจังหวัด



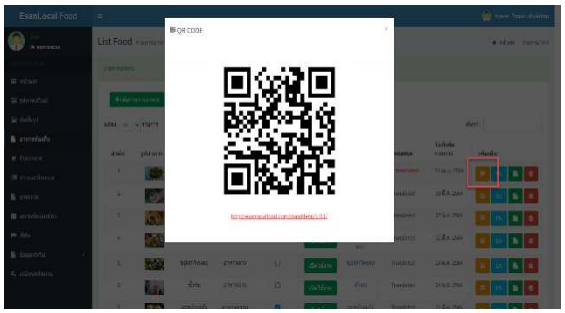
รูปที่ 8 หน้าจอสำหรับจัดการรูปภาพสไลด์แต่ละจังหวัด



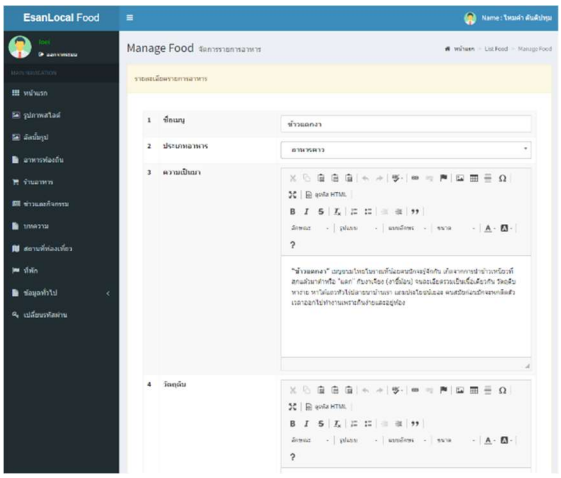
รูปที่ 9 เมนูหลักสำหรับผู้ดูแลระบบแต่ละจังหวัด



รูปที่ 10 หน้าจอสำหรับจัดการข้อมูลรายการอาหารท้องถิ่นแต่ละจังหวัด



รูปที่ 11 คิวอาร์โค้ดข้อมูลอาหารท้องถิ่นแต่ละรายการ



รูปที่ 12 หน้าจอเพิ่มข้อมูลรายการอาหารท้องถิ่นแต่ละจังหวัด

รูปที่ 13 ตัวอย่างรูปภาพอาหารท้องถิ่นแต่ละจังหวัด

3. ผลการประเมินคุณภาพระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.61, S.D = 0.50) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ดังนี้ ด้านการออกแบบภาพกราฟิกและสื่อมัลติมีเดียมีคุณภาพมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.67, S.D = 0.49) ด้านเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ ($\bar{X}$= 4.61, S.D = 0.49) ด้านการออกแบบหน้าเว็บไซต์และการใช้งาน ($\bar{X}$= 4.60, S.D = 0.51) และด้านประสิทธิภาพของการทำงานของระบบ ($\bar{X}$= 4.60, S.D = 0.48) และด้านความปลอดภัยของระบบ ($\bar{X}$= 4.56, S.D = 0.52) ตามลำดับ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 โดยผู้ดูแลระบบ

ผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ดูแลระบบ พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.35, S.D = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ดังนี้ ด้านความปลอดภัยของระบบ ($\bar{X}$= 4.48, S.D = 0.58) ด้านประสิทธิภาพของระบบ ($\bar{X}$= 4.30, S.D = 0.62) และด้านการออกแบบหน้าจอของระบบ ($\bar{X}$= 4.26, S.D = 0.65) ตามลำดับ

5. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 สำหรับผู้ใช้ทั่วไป

ผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ใช้ทั่วไป พบว่า ในภาพรวมของ 5 จังหวัด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.25, S.D = 0.74) ผลความพึงพอใจในภาพรวมแต่ละจังหวัดสำหรับผู้ใช้ทั่วไป พบว่า จังหวัดที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ (1) เลย ($\bar{X}$= 4.21, S.D = 0.75) (2) อุดรธานี ($\bar{X}$= 4.30, S.D = 0.72) (4) หนองคาย ($\bar{X}$= 4.36, S.D = 0.77) (5) บึงกาฬ ตามลำดับ ($\bar{X}$= 4.42, S.D = 0.65) (2) และ จังหวัดที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คือ หนองบัวลำภู ($\bar{X}$= 4.14, S.D = 0.72) (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ใช้ทั่วไป

การประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ใช้ทั่วไป	จังหวัดเลย		จังหวัดหนองบัวลำภู		จังหวัดอุดรธานี		จังหวัดหนองคาย		จังหวัดบึงกาฬ		ภาคอีสานตอนบน 1	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านองค์ประกอบข้อมูลบนเว็บไซต์	4.22	0.75	4.12	0.74	4.28	0.84	4.33	0.82	4.28	0.72	4.23	0.78
2. ด้านข้อมูลที่นำเสนอบนเว็บไซต์	4.22	0.75	4.15	0.72	4.27	0.79	4.41	0.73	4.34	0.63	4.27	0.74
3. ด้านการออกแบบหน้าเว็บไซต์	4.21	0.78	4.12	0.73	4.29	0.77	4.34	0.79	4.28	0.69	4.23	0.76
4. ด้านระบบนำทาง	4.22	0.75	4.22	0.70	4.33	0.71	4.37	0.76	4.33	0.61	4.28	0.73
5. ด้านกราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย	4.22	0.75	4.16	0.72	4.29	0.72	4.35	0.77	4.28	0.65	4.25	0.74
6. ด้านตัวอักษรและการจัดรูปแบบข้อความ	4.17	0.74	4.09	0.74	4.27	0.75	4.34	0.77	4.27	0.62	4.21	0.74
7. ด้านการใช้สีในเว็บไซต์	4.20	0.76	4.12	0.73	4.31	0.73	4.36	0.77	4.26	0.66	4.24	0.75
8. ด้านการเข้าถึงข้อมูลในเว็บไซต์	4.19	0.55	4.10	0.73	4.32	0.62	4.36	0.77	4.27	0.65	4.23	0.74
9. ด้านเทคโนโลยีที่ใช้ในเว็บไซต์	4.24	0.73	4.20	0.70	4.38	0.55	4.39	0.75	4.34	0.60	4.29	0.71
ผลรวม	**4.21**	**0.75**	**4.14**	**0.72**	**4.30**	**0.72**	**4.36**	**0.77**	**4.42**	**0.65**	**4.25**	**0.74**

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ตามแนวทางการออกแบบและพัฒนาระบบที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ โดยเกิดจากการสำรวจและสอบถามข้อมูลอาหารท้องถิ่น ความต้องการและรูปแบบการเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น จากนั้นลงพื้นที่ 5 จังหวัดประชุมระดมสมองเพื่อตรวจสอบและยืนยันข้อมูล ความต้องการเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Liamwiset, & Nimkoetphol (2023) ศึกษาการออกแบบและพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการข้อมูลสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ ในเขตเทศบาลตำบลโพธิ์พระยา อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ได้ศึกษาคุณลักษณะด้านสุขภาพและคุณภาพชีวิตด้านสุขภาวะของผู้สูงอายุใน 5 มิติ แล้วนำข้อมูลไปสังเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปแนวทางในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการด้านสุขภาวะผู้สูงอายุให้ตรงกับความต้องการของผู้สูงอายุใน 5 มิติ โดยแนวทางในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 1) ด้านองค์ประกอบเพื่อออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ 2) ด้านการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ 3) ด้านการออกแบบภาพกราฟิก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sokhom, & Chaikeaw (2021) ได้พัฒนาเว็บไซต์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา ซึ่งกระบวนการวิจัยได้ศึกษาความต้องการการใช้งานเว็บไซต์ คณะของผู้เยี่ยมชม ผู้บริหาร และบุคลากร เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการนำเสนอข้อมูล ความต้องการ ทิศทางนโยบายจากผู้บริหารคณะ โดยประสบการณ์ตรงและปัญหาจากผู้ใช้งานเว็บไซต์ และสำรวจทิศทางการพัฒนาเว็บไซต์จากเว็บไซต์หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทำให้ได้วิธีการออกแบบเครื่องมือที่จะใช้ในงานวิจัย

ระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น แบ่งการทำงานออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของผู้ใช้ทั่วไป พัฒนาในรูปแบบเว็บไซต์แสดงข้อมูลอาหารท้องถิ่น 2) ส่วนของผู้ดูแลระบบ พัฒนาในรูปแบบระบบสารสนเทศเพื่อจัดการข้อมูลอาหารท้องถิ่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jaroenjit, & Mardyusoh (2021) ได้พัฒนาระบบสารสนเทศแบบครบวงจรเพื่อยกระดับการท่องเที่ยวชุมชน โดยพัฒนาในลักษณะ Web Application แบบ Responsive ที่รองรับการใช้งานสำหรับทุกอุปกรณ์ แบ่งเป็น 1) ส่วนของผู้ใช้งานทั่วไปที่สามารถเข้าชมเว็บไซต์ได้โดยไม่ต้อง Login และ 2) ผู้ดูแลระบบของแต่ละชุมชน

2. ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ภาพรวมคุณภาพของระบบสารสนเทศอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ก่อนนำมาซึ่งกระบวนการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bunloet (2021) ได้พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เมืองเชียงแสน จังหวัดเชียงราย โดยได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ เป็นการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีและผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยสำหรับเก็บข้อมูลและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ในการพัฒนาแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยว เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบภาพกราฟิกและสื่อมัลติมีเดียมีคุณภาพเป็นอันดับหนึ่ง เนื่องจากผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวในสถานที่จริงและได้ปรับแต่งรูปภาพให้เหมาะสมก่อนนำมาเผยแพร่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Riyaphun (2011) ได้พัฒนาเว็บไซต์ศาลาพุ่มข้าวบิณฑ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ได้ออกแบบภาพกราฟิกอย่างเหมาะสมเป็นผลทำให้เว็บไซต์ดูดีและสะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ของเว็บไซต์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Saeng-ngarm, & Siriwaraphong (2019) ได้พัฒนาแอปพลิเคชันอาหารพื้นบ้านของภาคเหนือ ที่ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับอาหารพื้นบ้านของภาคเหนือ ซึ่งจะมีเมนูอาหารที่หลากหลายทำให้เกิดความสับสน จึงมีการจัดหมวดหมู่อาหารพื้นบ้านและนำเสนอข้อมูลซึ่งอาหารแต่ละประเภทจะการนำเสนอในเรื่องของวัตถุดิบที่ใช้ปรุงอาหาร ขั้นตอนในการปรุง รวมไปจนถึงวีดิโอในการปรุงเพื่ออำนวยความสะดวก โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องอ่านจากตัวอักษรเพียงอย่างเดียวและสามารถปรุงอาหารได้ตามขั้นตอน

3. ผลความพึงพอใจสำหรับผู้ดูแลระบบ พบว่า ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศโดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Poom-iam, Vitrako, & Tantisantisom (2018) ได้พัฒนาเว็บไซต์นำเสนอวัดประดู่ลาย จังหวัดกำแพงเพชร ด้วยภาพ 3 มิติ ที่ได้สัมภาษณ์เพื่อศึกษาความต้องการของผู้ใช้งานหลัก ได้แก่ เจ้าอาวาส และพระสงฆ์ผู้ดูแลงานสารสนเทศของวัดและมีการอบรมการใช้งานระบบสารสนเทศสำหรับผู้ดูแลระบบของแต่ละจังหวัด หลังจากนั้นจึงประเมินความพึงพอใจของระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Intraprapan, & Kanhaming (2020) ได้พัฒนาโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งได้นำระบบที่ได้รับการพัฒนาแล้วไปทดลองใช้กับนักท่องเที่ยวและอบรมการใช้งานพร้อมแจกคู่มือให้กับผู้ใช้ หลังจากนั้นจึงประเมินความพึงพอใจของระบบ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความปลอดภัยของระบบมีความพึงพอใจเป็นอันดับหนึ่ง เนื่องจากผู้วิจัยได้คำนึงถึงความปลอดภัยในการเข้าใช้งานระบบของผู้ใช้งานที่เป็นผู้ดูแลระบบจาก 5 จังหวัดที่สามารถจัดการข้อมูลได้เฉพาะส่วนงานของตนเอง แก้ไขรหัสผ่านของตนเองและปรับสถานะข้อมูลก่อนเผยแพร่ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tantipatum (2019) ได้พัฒนาระบบสารสนเทศการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ที่ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่และนักศึกษาจะต้องเข้าสู่ระบบก่อนเข้าใช้งานและสามารถแก้ไขข้อมูลในส่วนของตนเองได้เท่านั้น

4. ผลประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ใช้ทั่วไป พบว่า ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากกระบวนการออกแบบและสร้างฐานข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ผู้วิจัยได้สำรวจสอบถามความต้องการของผู้ใช้งานเว็บไซต์ ประชุมระดมสมองเพื่อยืนยันข้อมูล ความต้องการและได้องค์ความรู้นำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Roopngam (2019) ได้พัฒนาเว็บไซต์งานบริการด้านเทคโนโลยีการศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ ศรีราชา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์นี้ได้ใช้หลักการและทฤษฎีออกแบบเว็บไซต์ร่วมกับการวิเคราะห์ผลจากสำรวจความต้องการของประชากร ทำให้เว็บไซต์มีเนื้อหาตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานที่ Risser (1975) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจของแต่ละคนเกิดจากการได้รับประสบการณ์ หรือบรรลุในสิ่งที่คาดหวัง (Donabedian, 1980) และคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งาน การออกแบบมีความเรียบง่าย มีความสม่ำเสมอ สะท้อนเอกลักษณ์ของแต่ละจังหวัดโดยใช้สีประจำจังหวัดในการออกแบบหน้าเว็บไซต์ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chongcharoen et al., (2021) ได้พัฒนาเว็บไซต์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบเว็บไซต์จะต้องมีความเรียบง่าย สม่ำเสมอ สะท้อนเอกลักษณ์และลักษณะของสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ โดยใช้ภาพกระดานดำสื่อถึงวิชาชีพครู และหน้าเว็บไซต์จะเป็นโทนสีส้มซึ่งแสดงถึงความเป็นศึกษาศาสตร์ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเทคโนโลยีที่ใช้ในเว็บไซต์ ผู้ใช้มีความพึงพอใจเป็นอันดับหนึ่ง เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยี Web Responsive ซึ่งสามารถแสดงผลได้เหมาะสมทุกขนาดอุปกรณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Axinn, Wagner, Couper, & Crawford (2021) และ Parlakkiliç (2022) ที่ได้ออกแบบเว็บไซต์โดยใช้หลักการ Responsive Web Design ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัย พบว่า เว็บไซต์ตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษาและมีประสิทธิผลเพิ่มขึ้น โดยหลักการออกแบบเว็บไซต์แบบ Responsive Web Design คือ การออกแบบให้เรียบง่าย ตัดองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นออก (Interaction Design Foundation, 2022) ซึ่งการออกแบบที่เรียบง่ายเป็นหลักการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อให้มีประสิทธิภาพและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ได้ดี (Principles of Good Website Design, n.d.)

สรุป

การศึกษาข้อมูลอาหารท้องถิ่น ความต้องการและรูปแบบการเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ทำให้ได้แนวทางเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ โดยระบบสารสนเทศ แบ่งการทำงานออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของผู้ใช้ทั่วไป ถูกพัฒนาในรูปแบบ

เว็บไซต์ ซึ่งจะมีเว็บไซต์หลักแสดงข้อมูลและภาพรวมของข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 และสามารถลิงก์ไปยังเว็บไซต์รองจังหวัดเลย หนองบัวลำภู อุดรธานี หนองคาย และบึงกาฬได้ มีการนำเอา ครก ปลาร้า กระติ๊บข้าวเหนียว ส้มตำ แคน อาหารท้องถิ่นหรือส่วนประกอบอาหารท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบภาพกราฟิกและใช้สีประจำท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ร่วมกับใช้โทนสีธรรมชาติในเว็บไซต์ของแต่ละจังหวัด ซึ่งข้อมูลอาหารท้องถิ่นที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ประกอบด้วย ชื่ออาหาร คลิปวิดีโอ ความเป็นมา วัตถุดิบ วิธีทำ ข้อมูลอื่น ๆ คุณค่าและประโยชน์ อัลบั้มภาพประกอบอาหาร ร้านอาหาร แผนที่ร้านอาหาร สามารถแสดงความคิดเห็นผ่านเฟซบุ๊ก รวมทั้งกดไลก์และแชร์ข้อมูลได้ และ 2) ส่วนของผู้ดูแลระบบ พัฒนาในรูปแบบระบบสารสนเทศเพื่อจัดการข้อมูลรูปภาพสไลด์โชว์ในหน้าเว็บไซต์หลัก ข้อมูลรายการอาหารท้องถิ่น ข้อมูลร้านอาหารท้องถิ่น ข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ ข้อมูลบทความ ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว ข้อมูลที่พัก และข้อมูลทั่วไปของแต่ละจังหวัดได้

หลังจากพัฒนาระบบสารสนเทศแล้วเปิดระบบให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทดลองใช้เพื่อประเมินคุณภาพและได้ปรับปรุงและแก้ไขตามความคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นอบรมการใช้งานระบบสารสนเทศสำหรับผู้ดูแลระบบให้กับตัวแทนทั้ง 5 จังหวัดเพื่อให้สามารถจัดการข้อมูลหลังบ้านและให้บุคคลทั่วไปทดลองเข้าใช้งานแล้วทำแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ดูแลระบบและผู้ใช้ทั่วไปอยู่ระดับมากที่สุด ระบบสารสนเทศที่ได้พัฒนาขึ้นสามารถเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นให้บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเข้าถึงได้ง่ายและช่วยอนุรักษ์ให้อาหารท้องถิ่นในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ไม่เลือนหายไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อเผยแพร่ข้อมูลอาหารท้องถิ่นและเป็นสื่อกลางในการรวบรวมข้อมูลอาหารท้องถิ่น ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถามใช้วิธีสุ่มแบบบังเอิญอาจไม่ครอบคลุมอำเภออื่น ๆ ในจังหวัด ควรเพิ่มการออกแบบรูปภาพกราฟิกที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ผ้าพื้นเมืองหรือสัญลักษณ์ประจำจังหวัด และเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ใช้เพื่อให้เข้ามาใช้งานอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน เช่น การสะสมแต้ม การได้ส่วนลด การให้เรตติ้งกับร้านอาหารได้ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม งบประมาณแผ่นดิน มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ประจำปีงบประมาณ 2563 และผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ช่วยตรวจสอบข้อมูล ตัวแทนนักวิชาการ ตัวแทนภาครัฐ เอกชน สื่อมวลชน ตลอดจนนักท่องเที่ยว และชุมชนในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1 ที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้

References

Axinn, G.W., Wagner, J., Couper, M., & Crawford, S. (2021). Applying responsive survey design to small-scale surveys: campus surveys of sexual misconduct. *Sociological Methods & Research*, *52*(4), 1916-1946.

Boocha, P., & Seangduang, N. (2021). Research and development: process and application. *Journal of Phrae Public Health for Development (JPPHD)*, *1*(1), 77-89. [in Thai]

Bunloet, N. (2021). Development of the application to promote the creative sights of Chiang Saen City Chiang Rai Province. In *The 7th National Conference: Buddhist and Community Way, Life Perspective of Lanna Society in New Normal* (pp. 542-550). Lamphun: Mahachulalongkornrajavidyalaya University Press. [in Thai]

Chongcharoen, K., Limpisathian, S., Watthanakuljaroen, T., Makkasman, W., Ratanaphan, J., & Buathong, S. (2021). The development of website of school of educational studies, Sukhothai Thammathirat Open University. *Stou Education Journal*, *14*(2), 46-58. [in Thai].

Computer Center Nakhon Pathom Rajabhat University. (n.d.). *Principles of Good Website Design*. Retrieved December 20, 2022, from https://dept.npru.ac.th/ cic/system/ 20160801110754_ 0d5ea30 c3 a06eaacb7796503d00aad28.pdf. [in Thai]

Donabedian, A. (1980). *The Definition of Quality and Approach to its Measurement*. Ann Arbor, Michigan: Health Administration Press.

Iamsiriwong, O. (2012). *Database Design and Management*. Bangkok: SE-EDUCATION Public Company Limited. [in Thai]

Interaction Design Foundation. (2022). *Responsive Design: Best Practices*. Retrieved January 19, 2022, from https://www.interactiondesign.org/literature/article/responsive-design-let-the-device-do-the-work.

Intraprapan, C., & Kanhaming, Y. (2020). The Development of Mobile Application for Promoting Community-Based Tourism in Muang District, Kamphaeng-Phet. In *The 9th National and the 4th International Conference Management Sciences 2020 "Management Sciences 2020"* (pp.1264-1273). Kamphaengphet: Kamphaengphet Rajabhat University. [in Thai]

Jaroenjit, J., & Mardyusoh, S. (2021). Information System Development to Enhance Community Tourism. In *The 12th Hatyai National and International Conference* (pp. 1611-1630). Songkhla: Hatyai University. [in Thai]

Kanjanawasee, S. (2007). *Evaluation Theory. Bangkok*: Chulalongkorn University Press. [in Thai]

Klubsakul, O., Seaheng, W., Keawle, N., Panjasiriwattana, A., & Sriwanat, C. (2021). Application development for traditional southern food recommendation in Phatthalung Province. *Academic Journal of Phetchaburi Rajabhat University*, *11*(3), 82-90. [in Thai].

Liamwiset, C., & Nimkoetphol, S. (2023). Designing and developing information technology system for managing data on Well-being of the elderly in Phopraya, Mueang District, Suphan Buri Province. *Journal of Southern Technology, 16*(1), 15-28. [in Thai]

National Strategy Secretariat Office. (2019). *National Strategy 2018-2037*. Bangkok: Office of the National Economic and Social Development Board. [in Thai]

Parlakkiliç, A. (2022). Evaluating the effects of responsive design on the usability of academic websites in the pandemic. *National Library of Medicine*, *27*(1), 1307-1322.

Phengsawat, P. (2009). Research and development. *Sakon Nakhon Rajabhat University Journal*, *1*(2), 1-12. [in Thai]

Poom-iam, T., Vitrako, M., & Tantisantisom, K. (2018). The development of a website for pradoolai temple, Kamphaengphet using 3-Dimensional pictures. *The Golden Teak: Science and Technology Journal*, *6*(1), 95-103. [in Thai]

Puttaruksa, L., Lakleam, O., Chulavanichphong, T., Bamrungcheep, U., Sapwirapakorn, W., Phosri, P., … Ruangthip, P. (2022). Creating a database of local food wisdom from elders in the Eastern Economic Corridor District: EEC. *The Journal of Faculty of Applied Arts*, *15*(2), 1-18. [in Thai]

Radenahmad, M., Saesen, W., & Hayeewangah, N, (2019). Indigenous Knowledge of Three Cultural Foods in Southern Border Provinces. In *The 27th Thailand Measurement Evaluation and Research Conference 2019*. (pp. 343-357). Yala: Yala Rajabhat University. [in Thai]

Risser, N.L. (1975). Development of an instrument to measure patient satisfaction with nurses and nursing care in primary care settings. *National Library of Medicine*, *24*(1), 45-51.

Riyaphun, H. (2011). *The Development of Web Site on Sala Phum Khao Bin: Sukhothai Thammathirat Open University* (Unpublished Master's Thesis). Sukhothai Thammathirat Open University, Thailand. [in Thai]

Roopngam, P. (2019). *The Development of Website Service on Educational Technology in The Faculty of Science at Sriracha, Kasetsart Universit* (Unpublished Master's Thesis), Burapha University. [in Thai]

Saeng-ngarm, P., & Siriwaraphong, S. (2019). The development of an application local food of Northern. *Scientific Research Journal, Lampang Rajabhat University*, *4*(2), 45-53. [in Thai]

Sakdadech, S. (2006). *Food Locality*. Chanthaburi: Faculty of Science and Technology Rambhai Barni Rajabhat University. [in Thai]

Sokhom, W., & Chaikeaw, N. (2021). The development website School of Information and Communication Technology, University of Phayao. *Mahidol R2R e-Journal*, *8*(1), 117-129. [in Thai]

Srisuthep, T. (2001). *Web Design Book: Professional Website Design Guide.* Bangkok: SE-EDUCATION Public Company Limited. [in Thai]

Suphama, S., & Khunsanong, S. (Eds.). (2013). *Thai Food Culture: Northeastern of Thailand*. Bangkok: Printing Office of The War Veterans Organization of Thailand Under Royal Patronage of His Majesty the King. [in Thai]

Tantipatum, M. (2019). Development of a field experience information system, faculty of management science, Loei Rajabhat University. *Social Sciences Research and Academic Journal*, *14*(2), 59-72. [in Thai]

Yamane, T. (1967). *Statistics: An Introductory Analysis* (2nd ed.). New York: Harper and Row.

การดูแลสุขภาพและความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลามจากแบบเรียนเฉพาะกิจ เรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้

Healthcare and Medical Treatments from Islamic Perspectives: A Study Based on the 'Southern Muslim Stories' Textbook

วิฑูรย์ เมตตาจิตร[1]

วรรณนะ หนูหมื่น[1]*

สาขาภาษาไทยประยุกต์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์[1]

สมจิตร์ พิกรมสุข[2]

โรงเรียนส่งเสริมศาสนาวิทยามูลนิธิ[2]

*e-mail: wanna.nu@psu.ac.th

Vitoon Mettajit[1]

Wanna Numun[1]

Program of Applied Thai, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University[1]

Somchit Pikromsook[2]

Songsermsasana Vitaya School[2]

Received: *May 23, 2023,* ***Revised:*** *August 7, 2023,* ***Accepted:*** *August 31, 2023*

บทคัดย่อ

เรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ด้านการดูแลสุขภาพนับเป็นอัตลักษณ์ที่ควรส่งต่อให้เยาวชนท้องถิ่นได้เรียนรู้ บทความวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม จาก 20 เรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ในแบบเรียนเฉพาะกิจ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม ใช้วิธีศึกษาเอกสาร นำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการศึกษา พบว่า 1) แนวทางดูแลสุขภาพ มี 4 ประเด็น ได้แก่ 1.1) การดูแลสุขภาพ ชาวมุสลิมเชื่อว่าสุขภาพที่ดี เป็นความกรุณาจากองค์อัลลอฮ์ มุสลิมต้องปฏิบัติตามหลักอิสลามก็จะมีสุขภาพที่ดี 1.2) การดูแลสุขภาพที่เป็นภูมิแพ้ และร่างกายผิดปกติ ให้ถือแนวทางกินอาหารให้เป็นยา มีสารอาหารที่ช่วยรักษาร่างกาย 1.3) การถือศีลอดช่วยระบบย่อยอาหารให้ได้พัก ช่วยขับสารพิษ และ 1.4) การละหมาด ช่วยกล้ามเนื้อ ข้อต่ออวัยวะได้ออกกำลัง 5 ช่วงเวลาของวัน และ 2) โรคและการรักษา มี 3 ประเด็น ได้แก่ 2.1) โรคผิวหนัง เรื่องเล่ามุสลิมระบุการรักษาด้วยสมุนไพรในชีวิตประจำวัน 2.2) อาการปวดฟัน เรื่องเล่ามุสลิมระบุว่าปากและฟันที่สะอาด พระผู้ทรงอภิบาลจะทรงพอพระทัย ส่วนอาการปวดฟันให้ผู้มีความรอบรู้รักษาด้วยตัวยาที่ถูกต้องเพื่อผลลัพธ์ที่แน่นอนปลอดภัย 2.3) โรคระบาด เรื่องเล่ามุสลิมกล่าวถึงโรคระบาดทั้งอดีตและปัจจุบันที่โควิดระบาด เน้นการระวังตน ป้องกันไม่ให้เพิ่มการระบาด ควบคุมการเดินทางออกจากพื้นที่ซึ่งเชื้อแพร่กระจาย ผลการศึกษาดังกล่าวสามารถเป็นแนวทางปฏิบัติสำหรับการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยในชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: การดูแลสุขภาพ ความเจ็บป่วย เรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ แบบเรียนเฉพาะกิจ

Abstract

The southern Thai Muslim narratives regarding healthcare are regarded a unique identity that should be passed on to the youth. This article aims to study approaches to healthcare and the treatment of illnesses from Islamic point of view. It examines 20 stories about Southern Thai Muslims written in a textbook that is used for elementary school students who enrolled in Islamic religious schools. The study employed a documentary research method and presents findings using descriptive analysis. Results reveal that there are four key aspects in dealing with healthcare as appeared in the stories. First, in general, Muslims believe that good health is a blessing from Allah. By adhering to Islamic principles, Muslims can maintain good health. Second, in managing health problems related to allergies and physical abnormalities. They are advised to consume nutrients food as medicine that helps heal the body. Third, good health can be gained through fasting as it helps the digestive system to rest and helps detoxify the body. Finally, healthcare is practiced through prayers. Prayers are regarded as a form of exercise which helps the movement of muscles and joints five times a day. Furthermore, there are three aspects in dealing with diseases and treatments. For skin related diseases, the Muslim narratives mention treatments using herbs available in their surroundings. In the case of toothaches, it is advised to seek treatment from knowledgeable individuals using appropriate and safe medications for reliable results. The narratives stress the importance of clean mouths and teeth which are pleasing to God. Muslim narratives also discuss epidemics, both in the past and at the present time, including during the outbreak of COVID-19 pandemic. The emphasis is on self-prevention, preventing further spread, and controlling one's movement and travelling to the infected areas. Findings of this study can serve as a practical guideline for daily healthcare and treatment of diseases.

Keywords: Health Care; Illness; Southern Muslim Stories; Special Textbook

บทนำ

การดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลามนั้น เป็นประเด็นน่าสนใจในแง่วัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ (Lohwithee, 2020) โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีการถ่ายทอดกันเป็นเรื่องเล่าของมุสลิมในท้องถิ่นใต้ ความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมข้อมูลจากแบบเรียนเฉพาะกิจสำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม เพื่อจุดประสงค์ด้านการส่งต่อภูมิปัญญาเรื่องการดูแลสุขภาพ และรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม การได้รักษาอัตลักษณ์นี้ไว้ และให้เยาวชนโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามได้เรียนรู้ข้อมูลเหล่านี้ผ่านการอ่านเรื่องจากภาษาไทย ที่สร้างเป็นแบบเรียนเฉพาะกิจขึ้น

ทั้งนี้ความสำคัญของแบบเรียนเฉพาะกิจ ที่มุ่งพัฒนาทักษะภาษาไทยสำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามในภาคใต้ตอนล่างนั้น Watcharasukum (2012) วิเคราะห์ว่า มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากในพื้นที่ปัตตานี ยะลา นราธิวาส และสงขลา มีชาวไทยมุสลิมมากที่สุด และใช้ภาษามลายูในการสื่อสาร ทำให้ประสิทธิภาพของทักษะภาษาไทยน้อยลง ถึงกระนั้นก็ตาม การจะเพิ่มทักษะภาษาไทยให้นักเรียนประถมในโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามนั้น Puti, Numun, & Mettajit (2020) พบว่า ต้องเชื่อมโยงกับเรื่องราวในวัฒนธรรมอิสลามตามวิถีชีวิต ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำเรื่องเล่าในวิถีอิสลามด้านการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วย ที่เป็นบทอ่านภาษาไทย เพื่อให้นักเรียนประถมโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามได้ฝึกอ่านและพัฒนาทักษะภาษาไทย รวมทั้งที่สำคัญอย่างยิ่ง คือ นักเรียนเหล่านี้ได้รับรู้และตระหนักถึงภูมิปัญญาเรื่องการดูแลสุขภาพ รักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม อันเป็นอัตลักษณ์ที่มีคุณค่าของตนเอง

เมื่อพิจารณาถึงการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วย ตามวิถีภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น Jangkrajang (2013) พบว่า การได้ปลูกฝังเรื่องนี้แก่เยาวชนจะทำให้เกิดความเข้าใจถึงอัตลักษณ์ในวัฒนธรรมของตนเอง ทั้งด้านความรู้เรื่อง

สมุนไพร แนวทางการดูแลสุขภาพของตนเองและบุคคลในครอบครัว การภูมิใจในวัฒนธรรมของชุมชนตนเองและส่งต่อภูมิปัญญานี้ต่อไป

ด้วยความสำคัญข้างต้นนี้ ผู้เขียนบทความจะได้ศึกษาแนวทางการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม จากเรื่องเล่ามุสลิมในแบบเรียนเฉพาะกิจ ซึ่งใช้เป็นแหล่งศึกษาข้อมูล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาแนวทางการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม จากเรื่องเล่ามุสลิมในแบบเรียนเฉพาะกิจ ซึ่งใช้เป็นแหล่งศึกษาข้อมูล

ทบทวนวรรณกรรม

อาการเจ็บป่วยในมุมมองตามวิถีอิสลาม

ตามหลักศรัทธาของศาสนาอิสลาม มุสลิมเชื่อว่า เมื่อเกิดการเจ็บป่วยเป็นการลิขิตของพระเจ้า มุสลิมที่เจ็บป่วยจึงต้องมีความอดทนในการรักษา พร้อมทั้งวิงวอนขอ และมีความศรัทธาต่อพระเจ้าซึ่งส่งผลให้เกิดความเชื่อมั่น และมีจิตใจที่เข้มแข็ง มีกำลังใจ มีความหวังในความเมตตาของพระเจ้า ขณะเดียวกันก็ไม่เสียใจหรือโวยวาย ท้อแท้ หากการบำบัดรักษาโรคนั้นไม่ได้ผล หรือไม่หายเจ็บป่วย สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ Waealee, & Jalloh (2020) เรื่อง “การสร้างเสริมสุขภาวะทางจิตวิญญาณในผู้ป่วยมุสลิม” พบว่า สุขภาพในทัศนะอิสลามต้องมีมิติจิตวิญญาณเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเชื่อว่า สุขภาวะที่สมบูรณ์ทางจิตวิญญาณจะเป็นพลังไปสู่สุขภาพที่ดี มุสลิมมีการดำเนินชีวิตตามวิถีศาสนาตลอดและมีความสัมพันธ์กับพระผู้เป็นเจ้า มีความศรัทธาในอัลลอฮ์

อย่างไรก็ตามสัจธรรมอย่างหนึ่งที่อัลลอฮ์พระผู้เป็นเจ้าได้ทรงสร้างคู่ชีวิตคนเรา ก็คือ ความเปลี่ยนแปลง การเจ็บป่วยเป็นหนึ่งในความผันแปรของมนุษย์ อิสลามถือว่าความเจ็บป่วยเป็นปกติของมนุษย์ เป็นบททดสอบคนเรา (Pitakkhumpol, 2004) อิสลามจึงสอนให้มองการเจ็บป่วยเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ตามปกติเป็นสิ่งที่พระเจ้ากำหนดมา ผู้ป่วยต้องอดทนและบำบัดรักษาในยามเจ็บป่วย ทั้งนี้ เนื่องจากอิสลามมีความเชื่อว่า ร่างกายเป็นสิ่งที่พระเจ้ามอบหมายให้เราเป็นผู้ดูแล ห้ามทำร้ายร่างกายหรือปล่อยปละละเลย ให้บำบัดรักษาด้วยวิธีการที่อนุมัติ

ทั้งนี้มีความเห็นเพิ่มว่า ความซื่อตรงกับความศรัทธาต่อหลักอิสลาม ก็คือ แนวทางสำคัญที่มุสลิมจะสุขกายสุขใจและเป็นตามพระประสงค์ของพระผู้เป็นเจ้า มีข้อคิดเห็นเสริมอีกว่า ในหลักอิสลาม ความเจ็บไข้ ก็คือ สิ่งที่มุสลิมจะได้ทดสอบความเข้มแข็ง พระเจ้าเป็นผู้รู้และกำหนด (Waealee, & Jalloh, 2020)

ชาวมุสลิมผู้ศรัทธาในพระเจ้าจะไม่ตีโพยตีพายเมื่อยามเจ็บป่วย เพราะรู้ว่า การเจ็บป่วยนั้นเป็นการอนุมัติจากพระเจ้าเพียงองค์เดียว ไม่มีใครสามารถกำหนดได้ สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ Central Coordination Center of the Thai Muslim Health Promotion Program (2015) ได้ศึกษา เรื่อง “อิสลามกับการแพทย์” พบว่า ผู้ป่วยจะไม่รู้สึกเครียดเมื่อป่วย เนื่องจากทราบว่า เป็นบททดสอบจากพระเจ้าและจะยอมรับทุกสภาวการณ์ เมื่อเกิดเหตุผิดพลาดขึ้นจากการรักษา ผู้ป่วยหรือญาติจะไม่เคียดแค้นต่อผู้รักษา เนื่องจากการหายป่วยนั้นขึ้นอยู่กับการอนุมัติจากพระเจ้า

การดูแลสุขภาพในวิถีอิสลาม

ศาสนาอิสลามมีคำสอนและข้อปฏิบัติที่กล่าวถึงหลักในการดูแลสุขภาพของชาวมุสลิมเพื่อให้เกิดความเข้าใจในบริบทของศาสนาอิสลาม อิสลามเชื่อว่า การมีสุขภาพที่ดีนั้นเป็นความกรุณาจากอัลลอฮ์พระผู้เป็นเจ้าที่ประทานให้กับบ่าวของพระองค์ผู้ที่พยายามขวนขวายเอาใจใส่ดูแลสุขภาพของตนสม่ำเสมอ Lohwithee (2020) ได้ศึกษา “การเสริมสร้างสุขภาวะตามแนวทางของศาสนทูตแห่งอิสลาม” พบว่า การดำรงตนตามหลักคำสอนของศาสนาโดยปฏิบัติตามคำสั่งใช้และละทิ้งสิ่งที่เป็นข้อห้ามทั้งปวงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมุสลิมผู้ศรัทธาที่จะนำหลักคำสอนมาใช้เป็นแบบอย่างในการดำเนิน

ชีวิตให้สอดคล้องกับสภาวะสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณอันบริสุทธิ์ อันจะนำไปสู่ความมั่นคงและยั่งยืนอย่างแท้จริง

อย่างไรก็ดี การดูแลสุขภาพทั้งใจและกาย โดยเกี่ยวข้องกับศาสนานั้น ถือว่า มีผลอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้เรารู้จักสติ รู้ตัวและสงบใจได้เมื่อเผชิญโรค เพราะศาสนาจะสร้างความศรัทธา ผู้ป่วยก็จะปฏิบัติตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ และคลายความทุกข์ลงได้เมื่อป่วยไข้ (Posritong, 2018)

กระนั้นการมีสุขภาพที่ดีตามหลักวิถีอิสลาม มีข้อสำคัญ เช่น หลักอิสลามตามคำสอน เรื่อง การรับประทานอาหาร กล่าวคือ อาหารที่ชาวมุสลิมสามารถบริโภคได้นั้นต้องเป็น “อาหารฮาลาล” อาหารที่ฮาลาลต้องเป็นอาหารที่ผ่านกรรมวิธีในการทำ ผสม ปรุง ประกอบ หรือแปรสภาพ ตามข้อบัญญัติศาสนาอิสลาม วัตถุดิบ อุปกรณ์ สถานที่ที่ใช้ประกอบอาหาร การเก็บรักษา การขนส่ง ต้องไม่ขัดต่อข้อบัญญัติของศาสนา คือ ต้องมีความสะอาด ปราศจากสารพิษและอันตรายทุกชนิด ไม่มีการปนเปื้อน เช่น เนื้อสัตว์ต้องมาจากการเชือดด้วยวิธีการตามหลักศาสนา การปรุงประกอบอาหารต้องไม่มีส่วนผสมที่ต้องห้าม เช่น เลือดของสัตว์ เนื้อหมู น้ำมันหมูหรือผลิตภัณฑ์อื่น ๆ จากหมู รวมทั้งไม่มีแอลกอฮอล์ เป็นต้น (National Bureau of Agricultural Commodity and Food Standards, 2018)

อย่างไรก็ตามมีความเห็นเสริมว่า การมีสติเมื่อเผชิญโรค มุสลิมก็ให้เข้าใจสาเหตุการเกิดโรค และรู้วิธีป้องกันไม่ให้ติดโรค นี่คือ การรู้จักมีสติขณะเจ็บป่วยเพื่อจัดการใจและกายตนเอง (Lohwithee, 2020)

นอกจากนี้ หลักดูแลสุขภาพตามหลักศาสนาอิสลามยังสอนให้ชาวมุสลิมทุกคนรักษาความสะอาด เพราะความสะอาดเป็นส่วนหนึ่งที่พระเจ้าได้สั่งให้ชาวมุสลิมทุกคนเอาใจใส่ การรักษาความสะอาดนี้ส่งผลให้มีสุขภาพที่ดีตามมา ดังที่ Mudor (2009) ศึกษา “การบูรณาการองค์ความรู้บทบัญญัติศาสนาอิสลามกับการสร้างเสริมสุขภาพ: ทันตสุขภาพ” พบว่า ศาสนาอิสลามได้บัญญัติให้มุสลิมชำระร่างกายให้สะอาดทุกครั้งก่อนละหมาดและได้ให้ความสำคัญกับการรักษาความสะอาดปากและฟัน ศาสนาอิสลามส่งเสริมให้แปรงฟันหลังตื่นนอน ก่อนละหมาดทุกครั้ง เพราะ การแปรงฟันนั้นจะทำให้ปากสะอาด พระผู้ทรงอภิบาลจะทรงพอพระทัย ดังในหลักคำสอนที่ว่า “ท่านทั้งหลายจงแปรงฟัน ที่จริงสิ่งที่ดีที่สุด คือ การแปรงฟัน มันจะขจัดโรคฟันผุ มันจะถอนเสมหะ มันทำให้ตาสว่าง มันทำให้เหงือกแข็งแรง ทำให้กลิ่นปากหมดสิ้น มันทำให้กระเพาะดีขึ้น มันเพิ่มพูนตำแหน่งบนสวรรค์ มันทำให้มลาอิกะฮ์ทำการสรรเสริญ และเป็นเหตุให้อัลลอฮ์ทรงยินดี และทำให้ไชตอนโกรธแค้น”

แบบเรียนเฉพาะกิจที่สร้างขึ้นจากเรื่องเล่าในท้องถิ่น

แบบเรียนเฉพาะกิจมุสลิม เป็นหนังสือสำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลามที่มุ่งหวังพัฒนาการอ่านภาษาไทยโดยเฉพาะนักเรียนในโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม ที่ฝึกฝนยกระดับทักษะขึ้นได้จากประสบการณ์ที่อ่านเรื่องอันสัมพันธ์โดยตรงกับการรับรู้ในวิถีวัฒนธรรมมุสลิม การอ่านเรื่องเล่าในท้องถิ่น นอกจากทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะจับใจความ สาระในเรื่องที่อ่านของท้องถิ่นยังช่วยให้นักเรียนภูมิใจในอัตลักษณ์ชุมชนตนเอง ดังที่ Sesitang (2013) ศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้นิทานพื้นบ้านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนสำหรับนักเรียนโรงเรียนบ้านไสดง จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 30 คน และมีผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้ชุดกิจกรรมเรื่องเล่าท้องถิ่น อยู่ในระดับมากที่สุด ชุดกิจกรรมนิทานพื้นบ้าน นอกจากส่งเสริมการอ่านแล้ว ยังทำให้ผู้เรียนบอกเล่าต่อไปถึงนิทานท้องถิ่น อันช่วยรักษาอัตลักษณ์ชุมชนไว้

ทั้งนี้ การอ่านเรื่องเล่าประจำถิ่นในหนังสือแบบเรียนเฉพาะกิจสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้และสื่อสารจากเรื่องในประสบการณ์ตรง สอดคล้องกับที่ Chunsaard, & Jiraro (2021) ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการสอนด้วยหนังสือนิทานคุณธรรม

พบว่า การทำแผนการเรียนโดยใช้แบบเรียนเฉพาะกิจนิทานคุณธรรมของท้องถิ่น ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่าน มีความสุขเพลิดเพลินขณะเรียนรู้นิทานคุณธรรมของท้องถิ่น และได้เห็นภูมิปัญญาที่แฝงในเรื่องเล่านิทานนั้น

แบบเรียนเฉพาะกิจที่สร้างขึ้นจากนิทานหรือเรื่องเล่าท้องถิ่น ยังช่วยเสริมสร้างคุณธรรมของผู้เรียนด้วย ดังที่ Janlek, Chanroung, & Uttayanukul (2020) ศึกษาการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้หนังสือนิทานคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านสันโค้ง พบว่า ผู้เรียนได้พัฒนาคุณธรรม 8 ประการ ระดับมาก และในขณะที่ได้พัฒนาทักษะการอ่าน นักเรียนก็มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความสูงขึ้น เมื่อนักเรียนมีประสิทธิภาพด้านการจับใจความ นั่นก็กล่าวได้ว่า นักเรียนสามารถจดจำสาระของนิทานหรือเรื่องเล่าท้องถิ่น และเห็นถึงอัตลักษณ์ในชุมชน

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ เป็นการวิเคราะห์เอกสารแบบเรียนเฉพาะกิจ โดยศึกษาและเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ มีลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

รวบรวมงานวิจัยเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม รวบรวมข้อมูลวิจัยด้านเรื่องเล่ามุสลิมแง่การดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม จากหนังสือแบบเรียนเฉพาะกิจ“เรื่องบอกกล่าวของมุสลิม เล่าถึงความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ: แบบฝึกทักษะภาษาไทย (PISA) สำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม” 20 เรื่อง ได้แก่ 1) โรคอีสุกอีใส 2) นาบีอีซารักษาโรค 3) ท่านนบีมูซากับการรักษาอาการปวดฟัน 4) เคล็ดลับรักษาสุขภาพแบบท่านนบี 5) ละหมาดสร้างสุขภาพ 6) กินลืมตาย 7) อาการปวดฟันของมูซา 8) การดูแลสุขภาพตามแบบท่านนบี 9) ปาฏิหาริย์ของนบีมูซา 10) จงอย่าเข้าไปในแผ่นดินที่กำลังมีเกิดโรคระบาด 11) คำสั่งเสียท่านนบีเมื่อเผชิญโรคระบาด 12) สมุนไพรใกล้ตัว 13) ความมหัศจรรย์ของขิง 14) กระเทียม สมุนไพรจากอัลกุรอาน 15) สมุนไพรจากอัลกรุอานและซุนนะฮฺของท่านนบี 16) สุขภาพในมุมมองอิสลาม 17) สมุนไพรจากอัลกรุอาน 18) เศรษฐีพันล้าน 19) ท่านอุสมานกับการเสียสละครั้งยิ่งใหญ่ และ 20) โรคมียารักษา

2. ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากหนังสือแบบเรียนเฉพาะกิจ “เรื่องบอกกล่าวของมุสลิม เล่าถึงความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ: แบบฝึกทักษะภาษาไทย (PISA) สำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม” ที่มีเนื้อหาแยกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

1) การดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม

2) การรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม ทั้งนี้นำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

3. ขั้นสรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัยด้านแนวทางการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม จากหนังสือแบบเรียนเฉพาะกิจฯ และอภิปรายผลกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัย

การศึกษาแบบเรียนเฉพาะกิจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม “เรื่องบอกกล่าวของมุสลิม เล่าถึงความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ: แบบฝึกทักษะภาษาไทย (PISA) สำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม” พบว่า เรื่องเล่าในแบบเรียนฯ มีประเด็นสำคัญ เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพและการรักษาโรคตามวิถีอิสลาม สรุปเป็นตารางเบื้องต้น ดังนี้

ประเด็น	เรื่องเล่าที่พบประเด็นตามขอบเขตการศึกษา
ดูแลสุขภาพในวิถีอิสลาม	สมุนไพรใกล้ตัว กระเทียมสมุนไพรจากอัลกุรอานกินลืมตาย เคล็ดลับรักษาสุขภาพแบบท่านนบี ละหมาดสร้างสุขภาพ การดูแลสุขภาพแบบท่านนบีมุฮัมมัดปฏิหาริย์ของนบีมูซา ความมหัศจรรย์ของขิง สมุนไพรจากอัลกุรอานและซุนนะฮฺของท่านนบี สุขภาพในมุมมองอิสลาม สมุนไพรจากอัลกุรอาน
โรค และการรักษาโรคในวิถีอิสลาม	โรคอีสุกอีใส ท่านนบีมูซารักษาปวดฟัน คำสั่งเสียท่านนบีเมื่อเผชิญโรคระบาด นาบีอีซารักษาโรค อาการปวดฟันของมูซา จงอย่าเข้าไปในแผ่นดินโรคระบาด เศรษฐีพันล้าน ท่านอุสมานกับการเสียสละครั้งยิ่งใหญ่ โรคมียารักษา

เมื่อได้เห็นตารางสรุปข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ต่อจากนี้ขอเสนอผลการวิเคราะห์ในประเด็นสำคัญจากกรณีศึกษาเรื่องเล่าที่อยู่ในแบบเรียน “เรื่องบอกกล่าวของมุสลิม เล่าถึงความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ: แบบฝึกทักษะภาษาไทย (PISA) สำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม” ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. การดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม

การดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม ที่ได้รับรู้จากการบอกเล่าแล้วบันทึกเป็นภาษาไทยในหนังสือแบบเรียนเฉพาะกิจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม ภาคใต้ตอนล่าง “เรื่องบอกกล่าวของมุสลิม เล่าถึงความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ: แบบฝึกทักษะภาษาไทย (PISA) สำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม” มีประเด็นสำคัญ ดังนี้

1.1 การดูแลสุขภาพ บำรุงร่างกาย

ชาวมุสลิมเชื่อว่า การมีสุขภาพที่ดี เป็นความกรุณาจากอัลลอฮ์พระผู้เป็นเจ้า ดังนั้น ชาวมุสลิมต้องดำรงตนตามหลักของคำสอนในศาสนาอิสลาม ทั้งนี้พระผู้เป็นเจ้าได้ส่งตัวแทน คือ ท่านศาสดามาเผยแผ่ศาสนาให้ชาวมุสลิมได้ปฏิบัติอย่างเหมาะสม โดยในเรื่องบอกเล่า “สมุนไพรใกล้ตัว” ระบุว่า “คัมภีร์อัลกุรอาน พี่น้องชาวมุสลิมได้นำมาใช้เป็นธรรมนูญในการดำรงชีวิตสืบต่อกันมา” และมีคำบอกเล่าเรื่อง การดูแลสุขภาพเกี่ยวกับสมุนไพรบำรุงร่างกายด้วย อาทิ พืช ผัก หรือ ธัญพืช โดยเฉพาะข้าวบาร์เลย์ ธัญพืชที่อยู่ในวิถีการบริโภคของอิสลาม ชาวมุสลิมได้นำมาใช้เป็นอาหารคนและอาหารสัตว์ นำมาหมักเป็นเครื่องดื่ม การบริโภคผลิตภัณฑ์จากข้าวบาร์เลย์ มีผลต่อการดูแลสุขภาพ บำรุงร่างกาย (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยแคชเมียร์ ของอินเดีย ระบุประสิทธิภาพด้านการดูแลสุขภาพ บำรุงร่างกายจากการบริโภคข้าวบาร์เลย์ ว่าข้าวบาร์เลย์มีใยอาหาร วิตามินบี และแร่ธาตุต่าง ๆ เช่น ซีลีเนียม ทองแดง เหล็ก ฟอสฟอรัส แมกนีเซียม และไนอะซินสูง มีสรรพคุณช่วยบำรุงผิว ลดน้ำหนัก บรรเทาอาการปวดท้องจากโรคกระเพาะอาหาร แก้โรคเหน็บชา บรรเทาอาการไอ แก้หวัด เป็นต้น ดังนั้น ในวิถีอิสลามตามคำบอกเล่านั้นก็จะเห็นถึงการดูแลสุขภาพจากการบำรุงร่างกายด้วยการบริโภคพืชพันธุ์ที่มีประโยชน์ในวิถีชีวิต

1.2 การดูแลสุขภาพที่เป็นภูมิแพ้ และร่างกายผิดปกติในวิถีอิสลาม

เมื่อร่างกายมีอาการผิดปกติ เช่น รู้สึกปวดตัว มีอาการแพ้ หรือเกิดนิ่วในร่างกายนั้น ชาวมุสลิมมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพข้างต้น ดังเรื่อง “กระเทียม สมุนไพรจากอัลกุรอาน” ได้บอกกล่าวไว้ว่า กระเทียมเป็นพืชผักในวิถีอิสลามที่บริโภคเสมอในชีวิตประจำวัน หากเรามีอาการแพ้ หรือเป็นภูมิแพ้ การบริโภคกระเทียมจะช่วยดูแลสุขภาพให้ดีขึ้น โดยมีส่วนผสม ดังนี้ “กระเทียม 5 กลีบ น้ำผึ้ง 1 แก้วเล็ก ฮับบะตุสเซาดาอ์ 1 ช้อนโต๊ะ นำมาบดรวมกัน รับประทานเช้าและเย็น” (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

การดูแลสุขภาพด้วยการกินสมุนไพรที่มีประโยชน์ ดังส่วนผสมข้างต้นตามวิถีอิสลาม อันประกอบด้วย กระเทียม น้ำผึ้ง และยี่หร่าดำ (ฮับบะตุสเซาดาอ์) จะเห็นได้ว่า มีสรรพคุณดูแลร่างกายที่มีอาการแพ้ ปวดตามเนื้อตัว โดยสมุนไพรดังกล่าวก็เป็นส่วนผสมในอาหารตามวิถีอิสลามในชีวิตปกติอยู่แล้ว

นอกจากนี้หากมีอาการว่า ร่างกายปัสสาวะไม่ปกติ อาการแบบนิ่ว ก็มีเรื่องบอกเล่าในวิถีอิสลามว่า เราดูแลสุขภาพได้ด้วยการรับประทานสมุนไพรที่มีส่วนประกอบต่อไปนี้ “น้ำมะนาว 1 แก้วเล็ก น้ำมันมะกอก 1 แก้วเล็ก กระเทียมบดครึ่งแก้วเล็ก ผักชีฝรั่ง 1 กำมือ นำส่วนผสมทั้งหมดมาบดรวมกัน รับประทาน 1 ช้อนโต๊ะ ก่อนนอนทุกวัน” (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

กล่าวได้ว่า การรักษาสุขภาพสำหรับผู้มีร่างกายผิดปกติ ในวิถีอิสลามก็ยังใช้แนวทางแบบกินอาหารให้เป็นยา หมายความว่า เลือกรับประทานอาหาร หรือส่วนผสมในอาหารที่มีสรรพคุณดูแลสุขภาพ เช่น ส่วนประกอบข้างต้น ทั้งน้ำมะนาว น้ำมันมะกอก กระเทียม ผักชีฝรั่ง ล้วนเป็นสมุนไพรที่ประโยชน์ ทั้งการช่วยระบบย่อย ลดระดับไขมัน ลดระดับความดันโลหิต เป็นต้น จึงเห็นชัดว่า วิถีอิสลามในชีวิตปกติด้านการบริโภคอาหาร ก็มีส่วนช่วยส่งเสริมการดูแลสุขภาพ

1.3 การถือศีลอด และหลักการรับประทานอาหารในวิถีอิสลาม

การดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม จากคำบอกเล่าระบุถึงสุขภาพที่ดีขึ้น เมื่อมีการถือศีลอดว่า ชาวมุสลิมจะมีการถือศีลอดในเดือนรอมาฎอนเป็นระยะเวลา 1 เดือน การถือศีลอดนี้ นอกจากเป็นการเสริมสร้างความสดใส ฝึกความอดทนอดกลั้น และความแข็งแกร่งของจิตใจแล้ว การถือศีลอดยังเป็นการรักษาและเสริมสร้างสุขภาพทางกายอย่างมีประสิทธิภาพด้วย ดังที่ท่านนบีมุฮัมหมัด กล่าวไว้ว่า “ท่านจงถือศีลอด แล้วท่านจะมีสุขภาพที่สมบูรณ์”

การถือศีลอด มีคำบอกเล่าถึงคุณประโยชน์ต่อร่างกายว่า ในการอดอาหารช่วงถือศีลอด ทำให้อวัยวะย่อยอาหารได้พักหลังทำงานหนักมา 1 ปี หากได้พักกระเพาะอาหารบางช่วง จะช่วยให้สุขภาพแข็งแรง การถือศีลอดนับว่าเป็นการรักษาสุขภาพตามธรรมชาติ การถือศีลอดยังช่วยบรรเทาความเจ็บป่วย โดยร่างกายได้ขับสารพิษให้บางเบาลง (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

ในคัมภีร์อัลกุรอานได้สนับสนุนและส่งเสริมให้มีการถือศีลอด เพื่อแสวงหาความใกล้ชิดต่ออัลลอฮ์ และได้ชี้แจงถึงคุณค่าของการถือศีลอด ในอายะฮ์ที่ 35 ของซูเราะฮ์อัลอะห์ซาบว่า “แท้จริงบรรดาผู้นอบน้อมชายและหญิง บรรดาผู้ศรัทธาชายและหญิง ... บรรดาผู้ถือศีลอดชายและหญิง บรรดาผู้รำลึกถึงอัลลอฮ์อย่างมากที่เป็นชายและหญิงนั้น อัลลอฮ์ได้ทรงเตรียมไว้สำหรับพวกเขาแล้วซึ่งการอภัยโทษและรางวัลอันใหญ่หลวง”

ในวิถีอิสลามด้านการดูแลสุขภาพ ด้วยการถือศีลอด มีหลักการเรื่องการละศีลอด หรือการกินหลังละศีลอดเมื่อตะวันตกดิน ดังในเรื่อง “กินลืมตาย” ระบุว่า “การรับประทานอาหารเมื่อละศีลอด พี่ชายคนโตและน้องคนเล็กละศีลอดด้วยอินทผาลัมและน้ำเปล่าตามสุนัตของท่านนบี เมื่อละศีลอดแล้วก็เดินทางไปละหมาดที่มัสยิดหลังจากนั้น จึงกลับมารับประทานอาหาร” หลักการปฏิบัติในการดูแลสุขภาพดังกล่าวนี้ถือว่า ถูกต้อง เมื่ออดอาหาร 1 วัน และละศีลอดตอนเย็นโดยกินอินทผาลัม ร่างกายจะได้ดูดซึมน้ำตาลไปใช้ได้จากการกินอินทผาลัมกับน้ำ แล้วมีพลังงานเลี้ยงร่างกายได้ตามปกติ

หลักการปฏิบัติตนเรื่องการกินในวิถีอิสลาม ถือเป็นการดูแลสุขภาพที่มีประโยชน์ ดังที่มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับการรับประทานอาหารตามวิถีอิสลามตามแบบฉบับของท่านนบีมุฮัมมัด ซอลลัลลอฮุอะลัยฮิวะซัลลัม เป็นการสอนชาวมุสลิมให้มีมารยาทที่ดีงามในการรับประทานอาหาร กล่าวคือ ชาวมุสลิมต้องหลีกห่างจากการรับประทานจนอิ่มเกินไป เนื่องจากท่านนบีมุฮัมมัด ซอลลัลลอฮุอะลัยฮิวะซัลลัม ได้กล่าวแนะนำไว้ว่า “ไม่มีที่บรรจุใดในคนเราที่จะเลวร้ายยิ่งไปกว่าท้อง เพราะอาหารไม่กี่คำก็สามารถพยุงมนุษย์ให้มีแรงที่จะยืนตรงได้ ก็เป็นการเพียงพอแล้วสำหรับพวกเขา” นั่นหมายความว่า การกินอย่างพอดี ปริมาณที่เหมาะสม ทำให้ร่างกายได้ประโยชน์ แต่หากกินมากเกินไป ท้องของเราที่มีกระเพาะอยู่ภายในจะ “เลวร้าย” เพราะทำงานมากเกินไปเนื่องจากการกินของเราที่เกินพอดี มีเรื่องเล่าที่สนับสนุนแนวทางปฏิบัติข้างต้นนี้ด้วย คือ เรื่อง “เคล็ดลับรักษาสุขภาพ แบบท่านนบี” ที่ระบุว่า “...ท่านนบีมุฮัมมัด ซอลลัลลอฮุอะลัยฮิวะซัลลัม ไม่ค่อยป่วย ท่านนบีมีสุขภาพแข็งแรง เพราะท่านมีเคล็ดลับในการกิน ...[ท่านนบีกล่าวว่า] เราเป็นประชาชาติที่ไม่กินจนกว่าจะหิว เวลากินก็กินไม่อิ่ม เมื่อรับประทานอาหาร..ท่านนบีจะควบคุมการกินของตัวเอง ไม่กินตามอารมณ์ เมื่อกินอิ่ม ท่านนบีก็จะหยุดกินทันที คนรับประทานแบบนี้สุขภาพจะแข็งแรงตลอดเวลา” (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

การดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม มีหลักการชัดเจนในเรื่องการกินให้พอดีพอเหมาะ และการอดอาหารในวิถีปฏิบัติถือศีลอด เพื่อให้กระเพาะได้พักบ้าง ให้ร่างกายได้ขับของเสีย หลักการกินและอดทั้งสองประการนี้ล้วนมีผลดีต่อการดูแลสุขภาพทั้งสิ้นในคำบอกกล่าวของเรื่องเล่าอิสลามเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ

1.4 การละหมาด ช่วยดูแลสุขภาพ

วิถีมุสลิมในศาสนาอิสลามยังมีกฎข้อกำหนดที่สำคัญอีกประการ คือ การละหมาด การละหมาดของศาสนาอิสลามเป็นการแสดงออกถึงความเคารพต่ออัลลอฮ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ด้วยความสงบและความสำรวม ทั้งนี้ การละหมาดช่วยเสริมสร้างให้มนุษย์มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง เพราะการละหมาดเป็นการเคลื่อนไหวอวัยวะหลายส่วน รวมถึงเคลื่อนไหวร่างกาย เปลี่ยนอิริยาบถ ขณะปฏิบัติศาสนกิจ การละหมาดที่ทำ 5 ครั้งตามช่วงเวลาต่าง ๆ ของวัน รวมถึงละหมาดซุนนะฮ์ต่าง ๆ ไปจนถึงละหมาดกิยามุลลัยยามค่ำคืน ถือเป็นส่วนสำคัญของการออกกำลังเป็นระยะตลอดทั้งวัน การละหมาดจึงเป็นการดูแลสุขภาพที่มีคุณประโยชน์ ดังเรื่องเล่า “ละหมาดสร้างสุขภาพ” ที่ระบุว่า “ชาวบ้านชุมชนคลองเคียนมีสมาชิกผู้สูงอายุซึ่งกำลังเจ็บป่วยจากความชราเป็นจำนวนมาก พวกเขาจึงรวมกันจัดตั้งชมรมผู้สูงอายุบ้านคลองเคียนเพื่อขับเคลื่อนงานสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุโดยการใช้การละหมาดเป็นจุดเริ่มในการสร้างกิจกรรมออกกำลังกาย เพราะสิ่งนี้ทำให้ผู้สูงอายุได้ออกจากบ้านมาทำกิจกรรมด้วยกัน สามารถออกกำลังกายต่อเนื่องผ่านการละหมาด โดยเฉพาะการทำต่อเนื่องในมัสยิด 8 วัน แบบที่คนมุสลิมเรียกกันว่า ละหมาด 40 โดยใช้ท่าทางจากการละหมาดเป็นท่าออกกำลังกายไปในตัว ซึ่งวิธีนี้ได้รับความสนใจจากผู้สูงอายุอย่างมาก เพราะสามารถทำได้ด้วยตัวเองและเชื่อมโยงกับสิ่งที่ตัวเองคุ้นเคยอยู่แล้ว” (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

เรื่องเล่าข้างต้นเห็นชัดว่า การละหมาดในวิถีอิสลาม ถือเป็นการส่งผลดีต่อสุขภาพอย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้ไม่ใช่เพียงผู้สูงอายุเท่านั้น แต่การละหมาดยังดีต่อมุสลิมปกติทั่วไป รวมถึงผู้ป่วยเพราะการละหมาดช่วยให้กล้ามเนื้อ ข้อต่อของอวัยวะตลอดทั้งร่างกายได้ออกกำลัง พร้อมด้วยจิตใจได้ฝึกความสงบ นับว่า เป็นการดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลามที่เป็นไปตามชีวิตประจำวัน

2. โรคและการรักษาโรคตามวิถีอิสลาม

การเล่าถึงโรคและการรักษาโรคในวิถีอิสลาม มีการส่งต่อคำบอกกล่าวอย่างต่อเนื่อง โดยในหนังสือแบบเรียนเฉพาะกิจสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม ภาคใต้ตอนล่าง “เรื่องบอกกล่าวของมุสลิม เล่าถึงความเจ็บป่วย และการดูแลสุขภาพ: แบบฝึกทักษะภาษาไทย (PISA) สำหรับโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม” มีประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

2.1 โรคผิวหนังและการรักษา

วิถีมุสลิมในศาสนาอิสลามมีการเล่าถึงโรคติดต่อทางผิวหนัง ดังในเรื่อง “อีสุกอีใส” ได้บอกกล่าวทั้งอาการทางผิวหนังของโรค และการรักษา ว่าโรคนี้มี “ตุ่มแผล “ ผู้ที่เป็นโรคจะมี “อาการคัน” วิธีการรักษา คือ “ใช้ใบเสลดพังพอนตัวเมียมาล้างให้ สะอาด นำมาโขลกหรือปั่นให้ละเอียด ผสมน้ำดินสอพอง ทาที่ตุ่มอีสุกอีใสบ่อย ๆ”

เมื่อรักษาตามวิถีอิสลามแล้ว ผู้เป็นอีสุกอีใสที่ผิวหนังจะ “บรรเทาอาการคัน” และ “ทำให้ตุ่มแผลแห้งเร็ว” นอกจากนี้สรรพคุณของ “เสลดพังพอนตัวเมีย” ที่ช่วยลดอาการคันได้ ก็จะทำให้ผู้ป่วย “ไม่ถู และแกะเกา” จึงมีผลดีที่ผิวหนังจะ “ไม่เกิดรอยแผลเป็น” (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

กล่าวได้ว่า การบอกเล่าถึงโรคและวิธีรักษาโรคตามวิถีอิสลาม มีประเด็นน่าสนใจเกี่ยวกับสุมนไพรที่ใกล้ตัว และใช้ในชีวิตประจำวัน หรือหาได้ง่าย ดังที่พบว่า ต้นเสลดพังพอนนั้นมักปลูกกันทั่วไป โดยเฉพาะต้นตัวเมียก็ขึ้นเจริญเติบโตได้ง่าย ส่วนดินสอพองก็เป็นของหาได้ไม่ยาก การรักษาโรคตามวิถีอิสลามจึงส่งต่อข้อมูลอย่างต่อเนื่องและยังปฏิบัติกันเรื่อยมา เพราะเป็นวิธีรักษาที่ไม่ยาก หาสมุนไพรได้ในชีวิตประจำวัน

2.2 อาการปวดฟันและการรักษา

ในชีวิตตามปกติของคนเรา แทบไม่มีใครที่ไม่เคยประสบอาการปวดฟัน ทั้งในแง่ที่ร่างกายเจริญวัยแล้วมีการฟันหัก การเปลี่ยนฟันน้ำนมเป็นฟันแท้ มีเลือดออกเมื่อฟันหัก รวมถึงคนจำนวนมากก็ฟันผุ และปวดฟัน

ประเด็นน่าสังเกต คือ เรื่องเล่าในการรักษาโรคตามวิถีอิสลามนั้น จะมีการบอกกล่าวถึงโรคและอาการที่พบประสบได้แทบทุกคน การส่งต่อเรื่องเล่าดังกล่าวจึงยังคงดำเนินมาถึงทุกวันนี้เพราะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นเสมอ ทั้งนี้ สำหรับปากที่สะอาด การแปรงฟันให้สะอาดนั้น พระผู้ทรงอภิบาลจะทรงพอพระทัย ส่วนการรักษาอาการปวดฟันนั้น มีเรื่องเล่า คือ “ท่านนบีมูซา (อะลัยฮิซซาลาม) กับการรักษาอาการปวดฟัน” ที่ระบุว่า ในอดีตกาลท่านนบีมูซาปวดฟัน ท่านจึงได้วอนขอต่ออัลลอฮ์เพื่อให้พระองค์ทรงช่วยเหลือและรักษาอาการปวดฟันให้ทุเลาลง องค์อัลลอฮ์ได้ทรงแนะนำให้ท่านนบีมูซาเข้าไปในป่าเพื่อหาใบพืชสมุนไพรรักษาอาการ ท่านนบีมูซาก็ได้ปฏิบัติตามคำแนะนำขององค์อัลลอฮ์ โดยเมื่อเข้าป่าและพบใบพืชสมุนไพร ก็เคี้ยวทันที ท่านนบีมูซาก็หายปวดฟัน (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

เรื่องเล่าข้างต้น เป็นความนัยเชิงสัญลักษณ์ที่ชวนให้ตีความเกี่ยวกับการรักษาอาการปวดฟันว่า ผู้ที่ปวดฟันต้องพึ่งพาผู้มีความรอบรู้ที่น่าศรัทธา ดังองค์อัลลอฮ์ เพื่อชี้แนะการรักษาที่ถูกต้อง หากไม่มีผู้รอบรู้ที่น่าศรัทธาช่วยให้คำแนะนำวิธีรักษาอย่างถูกต้อง ก็อาจไม่เหมาะสมที่จะรักษาเองทั้งที่ไม่มีความรู้ ดังที่เมื่อท่านนบีมูซามีอาการอื่นอีก แล้วไปเก็บใบพืชมากินเองก็ไม่หาย

แง่คิดจากเรื่องเล่าการรักษาโรคตามวิถีอิสลามข้างต้นนี้ แฝงมุมมองที่ชวนให้ผู้ฟังได้ตระหนักถึงการมีความรู้ในโรคก่อนจะรักษาอาการเหล่านั้น และควรให้ผู้มีความรอบรู้ให้คำแนะนำถึงวิธีรักษาที่ถูกต้องเพื่อผลลัพธ์ในการรักษาที่แน่นอนปลอดภัย

2.3) โรคระบาดตามวิถีอิสลาม

ในเรื่องเล่าของวิถีอิสลาม มีการกล่าวถึงโรคระบาดไว้แล้ว ถึงแม้ว่าเราจะพบเห็นชัดเจนในช่วงที่ผ่านมาของการระบาดจากโควิด 19 ที่ส่งผลทั่วโลก ทั้งนี้มีเรื่องเล่าสำคัญ คือ “คำสั่งเสียท่านนบีมุฮัมมัดเมื่อเผชิญกับโรคระบาด” ได้ส่งต่อแง่คิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับการเผชิญโรคระบาดที่กระจายอย่างรวดเร็วว่า “จงอย่าเข้าไปในแผ่นดินที่กำลังเกิดโรคระบาด และจงอย่าออกจากแผ่นดินที่โรคระบาดได้เกิดขึ้นแล้ว” (Songsermsasana Vittaya School, 2022)

ประเด็นที่ชวนคิด คือ ท่านนบีมุฮัมหมัดได้กล่าวถึงการระมัดระวังตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้คนเพิ่มการระบาดของโรคให้ขยายวงกว้างมากขึ้น ดังที่บอกชัดเจนว่า “อย่าเข้าไปในแผ่นดินที่กำลังเกิดโรคระบาด” เพราะเมื่อเข้าไปในพื้นที่ซึ่งโรคระบาดกำลังกระจายอยู่นั้น เราก็จะได้รับเชื้ออย่างยากจะปฏิเสธได้ ขณะเดียวกันก็มีคำบอกเล่าเพิ่มเติมอีกว่า “จงอย่าออกจากแผ่นดินที่โรคระบาดเกิดขึ้นแล้ว” เนื่องจากหากไม่ควบคุมการเดินทางออกจากพื้นที่ซึ่งเชื้อแพร่กระจายคนในพื้นที่โรคระบาดก็จะเป็นพาหะแพร่เชื้อไปสู่ผู้คนในแหล่งอื่นให้ติดโรคอย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น จนเกิดโรคระบาดขยายตัวเป็นอันตรายอย่างรวดเร็วขึ้นอีก

สถานการณ์ที่มาจากเรื่องบอกเล่าในวิถีอิสลามนี้แม้จะเป็นเรื่องราวในอดีตกาลตั้งแต่ยุคประวัติศาสตร์ ดัง “การระบาดโรคในอาณาจักรชาวมายา และเมืองปอมเปอี” แต่หากเทียบเคียงกับเหตุการณ์โรคระบาดโควิด 19 ยุคปัจจุบันมานี้ ก็เป็นสถานการณ์ที่คนทุกวันนี้เข้าใจได้อย่างชัดเจน ดังที่เคยมี “มาตรการปิดเมือง (Lockdown) เพื่อควบคุมการระบาดโรคโควิด 19” มาแล้วทั่วโลก

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาถึงสถานการณ์ปัจจุบัน ก็พบว่า มีเรื่องเล่าถึง “การปฏิบัติตนตามวิถีอิสลามในช่วงโรคโควิดระบาด” ควรสวมหน้ากากอนามัย ควรเว้นระยะห่าง โดยเฉพาะเมื่อละหมาดที่มัสยิด (Songsermsasana Vittaya School, 2022) ดังนั้น การบอกเล่าตามวิถีอิสลามเรื่องการปฏิบัติตนตามศาสนากิจช่วงโรคโควิดระบาดนี้ ก็ถือว่า เป็นการช่วยป้องกันไม่ให้เชื้อแพร่กระจายสู่ผู้อื่น และลดความเสี่ยง ป้องกันตนเองไม่ให้เราติดโรคระบาดนั้นมาด้วย จึงกล่าวได้ว่าการดูแลตนเองตามวิถีอิสลามในช่วงโรคระบาดนั้น ผู้เล่าเรื่องราวข้างต้นมีความเข้าใจถึงสาเหตุการระบาดโรค และรู้วิธี

ป้องกันไม่ติดโรคระบาด ทั้งยังถือเป็นการรับผิดชอบต่อสังคมและผู้คนรอบข้างด้วยไม่ให้เป็นอันตรายจากการรับและแพร่เชื้อในสถานการณ์โรคระบาด

อภิปรายผลการวิจัย

บทความวิจัยเรื่อง “การดูแลสุขภาพและความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลามจากแบบเรียนเฉพาะกิจเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม จากเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ในแบบเรียนเฉพาะกิจ นักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม พบว่า มีประเด็นสำคัญ ต่อไปนี้

1. แนวทางดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม มีผลที่สอดคล้องตามหลักอิสลาม ที่ว่าความป่วยก็คือสิ่งที่มุสลิมจะได้ทดสอบความเข้มแข็ง พระเจ้าเป็นผู้รู้และกำหนด (Waealee, & Jalloh, 2020) ทั้งนี้พบ 4 ประเด็นในเรื่องเล่าอิสลาม ได้แก่ 1.1) การดูแลสุขภาพ เชื่อว่า อัลลอฮ์พระผู้เป็นเจ้า มีความกรุณาต่อมุสลิมต้องดำรงตนตามหลักศาสนาอิสลาม และจะมีสุขภาพดี ประเด็นนี้เชื่อมโยงสอดคล้องกับ Lohwithee (2020) ที่ศึกษา การเสริมสร้างสุขภาวะตามแนวทางของศาสนทูตแห่งอิสลาม พบว่า มุสลิมผู้ศรัทธาต่อพระเจ้าและปฏิบัติตามหลักคำสอนย่อมมีสุขภาวะทั้งกายและใจที่ดี

นอกจากนี้ Pitakkhumpol (2004) แสดงทัศนะว่าตามหลักอิสลาม แม้เผชิญความเจ็บป่วย ก็อาจกล่าวไม่ได้ว่าเป็นเรื่องร้าย เนื่องจากเมื่อป่วยไข้ ผู้เจ็บป่วยก็ได้ทบทวนและตรวจสอบการปฏิบัติตนเกี่ยวกับสุขภาพตนเอง พร้อมกันนี้ ผู้เจ็บป่วยก็ได้ฝึกจิตให้มีความสงบ มีสติในขณะเจ็บป่วย โดยผู้ป่วยไข้ก็ได้ระลึกถึงหลักการตามวิถีอิสลามไปด้วยที่พระผู้เป็นเจ้าทดสอบความแข็งแกร่งของจิตใจ ความสงบและมีสติของมุสลิม

อย่างไรก็ตามบทความนี้ของผู้วิจัยยังมีประเด็นเพิ่มเติมที่ พบว่า ในเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ระบุถึงการใช้สมุนไพรบำรุงสุขภาพด้วย ดังผลวิจัยข้อที่ 1.2) การดูแลสุขภาพที่เป็นภูมิแพ้ และร่างกายผิดปกติในวิถีอิสลาม ในเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ระบุถึงแนวทางการรับประทานอาหารให้เป็นยาได้ด้วย กล่าวคือ ในส่วนผสมของอาหารควรจะต้องประกอบด้วยวิตามิน เกลือแร่และสารอาหารที่ช่วยรักษาร่างกาย ผลวิจัยข้อนี้ข้างต้นเป็นประเด็นเพิ่มเติมจาก National Bureau of Agricultural Commodity and Food Standards (2018) พบว่า “อาหารฮาลาล” ช่วยรักษาสุขภาพได้เพราะปราศจากส่วนผสมอันตราย เช่น แอลกอฮอล์และยังเป็นอาหารตามข้อบัญญัติอิสลามที่สะอาด ไม่มีการปนเปื้อน ไม่มีส่วนผสมต้องห้ามที่เป็นโทษแก่ร่างกาย เป็นต้น

ทั้งนี้ในประเด็น “อาหารฮาลาล” ตามหลักการของอิสลามมีข้อสนับสนุนทางการแพทย์ที่ระบุถึงการเกิดประโยชน์แก่ร่างกาย นอกจากนี้ “อาหารฮาลาล” ยังสามารถลดความเสี่ยงต่อปัญหาทางสุขภาพ อันก่อให้เกิดความเจ็บป่วย เช่น หลักการอิสลามไม่ให้บริโภคอาหารจากสุกร ทั้งนี้หากพิจารณาเนื้อสุกรที่มีไขมันผสมอยู่เป็นจำนวนมาก ก็จะพบว่า ไขมันจากสุกร เป็นผลเสียต่อสุขภาพ ทั้งความเสี่ยงการก่อโรคไขมันอุดตันในหลอดเลือด เสี่ยงต่อการเกิดโรคหัวใจ และภาวะไขมันพอกตับ นอกจากนี้ ข้อบัญญัติอิสลามที่ห้ามการดื่มสุรา ก็พบว่า ในหลักการด้านสุขภาวะร่างกาย เครื่องดื่มแอลกอฮอล์สร้างผลเสียต่อร่างกายมากมาย เช่น โรคตับแข็ง ผลเสียต่อระบบการทำงานของกล้ามเนื้อหัวใจ ผลเสียต่อระบบย่อยอาหารและกระเพาะอาหารเกิดการอักเสบ ผลเสียต่อระบบทำงานของสมอง ผลเสียต่อระบบสืบพันธุ์ (National Bureau of Agricultural Commodity and Food Standards, 2018) จึงกล่าวได้ว่า การดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลามในหลักการอาหารฮาลาลนั้น ประเด็นนี้มีส่วนสร้างเสริมสุขภาพ

การดูแลสุขภาพในเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ ข้อ 1.3) การถือศีลอด และข้อ 1.4) การละหมาด ถือเป็นการปฏิบัติตามข้อบัญญัติของอิสลาม การถือ ศีลอดในเดือนรอมาฎอน ช่วยให้อวัยวะย่อยอาหารได้พักในบางช่วงและช่วยขับสารพิษให้บางเบาลง ส่วนการละหมาดทำให้กล้ามเนื้อ ข้อต่อของอวัยวะ ตลอดทั้งร่างกายได้ออกกำลัง 5 ครั้งตามช่วงเวลาต่าง ๆ ของวัน การปฏิบัติศาสนกิจทั้งสองนี้นอกจากสุขภาพจะดีขึ้น ใจก็เป็นสุข จิตก็สงบ ประเด็นนี้เป็นผลวิเคราะห์ที่ได้เพิ่มเติมจาก Waealee, & Jalloh (2020) ที่ศึกษาการสร้างเสริมสุขภาวะทางจิตวิญญาณในผู้ป่วยมุสลิม ระบุว่า มุสลิมที่ดำเนินตามวิถี

อิสลามและศรัทธาต่อพระองค์อัลลอฮ์ ย่อมมีจิตใจที่สงบสมบูรณ์ ในบทความนี้ของผู้วิจัยก็ได้เพิ่มเติมประเด็นสำคัญ คือ ร่างกายมุสลิมที่ปฏิบัติถือศีลอดกับละหมาด ก็มีผลส่งเสริมสุขภาพให้แข็งแรงด้วย

อย่างไรก็ดี Waealee, & Jalloh (2020) ที่ศึกษา “การสร้างเสริมสุขภาวะทางจิตวิญญาณในผู้ป่วยมุสลิม” มีประเด็นพิจารณาว่าจิตวิญญาณจะเป็นพลังไปสู่สุขภาพที่ดี มุสลิมที่ดำเนินชีวิตตามวิถีอิสลาม พร้อมกับมีความสัมพันธ์กับพระผู้เป็นเจ้า มีความศรัทธาในอัลลอฮ์นั้นจะมีสุขภาวะที่ดีด้วย ในทัศนะนี้เมื่อพิเคราะห์เชื่อมโยงกับผลวิจัยที่เห็นว่าการละหมาดและการถือศีลอด คือ แนวทางสู่การสร้างเสริมสุขภาพในวิถีอิสลาม นี่เป็นการเริ่มต้นที่ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อเรื่องของจิตวิญญาณตามแนวทางอิสลามซึ่งเน้นการมีจิตใจสงบระลึกถึงอัลลอฮ์ จิตวิญญาณดังกล่าวนี้จะพัฒนาไปสู่สุขภาวะทางร่างกายที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน

2. โรคและการรักษาตามวิถีอิสลาม แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ 2.1) โรคผิวหนังและการรักษา ในวิถีมุสลิมจะใช้สุมนไพรใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน หาสมุนไพรได้ทั่วไปบริเวณบ้านเรือน 2.2) อาการปวดฟันและการรักษา เรื่องเล่าการรักษาอาการปวดฟันตามวิถีอิสลามมีประเด็นน่าสังเกตคือ การรักษาอาการปวดฟันควรให้ผู้มีความรอบรู้ให้คำแนะนำและรักษาอย่างถูกต้องเพื่อผลลัพธ์ที่แน่นอนปลอดภัย ประเด็นนี้เป็นผลการวิเคราะห์ที่ต่อยอดจาก Mudor (2009) ที่ศึกษาการบูรณาการองค์ความรู้บทบัญญัติศาสนาอิสลามกับการสร้างเสริมสุขภาพ: ทันตสุขภาพ พบว่า ในบทบัญญัติอิสลามส่งเสริมให้รักษาสุขภาพฟันด้วยการแปรงฟันเสมอหลังตื่นนอนและก่อนละหมาดทุกครั้ง ส่วนข้อที่ 2.3)โรคระบาดตามวิถีอิสลาม มีเรื่องเล่ากล่าวถึงโรคระบาดทั้งในอดีตและสถานการณ์ปัจจุบันที่โควิดระบาดว่า ต้องระวังตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้เพิ่มการระบาดของโรค ต้องควบคุมการเดินทางออกจากพื้นที่ซึ่งเชื้อแพร่กระจาย ประเด็นนี้ มีความเห็นเพิ่มจาก Lohwithee (2020) ที่ศึกษาการเสริมสร้างสุขภาวะตามแนวทางของศาสนทูตแห่งอิสลาม พบว่า มุสลิมผู้ศรัทธาต่อพระเจ้าและปฏิบัติตามหลักคำสอนย่อมประคองสุขภาพตนไว้ได้

กระนั้นก็ตาม ในหลักการดูแลสุขภาพและการรักษาโรคตามวิถีอิสลาม Pitakkhumpol (2004) ชี้ให้เห็นความสำคัญของจิตใจสำหรับมุสลิมที่ศรัทธาต่ออัลลอฮ์ เนื่องจากความยึดถือเชื่อมั่นในบัญญัติของศาสนาที่พระเจ้าและศาสดาแจ้งแก่มุสลิมนั้น ถือเป็นหนทางช่วยให้เกิดสุขภาวะที่ดี แม้หากเจ็บป่วยก็สามารถบรรเทาให้ลดลงได้เมื่อมุสลิมปฏิบัติกายและจิตใจตามหลักคำสอนในข้อกำหนดของอิสลาม นี่แสดงให้เห็นว่า สภาพจิตใจอันสงบ มีสติของบุคคลมีผลส่งต่อถึงสภาพร่างกาย ด้วยเหตุนี้ ในวิถีการดูแลสุขภาพของอิสลามจึงให้ความสำคัญกับจิตวิญญาณและสภาพจิตใจของบุคคลอันมีศาสนาเป็นเครื่องยึดถืออย่างยิ่ง

นอกจากนี้การเจ็บป่วยในมุมมองของมุสลิม ถือเป็นบททดสอบจากพระเจ้าให้มุสลิมมีสติ มีความเข้มแข็ง ตามที่งานของ Central Coordination Center of the Thai Muslim Health Promotion Program (2015) เรื่อง อิสลามกับการแพทย์ พบว่า ชาวมุสลิมผู้ศรัทธาในพระเจ้าจะไม่ตีโพยตีพายเมื่อยามเจ็บป่วย เพราะรู้ว่า การเจ็บป่วยนั้นเป็นการอนุมัติจากพระเจ้าเพียงองค์เดียว ไม่มีใครสามารถกำหนด ดังนั้น ผลวิเคราะห์ในบทความนี้จึง พบว่า เรื่องเล่ามุสลิม กล่าวถึง การมีสติเมื่อเผชิญโรคระบาด ให้เข้าใจสาเหตุการระบาดโรค และรู้วิธีป้องกันไม่ให้ติดโรคระบาด ก็คือ การรู้จักมีสติขณะเผชิญโรคเพื่อจัดการใจและกายตนเอง (Lohwithee, 2020)

กล่าวได้ว่า แบบเรียนเฉพาะกิจจากเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ในด้านการดูแลสุขภาพและความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลามสำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม นั้น นอกจากนักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านภาษาไทย ก็ยังได้รับรู้อัตลักษณ์กับภูมิปัญญาในวิถีมุสลิมของตนเอง นี่เป็นประเด็นที่เชื่อมโยงกับ Sesitang (2013) ที่พบว่า นิทานพื้นบ้านเรื่องเล่าท้องถิ่นที่ออกเป็นชุดการเรียนรู้มีผลต่อการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนพร้อมกับได้ปลูกฝังความภูมิใจในอัตลักษณ์ประจำถิ่นของผู้เรียน นอกจากนี้ เมื่อนักเรียนได้อ่านเรื่องเล่าการดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม ผู้เรียนก็บอกต่อคนรอบข้าง และตนได้ประพฤติดีตามหลักศาสนาอิสลามด้วย

สาระข้างต้นนี้นับเป็นการขยายขอบเขตการเรียนรู้จากในหนังสือแบบเรียน ที่สามารถต่อยอดสู่ผู้เรียนเป็นการประพฤติได้จริงในชีวิตประจำวันตามปกติของวิถีชีวิต การได้เรียนรู้จากการอ่านแล้วเพิ่มเป็นการลงมือทำจริง นับเป็นคุณค่าของการเรียนรู้แบบเชิงรุกที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงของผู้เรียน (Sesitang, 2013) นี่เป็นประเด็นที่ขยายจาก Chunsaard, & Jiraro (2021) ซึ่งชี้ว่า เรื่องเล่าคุณธรรมที่นักเรียนประถมได้อ่านก็จะสอดแทรกจริยธรรมให้แก่ตัวเขาเองด้วยขณะเล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟัง นับเป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่า การเรียนรู้ที่มีการกล่อมเกลาจากหลักศาสนา เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ปลูกฝังจริยธรรมได้อย่างดีให้แก่ผู้เรียนในวัยประถมศึกษา จึงจะเห็นได้ว่า แบบเรียนในช่วงชั้นของวัยประถมศึกษาจะได้สอดแทรกประเด็นทางด้านศาสนา จริยธรรมอยู่ด้วยเสมอ ทั้งในแง่ข้อพึงปฏิบัติ และข้อไม่ควรปฏิบัติ อันจะเป็นเหมือนคำสอนนำทางสำหรับการประพฤติที่เหมาะสมให้แก่เยาวชนผู้เรียนไปพร้อมกัน (Chunsaard, & Jiraro, 2021)

ดังนั้น ประเด็นผลการศึกษาวิจัยจากบทความวิจัยชิ้นนี้ ที่ชี้ให้เห็นแนวทางการดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลามจากแบบเรียนเฉพาะกิจนี้ ก็ยังทำให้เห็นคุณค่าในศาสนาที่เป็นเหมือนแรงกระตุ้นให้แก่การส่งเสริมคุณธรรมด้านการปฏิบัติตามหลักการของศาสนา พร้อมกับรักษาอัตลักษณ์ด้านการปฏิบัติตามบัญญัติของศาสนาอิสลามด้วย

สรุป

การศึกษาแนวทางการดูแลสุขภาพและการรักษาความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม จากเรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ ที่เป็นแบบเรียนเฉพาะกิจ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม พบว่า มีประเด็นสำคัญ ต่อไปนี้

เรื่องเล่าของมุสลิมถิ่นใต้มีการบอกกล่าวและส่งต่อข้อมูลสำคัญ ดังนี้ 1) แนวทางดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลาม แบ่งออกเป็นประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ได้แก่ 1.1) การดูแลสุขภาพ บำรุงร่างกาย ชาวมุสลิมเชื่อว่า การมีสุขภาพที่ดี เป็นความกรุณาจากอัลลอฮ์พระผู้เป็นเจ้า ชาวมุสลิมต้องดำรงตนตามหลักของคำสอนในศาสนาอิสลาม มีคำบอกเล่าเรื่องการดูแลสุขภาพโดยใช้สมุนไพรบำรุงร่างกาย อันเป็นพืชพันธุ์ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน 1.2) การดูแลสุขภาพที่เป็นภูมิแพ้ และร่างกายผิดปกติในวิถีอิสลาม เมื่อร่างกายมีอาการผิดปกติ วิถีอิสลามใช้แนวทางแบบกินอาหารให้เป็นยา เลือกรับประทานอาหาร หรือส่วนผสมในอาหารที่มีสรรพคุณดูแลสุขภาพ 1.3) การถือศีลอด และหลักการรับประทานอาหารในวิถีอิสลาม ชาวมุสลิมถือศีลอดในเดือนรอมาฎอน เป็นการทำให้อวัยวะย่อยอาหารได้พักในบางช่วงและขณะเดียวกันก็ช่วยขับสารพิษให้บางเบาลง ส่วนหลักการปฏิบัติตนเรื่องการกินในวิถีอิสลาม ก็เน้นการกินในปริมาณที่เหมาะสม หลักการกินและอดทั้งสองประการนี้ ล้วนมีผลดีต่อการดูแลสุขภาพทั้งสิ้น และ 1.4) การละหมาด ช่วยดูแลสุขภาพ การละหมาดนอกจากแสดงความเคารพต่ออัลลอฮ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ยังทำให้กล้ามเนื้อ ข้อต่อของอวัยวะ ตลอดทั้งร่างกายได้ออกกำลัง 5 ครั้งตามช่วงเวลาต่าง ๆ ของวัน พร้อมด้วยจิตใจได้ฝึกความสงบ นับเป็นการดูแลสุขภาพตามวิถีอิสลามที่เป็นไปตามชีวิตประจำวัน

ทั้งนี้ เรื่องเล่าของมุสลิมถิ่นใต้มีการบอกกล่าวเรื่องสุขภาพมิติอื่นที่สำคัญอีก คือ 2) โรคและการรักษาตามวิถีอิสลาม พบว่า มีประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น ได้แก่ 2.1) โรคผิวหนังและการรักษา ในวิถีมุสลิมโรคผิวหนังและวิธีรักษาจะใช้สมุนไพรใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน หาได้ง่าย การรักษาโรคผิวหนังตามวิถีอิสลามจึงส่งต่อข้อมูลอย่างต่อเนื่องและยังปฏิบัติกันเรื่อยมาเพราะเป็นวิธีรักษาที่ไม่ยาก หาสมุนไพรได้ทั่วไปในบริเวณบ้านเรือน 2.2) อาการปวดฟันและการรักษา อาการปวดฟันนั้นมีทั้งในแง่ที่ร่างกายเจริญวัย เปลี่ยนฟันจากฟันน้ำนมเป็นฟันแท้ มีเลือดออกเมื่อฟันหัก รวมถึงคนที่ฟันผุและปวดฟัน เรื่องเล่าการรักษาอาการปวดฟันตามวิถีอิสลามมีประเด็นน่าสังเกต คือ ยิ่งอาการปวดฟันเป็นเรื่องที่ประสบได้แทบทุกคน ผู้ฟังยิ่งต้องตระหนักถึงการมีความรู้ในโรค ก่อนจะรักษาอาการเหล่านั้น และควรให้ผู้มีความรอบรู้ให้คำแนะนำถึงวิธีรักษาที่ถูกต้องเพื่อผลลัพธ์ในการรักษาที่แน่นอนปลอดภัย และ 2.3) โรคระบาดตามวิถีอิสลาม มีเรื่องเล่าในวิถีอิสลามกล่าวถึงโรคระบาดทั้งในอดีตและสถานการณ์ปัจจุบันที่โควิดระบาดด้วยว่า ต้องระวังตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้เพิ่มการระบาดของโรค ต้องควบคุมการเดินทางออกจากพื้นที่ซึ่งเชื้อแพร่กระจาย เพราะคนในพื้นที่โรคระบาดจะเป็นพาหะแพร่เชื้อไปสู่ผู้คน

ในแหล่งอื่นให้ติดโรคอย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น จนโรคระบาดขยายตัวเป็นอันตรายขึ้นไปอีก น่าสังเกตว่า ผู้เล่าเรื่องราวข้างต้นมีความเข้าใจถึงสาเหตุการระบาดโรค และรู้วิธีป้องกันไม่ให้ติดโรคระบาด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผลจากการศึกษา เรื่องเล่ามุสลิมถิ่นใต้ในด้านการดูแลสุขภาพและความเจ็บป่วยตามวิถีอิสลาม ที่เป็นแบบเรียนเฉพาะกิจ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสอนศาสนาอิสลาม สามารถนำไปใช้ได้กับสถาบันการศึกษาของภูมิภาคอื่น ที่มีผู้เรียนนับถือศาสนาอิสลาม เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อัตลักษณ์และภูมิปัญญาการดูแลสุขภาพของมุสลิมถิ่นใต้ นอกจากนี้ผู้เรียนมุสลิมในระดับประถมศึกษาของเขตพื้นที่อื่น ก็ยังได้ฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยด้วยขณะเรียนรู้จากบทอ่านในแบบเรียนเฉพาะกิจ

1.2 หนังสือแบบเรียนเฉพาะกิจนี้ อาจเพิ่มข้อมูลด้านการส่งเสริมสุขภาวะจากฮาดิษ อัลกุรอ่านได้ด้วย

2. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาเรื่องเล่าการดูแลสุขภาพของกลุ่มชนอื่นเพื่อเห็นภูมิปัญญาเฉพาะถิ่น อันควรส่งต่อแก่เยาวชนท้องถิ่น เป็นแบบเรียนเฉพาะกิจให้ได้เรียนรู้ต่อไป

2.2 งานวิจัยอนาคตควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพด้านกรณีศึกษาในเรื่องเล่าการดูแลสุขภาพทั้งกายและจิตตามวิถีอิสลาม

References

Central Coordination Center of the Thai Muslim Health Promotion Program. (2015). *Islam and Medicine* (Research Report). Faculty of Political Science, Chulalongkorn University. [in Thai]

Chunsaard, C., & Jiraro, P. (2021). The development of reading comprehension skills for grade-5 students using moral book stories. *RTNA Journal of Social Sciences, Humanities and Education, 8*(1), 95-102. [in Thai]

Jangkrajang, S. (2013). *Folk Medicine in Thapho Sub-district, Muang District, Phitsanulok Province* (Unpublished Master's Thesis), Naresuan University. [in Thai]

Janlek, P., Chanroung, Y., & Uttayanukul, P. (2020). *The development of reading for main ideas skills by using morality tale book for Prathomsuksa 1 Students of Bansankhong* (Chiang Rai Jaroonrat), School, Mueang District, Chaing Rai Province. *Ganesha Journal, 16*(1), 81-95. [in Thai]

Lohwithee, W. (2020). The strengthening of well-being in accordance with guidelines suggested by the messenger of Islam. *Journal of Liberal Arts, Rangsit University, 15*(2), 65-76. [in Thai]

Mudor, A. (2009). *Integrating Knowledge of Islamic Principles with Health Promotion: Dental Health* (Research Report) Institute of Research for Health of Southern Thailand, Prince of Songkla University. [in Thai]

National Bureau of Agricultural Commodity and Food Standards. (2018). *National Halal Food Standards*. Retrieved January 16, 2023, from http://www.acfs.go.th /halal/ general.php [in Thai]

Pitakkhumpol, A. (2004). *Life, Sickness, and Death. Documentation of Lectures on End-of-Life Care According to the Islamic Approach* (Lecture Document) *7-8 May 2004*. Songkhla: Faculty of Medicine Prince of Songkhla University. [in Thai]

Posritong, P. (2018). *Rituals of Healing using folk Wisdom By healers in Bang Chak Sub-district, Nakhon Si Thammarat Province* (Unpublished Master's Thesis), Prince of Songkla University. [in Thai]

Puti, S., Numun, W., & Mettajit, V. (2020). The outstanding characteristics of the junior primary education thai basic vocabulary list books based on local stories by teachers in the three Southern Border Provinces. *Journal of Liberal Arts, Prince of Songkla University, 12*(1), 140-156. [in Thai]

Sesitang, K. (2013). *The Development of activity Packs to Promote Reading Comprehension by using Folk Tales in the Thai Language Learning Group for Students in Grade 4* (Unpublished Master's Thesis), Suratthani Rajabhat University. [in Thai]

Songsermsasana Vittaya School. (2022). *Special Textbook on Muslim Stories About Sickness and Health Care: Thai Language Skill Exercises (PISA) for Islamic Schools*. Samut Prakan: V Plus Group. [in Thai]

Waealee, D., & Jalloh, M. (2020). *Spiritual Care Needs for Muslim Patients*. Retrieved January 20, 2023, from https://kb.psu.ac.th. [in Thai]

Watcharasukum, S. (2012). *Problems in using the Thai Language from Thai Malayu Students in the Three Southernmost Provinces*. Retrieved from http://wb.yru.ac.th/handle/yru/182 [in Thai]

มายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์ “กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ:” บทวิเคราะห์สำหรับการบริหารการพัฒนา

Exercise Mythology and the Strategy of “Sports Make People, People Make the Nation:” An Analytical Review for Development Administration

สุดเฉลิม ศัสตราพฤกษ์*

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสมุทรสาคร

*e-mail: soodchalerm.sa@tnsuskn.ac.th

Soodchalerm Sattrapruek

Faculty of Liberal Arts, Thailand National Sports University, Samut Sakhon Campus

Received: *January 30, 2024,* ***Revised:*** *April 25, 2024,* ***Accepted:*** *May 7, 2024*

บทคัดย่อ

การใช้สัญญะฟิตเนสที่แฝงกับการออกกำลังกายเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัยการเข้าไปยึดครองเรียกว่ามายาคติเพื่อสร้างคุณค่าตามสมัยนิยม ซึ่งมีความสำคัญต่อการบริหารยุทธศาสตร์เพื่อพัฒนากีฬา การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปรากฏการณ์วิทยาการออกกำลังกายในความหมายทางวัฒนธรรมตามทฤษฎีมายาคติ 2) วิเคราะห์มายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ สำหรับการบริหารการพัฒนาตามแนวคิดเชิงโครงสร้างเชื่อมโยงกับแนวปรากฏการณ์นิยมของโรล๊องค์ บาร์ตส์ และเอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล และ 3) เพื่อสังเคราะห์และเสนอทัศนะวิจารณ์การออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์การบริหารการพัฒนา โดยใช้การวิจัยเชิงเอกสาร รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษา พบว่า การออกกำลังกายของคนสังคมเมือง คือ ฟิตเนส เป็นมายาคติแฝงความหมายทางวัฒนธรรมเชิงลบ ซึ่งอาจจะไปให้ความหมายในวัตถุมากกว่าสุขภาพ ในส่วนของยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติอาจเป็นเพียงวาทกรรมหนึ่งของการบริหารการพัฒนาด้านคุณภาพชีวิตของประชาชนให้กับคนรูปร่างดีแต่อาจจะสุขภาพไม่ดี และการบริโภคความหมายที่ไม่ได้ให้ค่านิยมในความหมายดั้งเดิม จนกลายเป็นคู่ตรงข้ามที่ถูกกล่าวถึงในเชิงปัญหาทางสังคม และอาจจะทำให้ความรู้ความจริงผิดไปกลายเป็นสิ่งแปลกปลอมที่เข้ามาสอดแทรกวิถีชีวิตของคนในสังคมและไม่บรรลุผลตามยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ จึงต้องจัดการความรู้เรื่องวิทยาศาสตร์สุขภาพและการออกกำลังกายในศูนย์ออกกำลังกายหรือฟิตเนส การสร้างจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจศูนย์ออกกำลังกาย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีการค้นคว้าวิจัยพฤติกรรมการดูแลสุขภาพรวมถึงรูปแบบการออกกำลังกายที่เหมาะสม ควบคุมการโฆษณาชวนเชื่อ สร้างค่านิยมการออกกำลังกายที่ถูกต้อง ส่งเสริมองค์ความรู้ด้านโภชนาการ เป็นต้น

คำสำคัญ: มายาคติ ปรากฏการณ์วิทยา การออกกำลังกาย ยุทธศาสตร์ “กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ” การบริหารการพัฒนา

Abstract

The use of fitness symbols embedded in physical exercises is a communication process which is called myth to create contemporary cultural values. This is important for strategic management in sports development. This research aims to study the phenomenology of exercise in its cultural meaning according to myth theory, analyze the myths of exercise in relation to the national sports strategy of 'sports make people, people make the nation' for development administration based on the structuralist approach linked to the phenomenological approach of Roland Barthes and Edmund Husserl, and synthesize and offer critical perspectives on exercise and development administration strategies. This study used documentary research, primary and secondary data were collected and then content analysis was conducted. Findings reveal that exercise for urban people, which is often equated with fitness, is a myth with negative cultural connotations. It may emphasize material aspects over health. The national sports strategy for human development might be merely a rhetoric for managing the quality of life for people who are in good shape but not necessarily healthy. The consumption of meanings that do not align with original values has become an antithesis discussed as a social problem. This may distort the real knowledge and truth, turning them into foreign elements that interfere with people's way of life and fail to achieve the goals of the national sports strategy for human development under the maxim 'sports make people, people make the nation.' It is recommended that knowledge of health science and exercise be managed in fitness centres, creation of ethics in a fitness - centre business, and related agencies. These should be based on researched health-care behaviours, including appropriate exercise patterns, control of propaganda, establishing correct exercise values and promotion of the knowledge of nutrition.

Keywords: Mythology; Phenomenology; Exercise; The Strategy of "Sports Make People, People Make the Nation"; Development Administration

บทนำ

หลายคนคงจะเคยได้ยินคำว่า "มายาคติ" (Mythology) มาก่อนอยู่แล้ว ซึ่งนั่นก็แสดงถึง อิทธิพลทางความคิดที่แนวคิดหรือคำอธิบายในทางสังคมศาสตร์นี้มีกับโลกเราด้วย พร้อมกับชื่อของโรล็อง บาร์ตส์ (Roland Barthes) อาจจะไม่ได้เป็นที่คุ้นหูเท่ากับตัวแนวคิดที่เขาเสนอ บาร์ตส์เป็นนักปรัชญาชื่อดังแห่งศตวรรษที่ 20 เขาเป็นชาวฝรั่งเศส และเป็นหนึ่งในบิดาคนสำคัญของสำนักคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) โดยเขาอธิบายถึงอิทธิพลของการใช้สัญญะ (Sign) ต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในแทบจะทุกสิ่งรอบตัวเราให้กลายมาเป็นเบ้าหลอมพฤติกรรมและวิธีคิดของเราโดยที่เราไม่รู้ตัว จนเรารู้สึกว่าสิ่งที่สัญญะเหล่านี้ชักจูงเรา ใช้เราเป็นร่างทรงของมันนั้นกลายเป็น "ความปกติ" ของสังคมไป และความปกติที่เกิดจากการโดนสัญญะชักจูงไปนี้เอง คือ สิ่งที่บาร์ตส์เรียกว่า "มายาคติ"

ซึ่งมายาคติในแนวปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) นั้นได้แก่ รูปลักษณ์ สัณฐาน สีสัน น้ำหนัก ความแน่น เป็นต้น ของสิ่งเหล่านั้นว่าก่อผลกระทบต่อผัสสะและจิตสำนึกรับรู้ของผู้คนอย่างไรนั้น เริ่มต้นจากมายาคติจะเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัยการเข้าไปยึดครอง (Appropriation) หากจะสื่อถึงการออกกำลังกายและกีฬาเป็นกิจกรรมซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาสุขภาวะ แรงบันดาลใจหรือแรงจูงใจทัศนคติที่ดี และเมื่อพิจารณายุทธศาสตร์การบริหารการพัฒนาประเทศที่พัฒนาแล้วจะใช้กีฬามาพัฒนาคน และให้คนมาพัฒนาชาติ เพราะเงินที่ลงทุนกับการกีฬาจะนำมาสู่ทั้งผลได้ส่วนบุคคล (Private Return) และผลได้ทางสังคม (Social Return) ที่สูงมาก เด็กที่เล่นกีฬานอกจากจะมีระดับทักษะเชิงพฤติกรรม (Non-Cognitive Skill) ที่สูงกว่าเด็กที่ไม่เล่นกีฬาแล้ว ทักษะเชิงพฤติกรรมนี้ล้วนมีความจำเป็นมากกว่าทักษะทางปัญญา (Cognitive Skill) (Pholphirul, 2017) กับการเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในโลกอนาคตโดยทักษะด้านพฤติกรรมเหล่านี้มีความสำคัญต่ออาชีพการงานของแต่ละคนที่แตกต่างกัน และเป็นสิ่งจำเป็นในการประกอบอาชีพ โดยในหลาย ๆ อาชีพทักษะทางด้านพฤติกรรม

กลับมีความสำคัญมากกว่าทักษะทางปัญญา หากรับรู้ว่าความสามารถของตนเอง และความต้องการที่จะประสบความสำเร็จเป็นพลัง จะมีผลต่อพฤติกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ส่งเสริมการมีคุณภาพชีวิตที่ดี รักษาสุขภาพที่ดีจากตนเองด้วยการบริโภค และการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ (Oaten, & Cheng, 2006) เป็นการปลุกพลังกายและพลังใจสามารถกระตุ้นพลังบวกในตัวเองได้ เมื่อพลังบวกตื่นขึ้นจะช่วยสร้างความมุ่งมั่น เพิ่มประสิทธิภาพในการฝึกซ้อมกีฬาและการออกกำลังกายเสริมสร้างศักยภาพในการแข่งขัน (Jermsuravong, 2021) ได้อีกทางเลือกหนึ่งด้วย

ทั้งนี้รูปแบบหรือสถานที่การออกกำลังกายในปัจจุบันที่เป็นกระแสนิยม คือ การออกกำลังกายในศูนย์ออกกำลังกายหรือ “ฟิตเนส” (Fitness) ในประเทศไทยมีมานานแล้วแต่ในอดีตยังเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่ค่อนข้างจำกัดเนื่องจากมีราคาที่สูงและเป็นการออกกำลังกายที่ไม่ดึงดูดทั้งในแง่ของวิธีการออกกำลังกายที่ยังไม่หลากหลายและในแง่ของเวลา โดยแต่เดิมกลุ่มลูกค้าในฟิตเนสจะเป็นลูกค้าวัยทำงานที่มีกำลังซื้อสูงและเป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมรักษาสุขภาพหรือต้องการสร้างกล้ามเนื้อเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว โดยวิธีการออกกำลังกายจะเป็นการยกลูกน้ำหนักร่วมกับการวิ่งบนสายพาน ซึ่งลูกค้ากลุ่มดังกล่าวเลือกจะใช้เวลาอยู่ในฟิตเนสประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง จึงไม่น่าแปลกใจที่คนส่วนใหญ่ในอดีตจะไม่นิยมเข้าฟิตเนสเท่าใดนักเนื่องจากใช้เวลาค่อนข้างมาก (Panpeng, 2015) และคนที่ต้องออกกำลังกายมีต้นทุนในการดูแลสุขภาพมากขึ้น เช่น ค่าสมาชิก ค่าเครื่องแต่งกาย ค่าจ้างผู้ฝึกสอน ค่าอาหารเสริม ฯลฯ อย่างไรก็ตามแนวโน้มรักสุขภาพ ความคาดหวังด้านบุคลิกภาพส่งผลให้จำนวนคนที่หันมาเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายมีเพิ่มขึ้น มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย ที่ไม่ได้คำนึงถึงความรอบรู้ทางกายและประสิทธิภาพในการออกกำลังกายในยุคทันสมัย (Modernity) อาจถูกให้ความหมายกับการถ่ายภาพ หรือการโฆษณา เป็นต้น ทั้งนี้ผลพวงการพัฒนาทางเทคโนโลยียังส่งผลต่อผลกระทบในเชิงโครงสร้าง ที่เป็นปัจจัยทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในมิติต่าง ๆ เช่น เกิดความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงเทคโนโลยี และยังทำให้เกิดปัญหาสุขภาพรูปแบบใหม่ ๆ จนกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในยุคปัจจุบันอีกด้วย (Thianthai, 2022) ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้ จึงมุ่งสนใจไปที่ความหมายของการออกกำลังกายเบื้องต้นโดยให้คุณค่าในด้านสุขภาพและวิเคราะห์ปรากฏการณ์วิทยาการออกกำลังกายในฟิตเนสตามความหมายวัฒนธรรมซึ่งใช้กรอบการวิเคราะห์ทฤษฎีมายาคติ เชิงพฤติกรรมของสมัยนิยมทำให้คุณค่าที่แท้จริงถูกสร้างใหม่หรือรื้อสร้างกลายเป็นคุณค่าเทียมภายใต้สังคมทุนนิยมหรือไม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปรากฏการณ์วิทยาการออกกำลังกายในความหมายทางวัฒนธรรมตามทฤษฎีมายาคติของ โรล็องด์ บาร์ตส์ และนักคิดหลังสมัยใหม่หรือเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาวิเคราะห์มายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ สำหรับการบริหารการพัฒนาตามแนวคิดเชิงโครงสร้างเชื่อมโยงกับแนวปรากฏการณ์นิยมของโรล็องด์ บาร์ตส์ และเอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล

3. เพื่อสังเคราะห์และเสนอทัศนะวิจารณ์การออกกำลังกายกับการบริหารการพัฒนาโดยใช้ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคนคนสร้างชาติ

ทบทวนวรรณกรรม

ทฤษฎีการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์

เชลดอน สไตรเกอร์ (Sheldon Stryker) ได้เสนอแนะว่า เพื่อการเป็นทฤษฎีทางสังคมวิทยาที่สมบูรณ์ต้องมุ่งความสนใจของทฤษฎีทั้งปรากฏการณ์ขนาดเล็กและขนาดใหญ่ โดยการให้ความสำคัญต่อบทบาทของแต่ละบุคคลที่ดำรงอยู่ โดยการกระทำระหว่างกันของมนุษย์ต้องพึ่งพาการกำหนดชื่อและการจำแนกประเภท เพราะมนุษย์จะเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ในการจำแนกประเภทของสิ่งต่าง ๆ เช่นเดียวกับการที่ตนเองได้รับการคาดหวังให้ประพฤติต่อสังคม

และสิ่งสำคัญที่สุดในการรับรู้ คือ สัญลักษณ์ที่ใช้เพื่อให้ความหมายเกี่ยวกับตำแหน่ง และบทบาทต่าง ๆ ของบุคคล ส่วนบทบาทเป็นความคาดหวังต่าง ๆ ทางด้านพฤติกรรมของบุคคลที่ดำรงตำแหน่งเหล่านั้น ทั้งนี้โครงสร้างของสังคมที่สำคัญประการหนึ่ง คือ แบบแผนของพฤติกรรมที่ได้รับการจัดระเบียบและเป็นกรอบของการกระทำของมนุษย์ บุคคลในสังคมต่างยอมรับกันและกันในฐานะผู้ที่อยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ และมีความคาดหวังต่าง ๆ ต่อกัน มีการกำหนดชื่อกับตัวเองหรือตำแหน่งให้ตนเองจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของตัวเอง ทำให้เกิดการยอมรับภายในเกี่ยวกับความคาดหวังต่าง ๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองอีกด้วย ในการปฏิสัมพันธ์บุคคลจะให้ความหมายแก่สถานการณ์ โดยการให้ชื่อต่าง ๆ แก่สถานการณ์นั้น ต่อบุคคลที่มีส่วนร่วมคนอื่น ๆ ต่อตนเอง และต่อลักษณะเฉพาะพิเศษของสถานการณ์ ความหมายดังกล่าวได้ถูกใช้โดยตัวผู้กระทำในการจัดระเบียบพฤติกรรมของตัวเอง แต่ทั้งนี้พฤติกรรมทางสังคมไม่ได้ถูกกำหนดโดยความหมายทางสังคม แม้ว่าจะถูกบีบคั้นโดยสังคม โดยปกติแล้วบุคคลไม่เพียงแต่สวมบทบาทเฉย ๆ แต่จะสวมบทบาทอย่างจริงจังและคิดที่จะสร้างสรรค์บทบาทที่ตัวเองได้รับ โดยที่โครงสร้างทางสังคมมีหน้าที่ประการหนึ่ง คือ การกำหนดขอบเขตของการสวมบทบาท ไม่ใช่เพียงแต่ให้บุคคลเข้าไปสู่บทบาทเท่านั้น โครงสร้างทางสังคมยังก่อให้เกิดบทบาทที่มีการสร้างสรรค์มากกว่าโครงสร้างอื่น ๆ อีกด้วย ความเป็นไปได้ของการที่จะก่อให้เกิดบทบาท ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมขึ้น ซึ่งอาจเกิดขึ้นในการให้ความหมายทางสังคม โดยการใช้ชื่อสัญลักษณ์และการแจกแจงประเภทและความเป็นไปได้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์ การสั่งสมของการเปลี่ยนแปลงนี้ อาจจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างขนาดใหญ่ของสังคมส่วนรวม (Sunthonphesat, 1997)

ทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม

ทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology Theory) มีลักษณะคล้ายคลึงกับแนวความคิดของแมกซ์ เวเบอร์ และทฤษฎีการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์ แต่มีความแตกต่างออกไปบ้าง นักทฤษฎีคนสำคัญ คือ เอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล (Edmund Husserl) เป็นผู้นำทางความคิดของทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม โดยให้ความสำคัญต่อกระบวนการทางจิตหรือปัญญาของมนุษย์มากที่สุด ไม่ใช่สมมติฐานเกี่ยวกับสาเหตุหรือผลของกระบวนการทางจิตแต่อย่างใด คือ ศึกษาสาระสำคัญหรือความหมายของสิ่งต่าง ๆ หรือการกระทำต่าง ๆ ที่มนุษย์เป็นผู้ให้ปรากฏการณ์นิยม ไม่ใช่ประจักษ์นิยมแต่เป็นกระบวนการพิจารณาหรือการศึกษา ค้นคว้า ตามหลักเหตุผลถือว่า จิตเป็นต้นกำเนิดของความคิดโดยไม่อาศัยสภาพแวดล้อม ซึ่งจะตรงกันข้ามกับความคิดของ จอร์จ เฮอร์เบิร์ท มีด ในทฤษฎีการกระทำระหว่างกันด้วยสัญลักษณ์ และถือว่าความรู้บางอย่างถูกต้องในตัวของมันเอง โดยไม่ต้องอาศัยปรากฏการณ์ หรือสภาพแวดล้อมมาพิสูจน์ตามหลักเหตุผล (Sanyawiwat, 1997)

แนวความคิดเกี่ยวกับมายาคติ

Roland Barthes นิยามว่า “มายาคติ” คือ การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมที่ถูกกลบเกลื่อนให้ถูกรับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ ซึ่งเน้นให้เห็นว่า มายาคตินั้นแสดงตัวออกมาให้ดูเป็นเรื่องปกติธรรมดาในวัฒนธรรมนั้น ๆ เป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ไร้กาลเวลา เป็นไปตามธรรมชาติ และที่สำคัญเป็นเรื่องที่ไม่ต้องสงสัยตั้งคำถามใด ๆ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วมายาคติเป็นสิ่งที่ถูกสังคมสร้างขึ้นมา มายาคตินั้นเป็นเรื่องของค่านิยมทางสังคมและเป็นการแสดงออกของอุดมการณ์ในสังคมหนึ่ง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ในประวัติศาสตร์ เราอาจกล่าวได้ว่ามายาคติเป็นกระบวนการลวงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่า มายาคติเป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั้นน้ำเป็นตัว หรือการโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง เพราะมายาคตินั้นมิได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏต่อหน้าต่อตาเราอย่างเปิดเผย แต่เราต่างหากที่คุ้นเคยกับมายาคติเสียจนไม่ทันสังเกตว่า มายาคตินั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น

ในแนวคิดเรื่องมายาคตินี้ Barthes ได้นำแนวคิดโครงสร้างนิยมของ Ferdinand de Saussure และ Claude Lévi-Strauss มาผสมผสานกับแนวคิดเชิงวิพากษ์ของมาร์กซิสต์ที่พยายามชี้ให้เห็นจุดบกพร่องของสังคมร่วมสมัย และมุ่งเปิดเผยให้เห็นอุดมการณ์ที่แฝงเร้นอยู่ในความสัมพันธ์ต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะสังคมทุนนิยม (Nontapattamadul, 2012)

Barthes (Site in Woodward, 2007) กล่าวไว้ในคำนำของหนังสือชื่อ “Mythologies” ว่าแนวความคิดเรื่องมายาคติของเขามีเป้าหมายสองประการ คือ ประการแรก เพื่อวิพากษ์อุดมการณ์ต่าง ๆ ในวัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) โดยเฉพาะอุดมการณ์ในวัฒนธรรมชนชั้นกลาง และประการที่สอง เพื่อขยายแนวคิดสัญญะวิทยาของ Saussure ไปสู่การวิเคราะห์อุดมการณ์ทุนนิยม จากเดิมที่สัญญะวิทยาถูกใช้อธิบายแค่เพียงระบบภาษาเท่านั้น โดย Barthes (2012) มองว่า ระบบของอุดมการณ์นั้น เป็นระบบสัญญะชนิดหนึ่งเช่นเดียวกับภาษา และมายาคตินั้นมิได้จำกัดอยู่แค่ภาษาพูด หรือภาษาเขียนเท่านั้น หากแต่ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถสื่อความหมายได้ ไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย ภาพยนตร์ ข่าว กีฬา การแสดง รถยนต์ เสื้อผ้า สินค้า เป็นต้น สามารถเป็นมายาคติได้ทั้งสิ้น มายาคติ นั้นไม่ใช่เรื่องของวัตถุ มโนทัศน์ หรือความคิด แต่มายาคติเป็นเรื่องของระบบการสื่อสารและรูปแบบในการสร้างความหมาย (Mode of Signification) ชนิดหนึ่ง ในการวิเคราะห์มายาคตินั้น Barthes ใช้แนวทางของสัญญะวิทยาเชิงโครงสร้าง ซึ่งเสนอว่า หน่วยสื่อความหมายแต่ละหน่วยมิได้มีตัวตนอยู่แต่เพียงลำพังโดด ๆ แต่ต้องอาศัยความสัมพันธ์โยงใยระหว่างกันและกันที่ประกอบขึ้นเป็นโครงสร้างขององค์รวมจึงจะทำให้แต่ละหน่วยมีความหมายขึ้นมาได้ เช่น ในกรณีของภาษา สัญญะของภาษา ก็คือ “ถ้อยคำ” ซึ่งมีสัญญะแห่งเครื่องหมายเป็นเสียงหรือตัวอักษร และมีสัญญะแห่งความหมายเป็นมโนทัศน์ที่เกิดจากถ้อยคำนั้น ๆ (Barthes, 2001) ส่วนมายาคติกลับมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากภาษาทั่วไปตรงที่มายาคติ นั้นสร้างขึ้นมาจากสัญญะที่มีอยู่ก่อนหน้าแล้ว Barthes มองว่า มายาคตินั้นมีลักษณะกำกวม (Ambiguous) เพราะมันสามารถสื่อความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมายเสมอ เขาเปรียบเทียบว่า มายาคตินั้นเป็นเหมือนหยดน้ำที่เกาะอยู่บนกระจกหน้าต่างรถที่จอดอยู่บนถนนท่ามกลางสายฝน ถ้าเราบังคับสายตาให้โฟกัสไปที่หยดน้ำ เราก็จะมองเห็นแต่หยดน้ำใส ๆ ที่เกาะอยู่บนกระจก ส่วนภาพของท้องถนนที่อยู่ไกลออกไปด้านหลัง จะเลือนรางจนเรามองไม่ออกว่า คือ อะไร แต่ถ้าเราบังคับสายตาให้โฟกัสไกลออกไปที่การจราจรบนท้องถนนด้านหลังหยดน้ำนั้น ภาพของหยดน้ำจะเลือนไป ยอมให้เรามองเห็นท้องถนนและยานพาหนะต่าง ๆ ด้านหลังได้อย่างชัดเจนจริง ๆ แล้วหยดน้ำฝนไม่ได้หายไปไหน เพียงแต่เรามองทะลุผ่านมันไป (Transparent) เพื่อให้ความหมายลำดับที่สอง หรือความหมายมายาคติ ปรากฏขึ้นมาแทนที่เท่านั้นเอง

มายาคติจะนำเอาวัตถุทางวัฒนธรรม หรือทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ มาแปลงให้เป็นสัญญะที่แสดงออกถึงค่านิยมบางอย่างในการแปลงสิ่งใด ๆ ให้เป็นมายาคติ จะเกิดการลดทอนรายละเอียดและแง่มุมต่าง ๆ ของสิ่งเหล่านั้นลงจนเหลือเป็นแค่ภาพเหมารวม (Stereotype) เกี่ยวกับสิ่งนั้นเท่านั้น (Allen, 2003) ปัญหาของสิ่งนี้ คือ คนเรามักจะเลือกเอาลักษณะแค่บางอย่างขึ้นมาเป็นภาพตัวแทน (Representation) ของสิ่งนั้นทั้งหมด เหมือนที่เราเลือกเอาลักษณะของคนบางคนมาเป็นตัวแทนของคนทั้งกลุ่ม ตัวอย่างเช่น การที่คนไทยบางคนเป็นคนยิ้มแย้มกับทุกคนถูกเลือกมาเป็นคุณสมบัติของคนไทยโดยรวมทั้งหมด จนเกิดเป็นมายาคติ เรื่อง “สยามเมืองยิ้ม” ทั้งที่จริง ๆ แล้วคนไทยอีกมากไม่ได้เป็นคนเช่นนั้น ด้วยเหตุนี้ Barthes จึงมองว่า มายาคตินั้นเป็นเรื่องของค่านิยมและเป็นการอภิปรายความ (Discourse) ประเภทหนึ่งที่มีความจงใจที่จะเทียบเคียง แทนที่ และสวมรอยความหมายบางอย่างอยู่เบื้องหลัง (Charoensin-o-larn, 2002) แต่ความจงใจนี้ถูกทำให้ดูบริสุทธิ์ ทำให้ดูเหมือน มันเป็นเรื่องที่ดำเนินมาอย่างต่อเนื่องและจะเป็นเช่นนั้นต่อไปชั่วนิรันดร ดูเป็นธรรมชาติเสียจนเรามองไม่เห็นความจงใจของมัน มายาคติจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดความเป็นไปของสังคม เพราะมันทำหน้าที่แปลงอุดมการณ์ในสังคมให้กลายเป็นเรื่องธรรมชาติ ตัวความหมายของมายาคติ ซึ่งเป็นความหมายตามนัยทางสังคมนี้ ก็คืออุดมการณ์อย่างหนึ่ง มายาคติจึงเป็นสารเชิงอุดมการณ์ (Ideological Message) มายาคตินั้น เป็นการทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นเรื่องทางวัฒนธรรม ถูกมองว่า เป็นเรื่องธรรมชาติ และเป็นสิ่งที่ต้องยอมรับโดยดุษฎี ทั้ง ๆ ที่มายาคตินั้นเป็นผลผลิตทางอุดมการณ์ที่ทำหน้าที่แบ่งแยกชนชั้นทางสังคม และดำรงความไม่เท่าเทียมในสังคมไว้ แต่กลับแสดงตนออกมาในรูปของความจริงที่สังคมยอมรับโดยไม่สงสัยตั้งคำถามกับมัน (Walton, 2012)

แนวความคิดเกี่ยวกับแผนการพัฒนากีฬา ยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ

การจัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางพัฒนาการกีฬาของประเทศครอบคลุมตั้งแต่กีฬาขั้นพื้นฐาน กีฬามวลชน กีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาอาชีพ รวมถึงการบริหารจัดการด้านการกีฬา เป็นภารกิจสำคัญของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จึงได้จัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560 - 2564) ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) โดยที่การกีฬานับได้ว่า มีส่วนสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาสังคม ดังคำกล่าวที่ว่า “กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ” หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน จะได้ใช้เป็นกรอบแนวทางในการจัดทำแผนปฏิบัติการประจำปีเพื่อช่วยผลักดันและขับเคลื่อนการพัฒนาตามแผนสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้การกีฬาเป็นส่วนสำคัญของวิถีชีวิตประชาชนทุกภาคส่วน และเป็นกลไกสำคัญในการสร้างคุณค่าทางสังคมและคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับคนไทย รวมถึงการพัฒนาสู่ความเป็นเลิศในระดับสากลและต่อยอดสู่ระดับอาชีพเพื่อสร้างอาชีพและรายได้ให้กับบุคลากรกีฬา โดยจะเชื่อมโยงไปถึงการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา หรือซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจของประเทศด้วย ซึ่งนับว่า เป็นมิติใหม่ของการพัฒนาการกีฬาของประเทศ

แนวความคิดเกี่ยวกับการออกกำลังกายและสมรรถภาพทางกาย

การออกกำลังกายเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อและข้อต่อต่าง ๆ ทั่วร่างกาย ทำให้มีการสูบฉีดไหลเวียนโลหิตเพิ่มขึ้น สมรรถภาพการทำงานของปอดและหัวใจดีขึ้น ช่วยลดความเครียด ความกังวลได้ การออกกำลังกายที่เหมาะสม จะทำให้สุขภาพทั่วไปแข็งแรงและสามารถป้องกันโรคไม่ติดต่อเรื้อรังต่าง ๆ นอกจากนั้น การอออกกำลังกายส่งผลให้ระดับไขมันในเลือดลดลง ลดการเกิดโรคหัวใจและหลอดเลือดสมองได้อย่างมาก การออกกำลังกายเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้มีสมรรถภาพทางกาย หรือสุขภาพที่สมบูรณ์ แข็งแรง มีกำลังในการทำงาน มีอารมณ์และจิตใจที่แจ่มใสเบิกบาน กระฉับกระเฉงตลอดเวลา มีความคิดที่ฉับไว ตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วและพร้อมเสมอที่จะเผชิญกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในแต่ละวัน ซึ่งต้องมีองค์ประกอบ 3 ประการเพื่อให้การออกกำลังกายได้รับประโยชน์สูงสุด คือ 1) ความแรง หรือความหนัก 2) ความสม่ำเสมอ และ 3) ความต่อเนื่องในแต่ละครั้ง การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพสามารถจัดแบ่งได้ตามวัตถุประสงค์ของความแข็งแรงในส่วนต่าง ๆ เช่น การออกกำลังกายแบบแอโรบิก เพื่อความแข็งแรงของระบบหัวใจ ปอดและหลอดเลือด การออกกำลังกายเพื่อความแข็งแรงทนทานของกล้ามเนื้อ และการออกกำลังกายเพื่อความยืดหยุ่น (Heetakson, Chantra, Wanchai, & Intana, 2017) ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพโดยทั่วไปต้องมีการส่งเสริมพฤติกรรมการออกกำลังกายให้ถูกต้องและเหมาะสมด้วยไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกายตามลักษณะหรือประเภทใดหรือการนิยามความหมายการออกกำลังกายและฟิตเนสที่มีการประยุกต์ปรับเปลี่ยนตามสมัยนิยมต้องส่งเสริมความรอบรู้ทางกาย (Physical Literacy: PL) เพื่อนำไปสู่การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย

วิธีการวิจัย

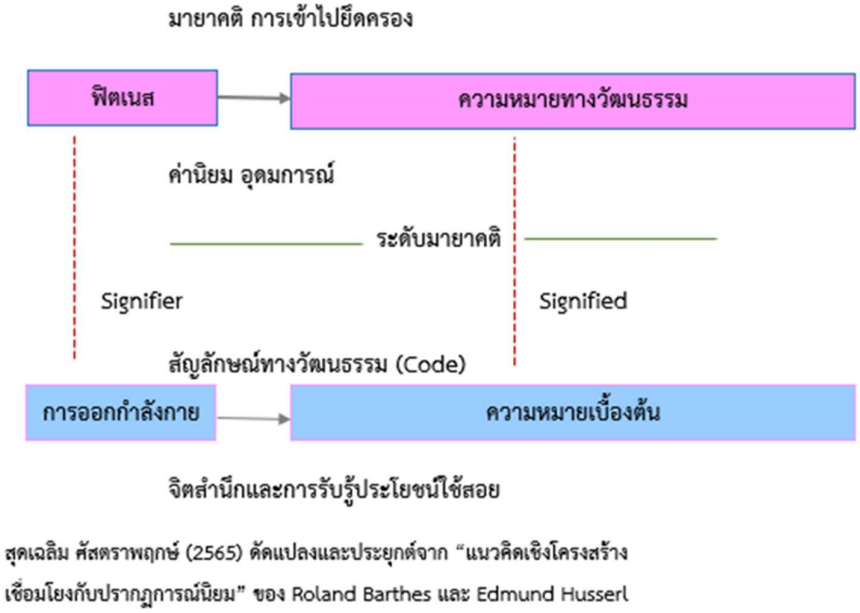
วิธีการศึกษาใช้การวิจัยเชิงเอกสารจากข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ มีกระบวนการในการเก็บรวบรวมจากแหล่งข้อมูลดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ งานเขียนของโรล๊องด์ บาร์ตส์ และเอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล และที่มีนักวิชาการอธิบายเพิ่มเติมหรือศึกษา และที่มีการแปลเป็นภาษาอังกฤษแล้ว

2. ข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ แนวคิด งานวิจัย หนังสือ บทความ และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาตามแนวคิดเชิงโครงสร้างเชื่อมโยงกับแนวปรากฏการณ์นิยมของโรล๊องด์ บาร์ตส์ และเอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล โดยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Content Analysis) (Appleton, 1995) วิพากษ์และตีความมายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ รวมถึงการจำแนกชนิดข้อมูล

(Typological Analysis) โดยยึดแนวคิดทางสังคมวิทยาและรัฐประศาสนศาสตร์เป็นหลักเพื่อสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Analytic Induction) และใช้เป็นส่วนประกอบในกระบวนการสังเคราะห์และประมวลผลข้อมูลในการศึกษาซึ่งมีสมมติฐานการวิจัย ดังนี้ 1) มายาคติการออกกำลังกายในสังคมเมืองหรือฟิตเนสน่าจะแฝงความหมายทางวัฒนธรรมเชิงลบ 2) ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติอาจจะเป็นเพียงวาทกรรมหนึ่งของการบริหารการพัฒนา และ 3) ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติมีสัญญะความหมายทางวัฒนธรรมเชิงลบน่าจะเป็นปัญหาทางการบริหารยุทธศาสตร์ด้านกีฬาเพื่อให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน และใช้การเปรียบเทียบข้อมูล (Constant Comparison) ในแนวความคิดเดิมและขยายขอบเขตเพิ่มเติมจากปรากฏการณ์และความหมายตามแนวทันสมัยที่ได้จากการศึกษาเพื่อข้อเสนอแนะในการบริหารการพัฒนาตามกรอบแนวคิดการวิจัย (รูปที่ 1)

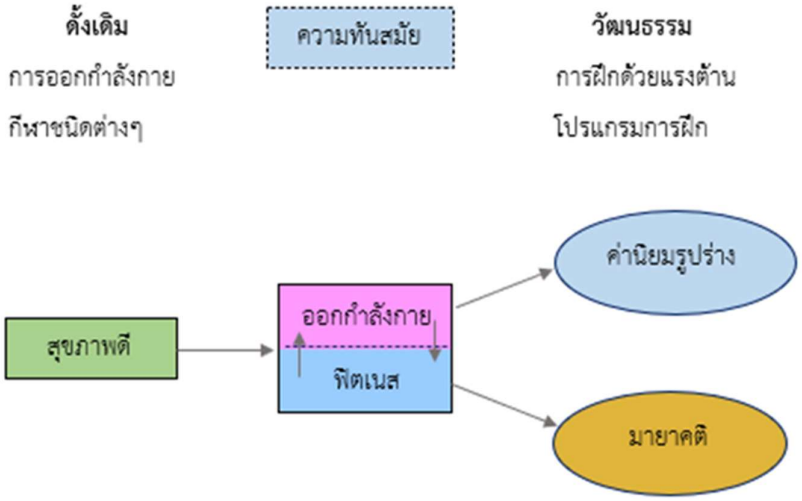


รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผลการวิจัย

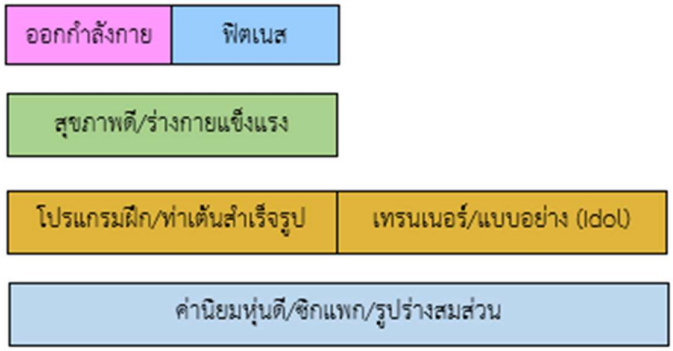
1. ปรากฏการณ์วิทยาการออกกำลังกายในความหมายทางวัฒนธรรมตามทฤษฎีมายาคติของ โรล็องด์ บาร์ตส์ และนักคิดหลังสมัยใหม่หรือเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง พบว่า การออกกำลังกายของคนสังคมเมือง คือ ฟิตเนส เป็นมายาคติแฝงความหมายทางวัฒนธรรมเชิงลบ จากการพัฒนาความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการส่งเสริมสุขภาพของคนในชุมชนเมืองจึงเกิดเป็นธุรกิจสุขภาพในหลายประเภท รูปแบบศูนย์การออกกำลังกายหรือฟิตเนสเป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากในชุมชนเมือง ที่มีกิจกรรมและโปรแกรมการออกกำลังกายตามกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งนิยามได้ว่า เป็นการบริโภคความหมายทางวัฒนธรรมที่อาจจะไม่ได้รับคุณค่าที่แท้จริงได้ตามความหมายดั้งเดิม กล่าวคือ การออกกำลังกาย ในความหมายดั้งเดิมซึ่งสามารถ ตีแบดมินตัน จัดทีมเพื่อเล่นตะกร้อ ฟุตบอล หรือกายบริหาร โยคะ การวิ่ง เดินเล่นในหมู่บ้านจนกว่าจะพอใจ เป็นต้น ซึ่งตัวอย่างดังกล่าวทำให้เห็นว่าไม่จำเป็นต้องมีค่าใช้จ่าย หรือต้นทุนกับการออกกำลังกายมากนัก และผลลัพธ์ที่ได้มีเป้าหมายเพื่อสุขภาพ และความสามัคคีของคนในชุมชน ในขณะที่การออกกำลังกายในฟิตเนส ในความหมายทางวัฒนธรรมที่ต้องมีข้อจำกัดด้านเวลา และค่านิยมคนหุ่นดี สื่อสังคมออนไลน์ การมีเทรนเนอร์ การเข้าโปรแกรมต่าง ๆ และวัตถุนิยมที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกาย เช่น เสื้อผ้า นาฬิกา อุปกรณ์ที่ให้ค่าวัดดัชนีมวลกาย ฯลฯ ซึ่งเมื่อพิจารณาในแง่นี้

แล้ว พบว่า คุณค่าของการออกกำลังกายอาจจะไปให้ความหมายในวัตถุมากกว่าสุขภาพ กล่าวคือ การไปฟิตเนสเพื่อให้ได้ภาพถ่ายลงสื่อออนไลน์ การมีเทรนเนอร์เพื่อสร้างความมั่นใจว่า ได้ออกกำลังกายที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพด้วยการเข้าโปรแกรมต่าง ๆ ตามโฆษณา การออกกำลังกายโดยไม่คำนึงถึงช่วงระยะเวลาที่เหมาะสม การซื้อเสื้อผ้าหรืออุปกรณ์มากกว่าผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับจากการออกกำลังกาย เป็นต้น ซึ่งนิยามความหมายทางวัฒนธรรมอาจจะกลายเป็น “มายาคติ” ที่ทำให้คนเราคิด เชื่อหรือแสดงพฤติกรรมไปตาม “ความจริง” ที่ถูกสร้างขึ้น โดยที่ “ความจริง” นั้นอาจจะไม่ใช่เรื่องที่เป็น “จริง” ไปเสียทั้งหมดก็ได้ โดยถูกสร้างขึ้นจากคุณค่าเทียมหรือความหมายตามวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นของสังคมสมัยใหม่และละทิ้งคุณค่าที่แท้จริงหรือความหมายดั้งเดิม ส่งผลให้เพิ่มต้นทุนค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นกับดักความยากจนของสังคมทุนนิยม โดยในด้านนี้ขึ้นอยู่กับการให้นิยามความหมายการออกกำลังกายของปัจเจกบุคคลไม่ได้จำเป็นต้องเกิดขึ้นกับคนทั้งสังคม (รูปที่ 2)



รูปที่ 2 การนิยาม 2 ความหมายตามทฤษฎีมายาคติของโรล็องด์ บาร์ตส์

ในการวิเคราะห์การนิยามตามกรอบความคิดนี้จะเห็นความเชื่อมโยงระหว่างบุคคลและวัฒนธรรมจากประสบการณ์ตามยุคสมัยนิยมซึ่งสามารถแสดงออกให้เห็นเป็นสัญญะกระแสความ (Syntagmatic Relation) ที่เป็นมายาคติของการออกกำลังกายโดยนัย ความหมายแรก คือ กายบริหาร การเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ เป็นต้น หลังจากนั้นเมื่อบุคคลมีประสบการณ์วิถีชีวิตในรูปแบบสมัยนิยมและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมภายใต้เงื่อนไขปัจจัยด้านต่าง ๆ ทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมรวมถึงเทคโนโลยีกลายเป็นวัฒนธรรมการออกกำลังกายของสังคมเมืองและนัยความหมายที่สอง คือ ฟิตเนสที่มีโปรแกรมการฝึกตามค่านิยมรูปร่างดี อย่างไรก็ตามการออกกำลังกายมุ่งเน้นมาที่สุขภาพดีและผลลัพธ์ดั้งเดิมจากการมองเห็นและการสังเกตที่มีความหมายในตัวเอง ซึ่งก็มีความสัมพันธ์กับทั้งการออกกำลังกายและฟิตเนสรวมถึงสัญญะภายนอกที่มีอิทธิพลต่อการมีสุขภาพดีทั้งสองนัย นัยที่สอง คือ ฟิตเนสนั้นปรากฏขึ้นจากความรู้สึก ค่านิยมทางวัฒนธรรมที่มาจากรูปแบบความเชื่อทางสังคม ทัศนคติ โครงสร้างและความคิด โดยเชื่อมโยงกับการออกกำลังกายในนัยแรกด้วย (รูปที่ 3)



รูปที่ 3 มายาคติการออกกำลังกาย

2. การวิเคราะห์มายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ สำหรับการบริหารการพัฒนาตามแนวคิดเชิงโครงสร้างเชื่อมโยงกับแนวปรากฏการณ์นิยมของโรล็องด์ บาร์ตส์ และเอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล พบว่า ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติอาจเป็นเพียงวาทกรรมหนึ่งของการบริหารการพัฒนา สิ่งที่เรียกว่า “วาทกรรม” เป็นการสถาปนาหรือสร้างชุดความจริง (Reality) หรือเรื่องราวอะไรสักเรื่องหนึ่งขึ้นมาโดยการใช้ “ความรู้ (Knowledge)” เข้ามาสนับสนุนคำอธิบายเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้าง “อำนาจ (Power)” ครอบงำให้คนทั่วไปเชื่อและปฏิบัติตามได้ เมื่อพิจารณาวาทกรรม ยุทธศาสตร์การพัฒนา “กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ” ในมุมมองของนักสังคมวิทยาจะให้ความสำคัญไปที่คนที่มีปฏิสัมพันธ์กันในสังคมมนุษย์ที่อาจจะมีส่วนในการสร้างความมั่นคงทางสังคม กล่าวคือ ความสามัคคี แต่หากมองตามแนวทางนักรัฐประศาสนศาสตร์ในเรื่องการบริหารการพัฒนา โดยเน้นที่การบริหารเพื่อการพัฒนาโดยยุทธศาสตร์ถือเป็นพันธกิจในการบริหารเพื่อให้องค์กรนั้นบรรลุเป้าหมายแห่งการจัดตั้ง โดยวาทกรรมนี้มุ่งให้ความสำคัญไปที่ทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นทุนในการขับเคลื่อนการพัฒนาสังคมเพื่อให้หลุดพ้นจากกับดักทฤษฎีการพึ่งพา (Dependency) ผ่านการนำไปปฏิบัติโดยระบบราชการโดยส่วนราชการที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่จำเป็นต้องดำเนินนโยบายภายใต้ยุทธศาสตร์ดังกล่าว อย่างไรก็ดีการกีฬาจะสร้างคนได้เป็นความจริงหรือไม่นั้น เนื่องจากศักยภาพของมนุษย์ต้องมีการพัฒนาทักษะหลายด้านเพื่อสร้างคุณค่าทางการตลาดและทักษะความสามารถในการคิดค้นนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาประเทศ หากเพียงกีฬาเป็นเพียงเครื่องมือหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมสุขภาวะเป็นปัจจัยสนับสนุนและส่งเสริมคุณภาพชีวิตของมนุษย์ อย่างไรก็ตามหากพิจารณาถึงการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศหรือนักกีฬาทีมชาติ ก็อาจจะเป็นเพียงสัญลักษณ์ในความเป็นชาตินอกอาณาเขตถือเป็นการแสดงสัญลักษณ์และเอกลักษณ์ของชาติ หรือความเป็นชาตินิยม และเป็นการสร้างสังคมให้เป็นปึกแผ่นอีกด้วยเช่นกันนั่นเอง (Solidarity) การวิเคราะห์มายาคติภายใต้ยุทธศาสตร์นี้ หากเป็นเพียงวาทกรรมการพัฒนาตามแนวทันสมัยของโลกยุคหลังอาณานิคม และยังเป็นกลไกการสร้างอำนาจเพื่อการจัดระเบียบการบริหารจัดการและคุณภาพของประชากร โดยสามารถจำแนกให้เห็นองค์ประกอบของวาทกรรมได้ดังนี้

1. ความจริง คือ การพัฒนาประเทศภายใต้ระบบทุนนิยมและความเป็นเมือง และการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ประชาชนมีสุขภาพดี

2. ความรู้ คือ องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา พลศึกษา รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ เป็นต้น

3. อำนาจ คือ กีฬาเป็นวิธีการสร้างคนเพื่อพัฒนาชาติตามแบบประเทศที่พัฒนาแล้ว และรูปร่างดี มีซิกแพก (Six Pack) อำนาจที่ปรากฏผ่านสื่อการโฆษณา อำนาจของภาษาในการกำหนดยุทธศาสตร์

โดยที่กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ ซึ่งได้ถูกรื้อสร้างจากความหมายเดิมในเชิงวิชาการที่หมายถึง หลักการกายวิภาคศาสตร์ การฝึกกายบริหาร โภชนาการวิทยา เป็นต้น โดยประกอบสร้างใหม่ให้มีความหมายถึง โปรแกรมการออกกำลังกาย อาหารเสริม การออกกำลังกายง่าย ๆ ในเวลาจำกัด (T25) ให้นัยที่มีความหมายถึงความรวดเร็วถึงผลลัพธ์ คือ รูปร่างดี

ลดน้ำหนัก กลายเป็นวาทกรรมให้กับคนรูปร่างดีแต่อาจจะสุขภาพไม่ดี ในขณะเดียวกันคนอีกกลุ่มหนึ่งอาจจะรูปร่างไม่ดีแต่สุขภาพดี ในสังคมสมัยใหม่วิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกายจึงเป็นกรอบความรู้มากำหนดความคิด ความเชื่อ และหากการสร้างคุณค่าหรือความหมายของคนในสังคมได้คำนึงถึงการออกกำลังกายตามนัยนี้ก็อาจเป็นเพียงวาทกรรมหนึ่งเท่านั้น

ทั้งนี้อุดมการณ์ชาตินิยมสำหรับการสร้างชาติหากมีเพียงหนึ่งเดียวอาจไม่เป็นความจริงเสมอไปเพราะวัฒนธรรมในการหลอมรวมเกิดจากหลากหลายกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งสามารถแสดงออกได้หากไม่ได้รับการยอมรับจากรัฐและสังคม เช่น ชนกลุ่มน้อยเพื่อการแบ่งแยกดินแดนหรือการปกครอง ฯลฯ อย่างไรก็ดีในโลกยุคโลกาภิวัตน์ความเป็นรัฐมีบทบาทลดลง การไหลเวียนของวัฒนธรรมก็ข้ามผ่าน คำว่าพรมแดน ดังนั้น ภาคประชาสังคมที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือสนับสนุนในการพัฒนาด้านคุณภาพชีวิตของประชาชนด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมจึงมีความสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งการแข่งขันทางการค้าที่จะเข้ามามีอิทธิพลต่อความเป็นอยู่ของพลเมืองในปัจจุบัน

3. การสังเคราะห์และเสนอทัศนะวิจารณ์การออกกำลังกายกับการบริหารการพัฒนาโดยใช้ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคนคนสร้างชาติ พบว่า ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติมีสัญญะความหมายทางวัฒนธรรมเชิงลบซึ่งเป็นปัญหาทางการพัฒนา เนื่องจากปรากฏการณ์วิทยาที่เกิดขึ้น โดยการสร้างคำนิยาม “ฟิตเนส” คือ การออกกำลังกายของวิถีชีวิตในสังคมเมือง ความทันสมัย และทุนนิยม เป็นรูปแบบวิถีชีวิตที่มีการให้ความหมายทางวัตถุมากกว่าผลลัพธ์ที่แท้จริง คือ สุขภาพ หากความทันสมัยดังกล่าวเป็นไปตามแนวทางดังกล่าวถือเป็นยุทธศาสตร์ที่ผิดพลาดอย่างยิ่ง โดยได้ให้ภาพด้านลบเกี่ยวกับการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพมาเป็นการออกกำลังกายตามลัทธิบริโภคนิยม ด้วยเหตุนี้ในกระบวนการส่งเสริมยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาตินั้น จำเป็นจะต้องมีความรอบรู้ทางกาย วิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย พลศึกษา โภชนาการวิทยา เป็นต้น เข้ามาเป็นส่วนประกอบในการออกกำลังกายเพื่อให้ ฟิตเนส ไม่เป็นคำนิยามในด้านลบและให้การออกกำลังกายมีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งพบว่า ฟิตเนสเป็นรูปสัญญะที่ไม่ได้หมายถึง การออกกำลังกายธรรมดาแต่ให้ความหมายสัญญะที่หมายถึง ค่านิยมรูปร่างดี ที่ผู้ประกอบการธุรกิจศูนย์สุขภาพ โฆษณา ตัวแบบอย่างและเทรนเนอร์สร้างขึ้นเป็นวาทกรรมความจริงที่เกี่ยวข้องกับความหมายดั้งเดิมการดูแลสุขภาพเพื่อสร้างการบริโภคในสังคมสมัยใหม่

การพัฒนา (Development) ซึ่งเป็นที่รับรู้และเข้าใจกันอยู่ในปัจจุบันนี้ว่า เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้นมาและเป็นผลพวงจากประเทศมหาอำนาจตะวันตกภายหลังสงครามโลกครั้งที่สองนี้เอง ฉะนั้นการพัฒนาจึงเป็นสิ่งที่ยอมรับและแพร่หลายในเวลารวดเร็วมิได้หยุดนิ่งตายตัว แต่มีการเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอด เช่นกัน กล่าวคือ การพัฒนา หมายถึง การทำให้ทันสมัยอย่างสังคมตะวันตก ผ่านการพัฒนาเศรษฐกิจ พัฒนาอุตสาหกรรม และพัฒนาการเมือง รวมแล้วเรียกการพัฒนานี้ว่า ทฤษฎีความทันสมัย (Modernization Theory) เป็นแนวคิดที่ประเทศตะวันตก นำแนวคิดนี้มาสู่สังคมของประเทศกำลังพัฒนาและโลกที่สาม ซึ่งในเวลาต่อมาเกิดแนวคิดที่ต่อต้านทฤษฎีนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักวิชาการเริ่มค้นพบว่า การพัฒนาเพื่อให้ทันสมัยอย่างตะวันตกยิ่งนำปัญหามากมายมาสู่สังคมของประเทศเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำ ปัญหาความยากจน ปัญหาความไม่เท่าเทียมกัน ปัญหาสภาพแวดล้อมเป็นพิษ เป็นต้น สำหรับการบริหารการพัฒนาจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงแนวความคิดแบบปฏิฐานนิยม (Positivism) ซึ่งเน้นข้อเท็จจริงและสาเหตุของปรากฏการณ์ทางสังคมโดยไม่คำนึงปัจจัยจิตวิทยา พฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ประจักษ์นิยม (Empiricism) มาเป็นการเน้นแนวความคิดปทัสถานนิยม (Normativism) ซึ่งเป็นแนวความคิดภายหลังพฤติกรรมศาสตร์ (Post - Behaviorism) ได้แก่ แนวความคิดทางเลือกสาธารณะ (Public Choice) มานุษยวิทยาแนวมนุษยนิยม (Humanistic Anthropology) และปรากฏการณ์นิยม (Phenomenalism) ที่ให้ความสำคัญกับการบริการของรัฐที่ให้กับประชาชน ความเสมอภาคทางสังคม การปรับปรุงคุณภาพชีวิต การมีส่วนร่วม การแบ่งปัน ความสุข และความทุกข์โดยเสมอหน้ากัน และการกระจายความมั่งคั่งและรายได้ออกไปสู่ประชาชนที่ยากจนในชนบท

ดังนั้น กีฬาจึงมีความสำคัญและควรได้รับการพัฒนาให้ครอบคลุมรอบด้าน โดยการให้ความสำคัญกับปรากฏการณ์วิทยากับการบริหารการพัฒนาตามยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ เป็นวาทกรรมการพัฒนาในความทันสมัย ที่ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกาย หรือฟิตเนส หากมีการให้ความหมายตามความรู้นั้นก็สามารถทำให้เกิดการมีสุขภาพดีได้ ซึ่งเป็นเป้าหมายของการพัฒนาเพื่อส่งเสริมให้ประชาชนมีสุขภาพดี อย่างไรก็ตาม หากใช้การสังเคราะห์การอธิบายในลักษณะการสร้างคู่ตรงข้าม หรือการนำเสนอวิถีการออกกำลังกายของชุมชนชนบทและชุมชนเมืองมาเปรียบเทียบกัน พบว่า จะมีความทันสมัยเข้ามาเกี่ยวข้องและทำให้ความหมายของฟิตเนสในทางวัฒนธรรมมีด้านลบหากไม่ได้ให้ค่านิยมในความหมายดั้งเดิม จนกลายเป็นคู่ตรงข้ามที่ถูกกล่าวถึงในเชิงปัญหาทางสังคม แต่ก็ไม่ได้ทำให้เกิดความวุ่นวายหรือเลวร้าย แต่อาจจะทำให้ความรู้ความจริงผิดไปกลายเป็นสิ่งแปลกปลอมที่เข้ามาสอดแทรกในวิถีชีวิตของคนในสังคมและไม่ทำให้สุขภาพดีตามยุทธศาสตร์การส่งเสริมให้ประชาชนออกกำลังกาย ทางออกของปัญหา คือ การสร้างองค์ความรู้และแบบอย่างค่านิยมและวัฒนธรรม การบริโภค รวมถึงจริยธรรมการดำเนินธุรกิจด้านสุขภาพของผู้ประกอบการ เป็นต้น ให้ตระหนักในความทันสมัยหรือความเป็นเมือง การแบ่งเวลา (Work Life Balance) การพิจารณาข้อมูลเพื่อการฝึกกายบริหาร ไม่ให้อำนาจทุนนิยมมีอำนาจเข้ามาเปลี่ยนแปลงความรู้และความจริงโดยให้ใช้ประโยชน์จากความทันสมัยเพื่ออำนวยความสะดวกและสนับสนุนให้เกิดการมีสุขภาพดีอย่างถูกต้อง

อภิปรายผลการวิจัย

1. ปรากฏการณ์วิทยาการออกกำลังกายในความหมายทางวัฒนธรรมตามทฤษฎีมายาคติของ โรล็องด์ บาร์ตส์ และนักคิดหลังสมัยใหม่หรือเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง

การออกกำลังกายของคนสังคมเมือง คือ ฟิตเนส เป็นมายาคติแฝงความหมายทางวัฒนธรรมเชิงลบ โดยคุณค่าของการออกกำลังกายอาจจะไปให้ความหมายในวัตถุมากกว่าสุขภาพ ซึ่งนิยามความหมายทางวัฒนธรรมอาจจะกลายเป็นมายาคติที่ทำให้คนเราคิด เชื่อหรือแสดงพฤติกรรมไปตามความจริงที่ถูกสร้างขึ้น แต่อาจจะไม่ใช่เรื่องที่เป็นจริงไปเสียทั้งหมดก็ได้ โดยถูกสร้างขึ้นจากคุณค่าเทียมหรือความหมายตามวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นของสังคมสมัยใหม่และละทิ้งคุณค่าที่แท้จริงหรือความหมายดั้งเดิม ส่งผลให้เพิ่มต้นทุนค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นกับดักความยากจนของสังคมทุนนิยม โดยในด้านนี้ขึ้นอยู่กับการให้นิยามความหมายการออกกำลังกายของปัจเจกบุคคลไม่ได้จำเป็นต้องเกิดขึ้นกับคนทั้งสังคมสอดคล้องกับหลักแนวคิดมายาคติ ของโรลอง บาร์ทส์ ที่กล่าวถึงมายาคติว่า เป็นเรื่องของการสื่อสารเพื่อการมอมเมาให้ผู้คนหลงใหลไปในสิ่งที่สร้างขึ้นโดยมองข้ามสิ่งที่เป็นจริงไปสู่ความรู้สึกใหม่เพราะมีการสื่อสารด้วยคติความเชื่อชุดอื่นที่สามารถสื่อสารความหมายใหม่ชวนให้ลุ่มหลงในลักษณะการแสดงออกโดยไม่ได้บอกตรง ๆ (Expression of Meaning) ไปกลบเกลื่อนความหมายหรือการรับรู้แบบเดิม โดยอาศัยการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์รหัส (Code) ต่าง ๆ ภายใต้โครงสร้างใหม่ที่ประกอบสร้างขึ้น ทั้งนี้บาร์ตส์เห็นว่า ความสำนึกรับรู้เชิงสัญญะนั้น มีลักษณะเป็นประวัติศาสตร์ (History of Sign) หรือมีความเปลี่ยนแปลงของความสำนึกรับรู้ต่อสัญญะที่ปรากฏ ซึ่งเป็นการมองในระดับการวิเคราะห์ ไม่ใช่ในระดับการใช้ประโยชน์ของสัญญะ จากคำอธิบายของบาร์ตส์ ความสำนึกรับรู้เชิงสัญญะของผู้คนหรือสังคม มีรูปแบบแตกต่างกันตามลักษณะการทำงานของสัญญะที่เกาะเกี่ยวระหว่างกัน ซึ่งทำให้เกิดความหมายมากมายปรากฏ แต่มีระบบการทำงานที่ทำให้ความสำนึกรับรู้ต่างไป 3 ลักษณะ คือ ความสำนึกเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Consciousness) ความสัมพันธ์เชิงกระบวนทัศน์ (Paradigmatic Consciousness) และความสัมพันธ์เชิงกระแสความ (Syntagmatic Consciousness) กล่าวได้ว่า ความสำนึกเชิงสัญลักษณ์ เป็นการรับรู้ความหมายสัญญะขั้นพื้นฐานที่คนทั่วไปรับรู้เข้าใจ ซึ่งเป็นการรับรู้จากการทำงานของรูปสัญญะและความหมายสัญญะที่สัมพันธ์กันภายในตัวมันเอง โดยบาร์ตส์อธิบายว่า ความสำนึกเชิงสัญลักษณ์มีลักษณะความสัมพันธ์แนวตั้ง (Vertical Relation) จากความสอดคล้องกันในบางระดับระหว่างความหมายสัญญะกับรูปสัญญะ ดังเช่น สัญลักษณ์กางเขน (Cross) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่แพร่หลายและรับรู้ความหมายกันทั่วไปว่า หมายถึง ศาสนาคริสต์ (Christianity)

อันหมายถึง ระบบคุณค่า ความเชื่อ การจัดองค์กรของกลุ่มคนลักษณะหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายที่อยู่ภายใต้รูปสัญญะกางเขนด้วยลักษณะความสัมพันธ์แนวตั้งทำให้เกิดผลสองด้าน ด้านหนึ่ง คือ ความสำนึกเชิงสัญลักษณ์มักจะปรากฏอย่างโดดเดี่ยวราวกับว่าสัญลักษณ์ดังกล่าวยืนอยู่ในโลกด้วยตัวมันเอง เหมือนกับว่ามันดำรงอยู่อย่างเป็นเอกเทศไม่สัมพันธ์กับสัญญะอื่น ส่วนอีกด้านหนึ่ง คือ ความสัมพันธ์แนวตั้งนี้เกิดขึ้นโดยเลี่ยงไม่ได้ที่จะเป็นความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบ ซึ่งในบางระดับสัญลักษณ์อาจมีรูปร่างคล้ายกับเนื้อหาราวกับว่า มันได้สร้างความหมายในตัวเองขึ้นมา (Chaiya, 2019) และบางครั้งความสำนึกทางสัญลักษณ์อาจจะอำพรางการกำหนดนิยมที่ไม่ได้รับการยอมรับ (Unacknowledged Determinism) แม้ว่าตัวสัญลักษณ์เองอาจจะมีความไม่เพียงพอในสัญญะต่อการสื่อความในตัวเองได้ก็ตาม สมมุติเช่นการเอาไม้สองชิ้นมาวางไขว้ตัดกันก็อาจจะไม่ได้ หมายถึง กางเขนในศาสนาคริสต์เสมอไป แต่โดยการรับรู้เชิงสัญลักษณ์ได้ทำให้มันถูกเข้าใจถึงความหมายได้อย่างง่ายดาย เป็นต้น บาร์ตส์เห็นว่า สำนึกรับรู้เชิงสัญลักษณ์มีอิทธิพลในทางสังคมวิทยามาก ซึ่งมักจะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการมีส่วนร่วมที่รับรู้ได้โดยทันที ด้วยเหตุนี้ความจำเป็นในการเข้ารหัส (Coding) จึงมีน้อยเพราะเป็นที่เข้าใจอย่างแพร่หลายอยู่แล้ว และในปัจจุบันคำว่า “สัญลักษณ์” (Symbolic) ได้ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “สัญญะ” (Sign) และ “ความหมาย” (Signification) การเปลี่ยนแปลงของคำศัพท์นี้ แสดงให้เห็นถึงการสลายของความสำนึกเชิงสัญลักษณ์ไปยังคุณลักษณะเชิงเปรียบเทียบได้ของสัญญะและความหมายสัญญะ ซึ่งเป็นการเคลื่อนไปสู่ความสำนึกเชิงสัญญะแบบอื่น ในขณะที่สำนึกเชิงสัญลักษณ์ก็ยังคงดำรงอยู่ในลักษณะที่เป็นแบบฉบับ (Typical) ด้วย

2. มายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ สำหรับการบริหารการพัฒนาตามแนวคิดเชิงโครงสร้างเชื่อมโยงกับแนวปรากฏการณ์นิยมของโรล็องด์ บาร์ตส์ และเอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล

“กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ” พระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชทรง พระราชทานไว้เตือนใจเหล่าพสกนิกรชาวไทย และประเทศชาติด้วยทรงเห็นว่า กีฬาเป็นแนวทางพัฒนา ทรัพยากรบุคคล และสังคมได้อย่างแท้จริง กีฬาสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม นำไปสู่การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กีฬาถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเข้มแข็งของครอบครัว และชุมชน สร้างการมีส่วนร่วม ตลอดจนการสร้างจิตสำนึกในการดำรงชีวิตที่มีคุณธรรม มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่เคารพในสิทธิของตนเอง และผู้อื่น เป็นรากฐานที่ดีของสังคม แต่เมื่อนำมาเป็นยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติอาจเป็นเพียงวาทกรรมหนึ่งของการบริหารการพัฒนา ด้วยการสถาปนาหรือสร้างชุดความจริง หรือเรื่องราวอะไรสักเรื่องหนึ่งขึ้นมา โดยการใช้ความรู้เข้ามาสนับสนุนคำอธิบาย เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างอำนาจครอบงำให้คนทั่วไปเชื่อและปฏิบัติตามได้ ซึ่งการศึกษาของ Sattrapruek (2021) เรื่อง ปัจจัยการพัฒนาการบริหารของเทศบาลตำบลกับการบริหารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามมาตรฐานการส่งเสริมกีฬาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น: กรณีศึกษาจังหวัดสมุทรสาคร พบว่า การพัฒนาการบริหารขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบเทศบาลตำบล ทั้งปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยระบบการบริหาร มีการดำเนินการอยู่ในระดับมาก แต่การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาการบริหารที่ส่งผลต่อระดับการบริหารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามมาตรฐานการส่งเสริมกีฬาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบเทศบาลตำบล สามารถอธิบายได้ว่า ปัจจัยระบบการบริหาร และปัจจัยภายในตัวบุคคลไม่มีความสัมพันธ์กับมาตรฐานการส่งเสริมกีฬาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จากผลการศึกษา แสดงให้เห็นว่า มาตรฐานการส่งเสริมกีฬาเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบเทศบาลตำบลยังไม่มีประสิทธิผลเท่าที่ควรเนื่องมาจากข้อจำกัดในการบริหารงานเพื่อการพัฒนาตามอำนาจหน้าที่ในการพัฒนาท้องถิ่นรูปแบบต่าง ๆ ที่กฎหมายกำหนดให้ดำเนินการมีภารกิจครอบคลุมหลายด้าน โดยการส่งเสริมกีฬาเป็นอีกหนึ่งภารกิจเพื่อที่จะทำให้ประชาชนในชุมชนท้องถิ่นมีสุขภาพแข็งแรงซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต เมื่อสุขภาพดีก็จะส่งผลทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น ลดการเข้ารับบริการด้านสาธารณสุขและสามารถประกอบอาชีพได้อย่างเต็มกำลังนั้น อย่างไรก็ตามหลักการกระจายอำนาจโดยการถ่ายโอน

อำนาจให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้องดำเนินการตามภารกิจที่มีจำนวนมากขึ้น แต่ในการบริหารงบประมาณมีข้อจำกัด ทำให้การส่งเสริมกีฬาตามมาตรฐานเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตดำเนินการได้ไม่เต็มที่ ทั้งด้านอุปกรณ์กีฬาอาคารและสถานที่ ด้านการจัดกิจกรรม ด้านบุคลากร ด้านสถานที่ออกกำลังกาย สนามกีฬาและสวนสุขภาพ และด้านการบริหารจัดการ ซึ่งสภาพปัญหา อุปสรรค ที่พบในการพัฒนาการบริหารที่ส่งผลต่อระดับการบริหารเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามมาตรฐานการส่งเสริมกีฬาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นรูปแบบเทศบาลตำบล จากการแสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามบางส่วนได้สะท้อนสภาพปัญหาและอุปสรรคบางประการ เช่น งบประมาณมีไม่เพียงพอ ขาดแคลนบุคลากร และการกำหนดตำแหน่งบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา การตีความขั้นตอนระเบียบกฎหมายที่เกี่ยวข้องมีความซับซ้อน ไม่มีสนามกีฬาและพื้นที่ออกกำลังกายมีจำนวนน้อย และประชาชนส่วนใหญ่ทำงานในภาคโรงงานอุตสาหกรรมทำให้ไม่มีเวลาเข้าร่วมกิจกรรม จึงควรมีแนวทางการพัฒนาโดยเพิ่มการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนตระหนักถึงความสำคัญของการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขัน เช่น กีฬากระชับมิตร กีฬาในชุมชน ฯลฯ เพิ่มการจัดหาลานอเนกประสงค์และเครื่องออกกำลังกาย สนับสนุนงบประมาณเพื่อจัดทำโครงการหรือกิจกรรมด้านกีฬาและบรรจุเข้าแผนพัฒนาเทศบาล และส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรด้านกีฬาอย่างต่อเนื่อง

3. ทัศนะวิจารณ์การออกกำลังกายกับการบริหารการพัฒนาโดยใช้ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ

ยุทธศาสตร์กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติมีสัญญะความหมายทางวัฒนธรรมเชิงลบสะท้อนถึงปัญหาทางการพัฒนา ซึ่ง Sattrapruek (2016) ในบทความวิชาการเรื่อง PEACEACT “สุขกระทำ”เพื่อการพัฒนาการบริหารสู่สมการความยั่งยืน ได้สรุปไว้ว่า การที่จะพัฒนาไปสู่ความยั่งยืนหรือก้าวเข้าสู่การเป็นประเทศพัฒนาแล้ว (Developed Country) เพื่อคุณภาพชีวิต (Life Quality)ของประชาชนที่อยู่ภายใต้การดูแลของผู้บริหารประเทศนั้น ๆ ในการบริหารการพัฒนาล้วนมีความแตกต่างกันภายใต้สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง แต่ทั้งนี้ต่างมีความมุ่งหวังเดียวกัน คือ “การพัฒนา” โดยปัจจัยสำคัญที่สุด คือ ทุนมนุษย์ (Human Capital) ในการบริหารทรัพยากรหรือปัจจัยต่าง ๆ ให้เกิดผลประโยชน์สูงสุดบรรลุวัตถุประสงค์เป้าหมายที่วางไว้ ดังนั้น จากปรากฏการณ์วิทยาที่เกิดขึ้น โดยสัญญะของภาษาหรือสัญลักษณ์ “ฟิตเนส” คือ การออกกำลังกายของวิถีชีวิตของสังคมเมือง ความทันสมัย และทุนนิยม เป็นรูปแบบวิถีชีวิตที่มีการให้ความหมายทางวัตถุมากกว่าผลลัพธ์ที่แท้จริง คือ สุขภาพ หากความทันสมัยดังกล่าวเป็นไปตามแนวทางดังกล่าวถือเป็นยุทธศาสตร์ที่ผิดพลาดอย่างยิ่ง การสังเคราะห์การอธิบายในลักษณะการสร้างคู่ตรงข้าม หรือการนำเสนอวิถีการออกกำลังกายของชุมชนชนบทและชุมชนเมืองมาเปรียบเทียบกัน พบว่า จะมีความทันสมัยเข้ามาเกี่ยวข้องและทำให้ความหมายของฟิตเนสในทางวัฒนธรรมมีด้านลบหากไม่ได้ให้ค่านิยมในความหมายดั้งเดิม จนกลายเป็นคู่ตรงข้ามที่ถูกกล่าวถึงในเชิงปัญหาทางสังคม แต่ก็ไม่ได้ทำให้เกิดความวุ่นวายหรือเลวร้ายแต่อาจจะทำให้ความรู้ความจริงผิดไปกลายเป็นสิ่งแปลงปลอมที่เข้ามาสอดแทรกในวิถีชีวิตของคนในสังคมและไม่ทำให้สุขภาพดีตามยุทธศาสตร์การส่งเสริมให้ประชาชนออกกำลังกายจึงต้องสร้างองค์ความรู้ด้านการออกกำลังกายให้ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับ Pongpipat (2015) ได้ศึกษา เรื่อง การจัดการความรู้ด้านการออกกำลังกายแบบมีส่วนร่วมของชุมชนตำบลแม่กา จังหวัดพะเยา พบว่า วัฒนธรรมการเรียนรู้ด้านการออกกำลังกาย คือ ผลลัพธ์จากการนำเข้าของปัจจัยที่เอื้อต่อการจัดการความรู้ และกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนนักปฏิบัติส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ในการพัฒนาที่สำคัญ 3 ประการ ประกอบด้วย 1) การมีส่วนร่วม ได้แก่ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติ ร่วมสังเกต และร่วมทบทวน 2) สมรรถภาพทางกาย ได้แก่ ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิต และ 3) ความพึงพอใจ ได้แก่ ด้านคุณภาพของอุปกรณ์ ด้านการใช้ประโยชน์ ด้านการส่งเสริมการออกกำลังกาย และ ด้านอื่น ๆ ทั้งนี้ Nimsuwan (2020) ได้ศึกษา เรื่อง สมรรถภาพทางกาย และพฤติกรรมการออกกำลังกายของนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาว่ายน้ำ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ทั้งผู้หญิงและผู้ชายมีสมรรถภาพทางกายต่ำทั้ง ๆ ที่นักศึกษาส่วนใหญ่บอกว่า ออกกำลังกายบ่อยครั้ง อีกทั้งการวิจัยนี้พบด้วยว่า เพศและชั้นปี

ของนักศึกษาไม่มีผลต่อพฤติกรรมการออกกำลังกายของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้คิดได้ว่าทั้ง ๆ ที่นักศึกษาจะออกกำลังกายบ่อยครั้ง แต่นักศึกษายังมีสมรรถภาพทางกายต่ำ อาจเป็นเพราะนักศึกษายังขาดความรู้ หรือมีความรู้ไม่เพียงพอเกี่ยวกับการออกกำลังกายที่ถูกต้อง ที่สามารถทำให้นักศึกษามีสมรรถภาพทางกายที่ดีได้

ดังนั้น ยุทธศาสตร์การพัฒนาการกีฬาของประเทศไทยนั้น ควรได้รับการสนับสนุนเต็มที่จากภาครัฐ แต่ที่ผ่านมาการบริหารการพัฒนาด้านกีฬาของไทยยังประสบปัญหาในการจัดการหลายด้าน เช่น ปัญหาเกี่ยวกับโครงสร้างองค์กร ปัญหาด้านการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เหมาะสมกับการส่งเสริมนักกีฬา ปัญหากฎหมายด้านการกีฬาโดยเฉพาะด้านภาษี ปัญหาการนำแผนพัฒนาการกีฬาสู่ภาคปฏิบัติไม่บรรลุเป้าหมาย ปัญหาการไม่สามารถนำกีฬาสร้างรายได้หรือพัฒนาเป็นอุตสาหกรรมกีฬาได้ สิ่งที่ต้องดำเนินการ คือ การผลักดันและเสนอเรื่องปฏิรูปการกีฬา ทั้งการปฏิรูปตัวกีฬาเองและกิจการที่เกี่ยวเนื่องกับการกีฬาทั้งหมด เพื่อขยายขอบเขตของคำว่า กีฬา ให้กว้างออกไปโดยครอบคลุมเรื่องการผลิตอุปกรณ์กีฬา การอบรมผู้ฝึกสอน การสอนนักกีฬา วิทยาศาสตร์การกีฬา อุตสาหกรรมการกีฬา และธุรกิจเกี่ยวกับการกีฬา เป็นต้น จากสภาพปัญหาด้านกีฬาดังกล่าว คณะกรรมาธิการปฏิรูปการกีฬา สภาปฏิรูปแห่งชาติได้ศึกษา วิเคราะห์ประชุมระดมสมอง และรับฟังความคิดเห็นของประชาชนทั่วประเทศ เสนอแนวทางและกลไก ผลักดันการปฏิรูปการกีฬาให้สมบูรณ์ครอบคลุมประเด็นการปฏิรูปการกีฬา 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การปฏิรูปโครงสร้างทางการกีฬา 2) การปฏิรูปการบริหารจัดการด้านการกีฬา 3) การปฏิรูปด้านกฎหมายกีฬา และ 4) การปฏิรูปด้านการพัฒนาการกีฬา คณะกรรมาธิการได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ในการดำเนินกิจกรรมเพื่อปฏิรูปการกีฬา ประกอบด้วยแผนงานโครงการต่าง ๆ บรรจุไว้ในรายงาน “แผนปฏิรูปการกีฬา” เพื่อให้สภาปฏิรูปแห่งชาติพิจารณา สรุปเป็นข้อเสนอต่อรัฐบาลเพื่อการปฏิรูปการกีฬาดังกล่าว นับเป็นกลไกขับเคลื่อนการพัฒนาการกีฬาของประเทศไทยให้ครอบคลุมรอบด้านทั้งระบบ ได้แก่ กฎหมาย การศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬา สุขภาพ สังคม เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ เป็นต้น เชื่อได้ว่าหากได้รับการพิจารณาและผลักดันให้เกิดเป็นรูปธรรมแล้ว ประชาชน สังคม และประเทศจะได้รับประโยชน์และจะส่งผลต่อการกีฬาของไทยให้เกิดการพัฒนาต่อไป

สรุป

จากการอธิบายแนวคิดสัญวิทยาจะเห็นได้ว่า การวิเคราะห์วาทศิลป์ของสัญญะตามวิธีการแบบโครงสร้างนิยมเริ่มต้นจากการตัดเชื่อมต่อ (Asyndeton) รายละเอียดส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นโครงสร้างจากสัญญะที่เป็นหน่วยย่อยที่สุดของระบบ อันประกอบขึ้นจากรูปสัญญะ (Signifier) กับความหมายสัญญะ (Signified) แล้วจึงค่อย ๆ พิจารณารูปแบบที่มาของความสัมพันธ์ทางสัญญะรูปแบบต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดการสื่อสร้างความหมาย (Significant) ขึ้นใหม่ จากนั้นจึงเชื่อมโยงองค์ประกอบความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การพิจารณาวาทศิลป์ของสัญญะ (Rhetoric of Signs) ในระบบการสื่อความหมายภายในโครงสร้างระบบทั้งหมดในขั้นสุดท้าย ดังกรณีของการสื่อความหมายการออกกำลังกายและฟิตเนสตามแนวคิดเชิงโครงสร้างเชื่อมโยงกับแนวปรากฏการณ์นิยมของโรล็องด์ บาร์ตส์ และเอดมุนด์ ฮัสเสิร์ล จากผลการศึกษาครั้งนี้ กล่าวโดยสรุปได้ว่า กระบวนการศึกษาโครงสร้างสัญญะของบาร์ตส์มีลักษณะของการแยกองค์ประกอบแต่ละส่วนออกจากกัน แล้วจึงค่อยประกอบเข้าไปใหม่ทีละส่วนเพื่อทำความเข้าใจความหมายในระดับของโครงสร้างโดยรวมอีกครั้ง ซึ่งทำให้มองเห็นความหมายแฝงเร้นทั้งในส่วนย่อยที่มีความหมายเป็นอิสระในตนเอง ขณะเดียวกันก็สัมพันธ์เกาะเกี่ยวกับความหมายในส่วนประกอบอื่น ๆ เมื่อรวมเข้าด้วยกันทั้งหมดด้วยเช่นกัน ในการศึกษานี้ได้อาศัยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพและการสังเคราะห์มายาคติการออกกำลังกายกับยุทธศาสตร์ “กีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ:” บทวิเคราะห์สำหรับการบริหารการพัฒนาเป็นตัวอย่างถึงวิธีการศึกษาสัญวิทยาทางวัฒนธรรม ซึ่งได้ชี้ให้เห็นได้ว่า แม้ว่าการออกกำลังกายและฟิตเนสในสายตาคนทั่วไปจะมีความหมายที่เหมือนกัน แต่ในโลกแห่งสัญญะนั้น วัตถุที่ดูเหมือนจะเรียบนิ่งกลับเต็มไปด้วยความหมายที่แฝงเร้นอยู่ภายใน โดยมีวาทศิลป์หรือโวหารของสัญญะทำหน้าที่กลบเกลื่อนความหมายโดยเจตนาที่มันถูกสร้างขึ้น ให้ดูราวกับว่าความหมายแฝงเหล่านี้เกิด

ขึ้นเองอย่างเป็นธรรมชาติ และทำให้ผู้รับสารซึมรับความหมายที่ถูกสร้างขึ้นได้โดยง่าย โลกของความหมายกับโลกทางวัตถุกายภาพที่มนุษย์ดำรงอยู่ จึงล้วนมีความสัมพันธ์ต่อกันและกันเสมอด้วยเหตุนี้การเปิดเผยให้เห็นการทำงานของสัญญะในสื่อวัตถุต่าง ๆ ที่ถูกผลิตสร้างขึ้นอย่างล้นเหลือเพื่อสนองตอบการขยายตัวของระบบทุนนิยม จึงเป็นการสร้างความตระหนักรู้ต่อการครอบงำหรือในภาษาของบาร์ตส์ คือ มายาคติที่รายล้อมชีวิตวัฒนธรรมในสังคมบริโภคนิยมปัจจุบันได้อย่างมีสติเท่าทันมากยิ่งขึ้น ดังที่ได้แสดงผลการวิเคราะห์สัญญะของการออกกำลังกายและฟิตเนส ซึ่งการศึกษาสัญวิทยาทางวัฒนธรรม (Cultural Semiology) นี้ จึงเป็นทั้งแนวคิดทฤษฎี (Theory) และวิธีการศึกษา (Methodology) อีกรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการศึกษาทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมสมัยใหม่ในอีกมิติได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโลกทางวัตถุกับโลกแห่งสัญญะที่ความหมายได้ถูกผลิตสร้างขึ้นอย่างเข้มข้นและแพร่กระจายไหลเวียนไปทั่วทุกอณูชีวิตทางสังคมของมนุษย์ในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

การออกกำลังกายมีการนำเสนอรูปสัญญะต่าง ๆ ที่สร้างความหมายทางวัฒนธรรมเป็นตัวกระตุ้น สร้างจินตนาการของความรู้สึกถึงการมีรูปร่างดี และความอยากได้ผลลัพธ์ที่รวดเร็วทันใจด้วยการบริโภคนิยมภายใต้อุดมการณ์สภาพแวดล้อมทางสังคมของผู้ออกกำลังกายสามารถผลักดันให้คนกลายเป็นระบบวัตถุ (System of Object) ส่งผ่านมายาคติให้ผู้คนจำนวนหนึ่งที่บริโภคความหมายรู้สึกมีความเป็นตัวของตัวเอง (Subject) ที่รู้สึกว่า ตัวเองมีอำนาจ มีทางเลือกและมีความสามารถในการคิดและกระทำการต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเองทั้ง ๆ ที่ความรู้สึกต่าง ๆ เหล่านั้นอาจเป็นภาพลวงตาที่ถูกประกอบสร้างเกิดขึ้นในจินตนาการ จึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

1. การออกกำลังกายในรูปแบบโปรแกรมสำเร็จรูปหรือฟิตเนสอาจจะกลายเป็นผู้กระทำชี้นำเหนือมนุษย์ให้กระทำการและหลงติดอยู่ในค่านิยมเทียมใหม่ของสังคมบนสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมชนบทไปสู่สังคมเมือง

2. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ภาคเอกชน และประชาสังคมต้องร่วมกันกำหนด แนวทางในการให้ความรู้เรื่องวิทยาศาสตร์สุขภาพและการออกกำลังกาย การให้ข้อมูลการส่งเสริมสุขภาพในศูนย์ออกกำลังกายหรือฟิตเนส รวมถึงการสร้างจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจของศูนย์ออกกำลังกาย

3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีการค้นคว้าวิจัยพฤติกรรมการดูแลสุขภาพรวมถึงรูปแบบการออกกำลังกายที่เหมาะสม

4. ควบคุมการโฆษณาชวนเชื่อ สร้างค่านิยมการออกกำลังกายที่ถูกต้อง ส่งเสริมองค์ความรู้ด้านโภชนาการ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาเชิงคุณภาพถึงเป้าหมายเชิงพฤติกรรมการออกกำลังกายของกลุ่มผู้ออกกำลังกายในศูนย์ออกกำลังกาย

2. ศึกษาความรอบรู้ทางกายของผู้ออกกำลังกายเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกายของกลุ่มเป้าหมาย

3. ศึกษาเชิงนโยบาย และยุทธศาสตร์ในมิติที่รื้อถอนมายาคติคำนึงถึงสภาพความเป็นจริงเพื่อให้เกิดการกำหนดนโยบายนำไปสู่ยุทธศาสตร์ที่เป็นประโยชน์สามารถนำไปปฏิบัติเพื่อการพัฒนาและแก้ไขปัญหาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

กิตติกรรมประกาศ

ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากเงินรายได้ ประจำปี พ.ศ. 2566 ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสมุทรสาคร

References

Allen, G. (2003). *Roland Barthes. Series: Routledge Critical Thinkers*. New York: Routledge.

Appleton, J. V. (1995). Analysing qualitative interview data: addressing issues of validity and reliability. *Journal of Advanced Nursing, 22(1),* 993-997.

————. (2001). *Mythologies: Writings from Mythologies* (Angkasirisap, W., Translator). Bangkok: Kobfai Publishing Project. [in Thai]

Barthes, R. (2012). *Mythologies.* (Howard, R. & Lavers, A., Translator). New York: Hill and Wang.

Chaiya, K. (2019). Roland Barthes's fundamental concept of semiology. *Journal of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, 7*(2), 27-61. [in Thai]

Charoensin-o-larn, C. (2002). *Semiology, Structuralism, Post-Structuralism and the Study of Political Science*. Bangkok: Wipasa Publishing House. [in Thai]

Heetakson, C., Chantra, R., Wanchai, A., & Intana, J. (2017). Exercise behavior modification and application of transtheoretical model. *Journal of Nursing and Health care, 35*(4), 25-33. [in Thai]

Jermsuravong, W. (2021). "Positive Power" in exercise and sports. *Journal of Education Silpakorn University, 19*(2), 145-153. [in Thai]

Nimsuwan, N. (2020). Physical fitness and exercise behaviors of students in swimming course, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus. *Journal of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus, 31*(1), 110-122. [in Thai]

Nontapattamadul, K. (2012). *Critical Theory in Social Policy and Planning*. Bangkok: Thammasat University. [in Thai]

Oaten, M., & Cheng, K. (2006). Improved self-control: The benefits of a regular program of academic study. *Basic and Applied Social Psychology, 28*(1), 1–16.

Panpeng, K. (2015). *Exercise Trends with the Opportunities of the Thai Fitness Business that Should not be Overlooked.* Retrieved November 27, 2022, from https://www.scbeic.com/th/detail/product/1347. [in Thai]

Pholphirul, P. (2017). *Sports Make the People…The People Make the Nation.* Retrieved November 13, 2022, from https://www. posttoday.com/social/think/525075. [in Thai]

Pongpipat, S. (2015). Knowledge Management for Exercise by Community Engagement of MaeKa Sub-district, Phayao Province. *Journal of Community Development and Life Quality, 3*(2), 185-194. [in Thai]

Sanyawiwat, S. (1997). *Social Development Theories and Strategies*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]

Sattrapruek, S. (2016). "PEACEACT" for development of administration to sustainable equations. *Journal of Southern Technology, 9*(2), 133-140. [in Thai]

————. (2021). Factors for development of administration of sub-district municipalities to administration of development for quality of life based on sports' promotion standards of local government organizations: a case study of Samut Sakhon Province. *Journal of Community Development and Life Quality, 9*(3), 390-399. [in Thai]

Sunthonphesat, S. (1997). *Contemporary Sociological Theory Basic Concepts of Social and Cultural Theory.* Chiang Mai: Global Vision. [in Thai]

Thianthai, C. (2022). *'Seeing Different' Old and New Models 'Digital Population' worth Thinking About, 'Negative Illusion!!'.* Retrieved November 13, 2022, from https://www.dailynews.co.th/articles/1156076/. [in Thai]

Walton, D. (2012). *Doing Cultural Theory.* California: Sage Publications.

Woodward, I. (2007). *Understanding Material Culture.* London: Sage Publications.

ตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมของชาวบ้านชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี
Tee Hu Ong Eia as a Cultural Hero of the Villagers of the Sai Buri Community in Pattani Province

บัญชา เตส่วน*

สาขาภาษาและวรรณคดีไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

*e-mail: bancha.t@psu.ac.th

Bancha Tasuan

Program of Thai Language and Literature, Faculty of Humanities and Social Sciences, Prince of Songkla University

Received: *November 23, 2023,* ***Revised:*** *March 20, 2024,* ***Accepted:*** *April 2, 2024*

บทคัดย่อ

การศึกษาประเด็นท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมของชาวสายบุรีในปัตตานี มีเหตุผลจากการเห็นความสงบในชุมชน โดยชาวบ้านแม้ต่างเชื้อสายเป็นคนเชื้อสายจีนและคนไทยนับถือศาสนาพุทธ ก็กลมเกลียวกันเพราะยึดถือท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย เป็นแบบอย่างการปกป้องถิ่นที่อยู่อาศัย บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรม ที่ชาวบ้านชุมชนสายบุรีในจังหวัดปัตตานี ศรัทธายึดถือเป็นแบบอย่างในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมของชุมชน การวิจัยใช้ระเบียบวิธีศึกษาวีรบุรุษวัฒนธรรมผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรม ขอบเขตพื้นที่ คือ ชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี ใช้แนวคิดทฤษฎีการศึกษาเรื่องเล่าและพิธีกรรมที่สื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรม จากขอบเขตข้อมูลเรื่องของท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย เก็บข้อมูลโดยสังเกตแบบมีส่วนร่วมในพิธีและสัมภาษณ์แบบเจาะจงผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ 1) กลุ่มคนไทยเชื้อสายจีน 4 คน และ 2) กลุ่มคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ 4 คน แบ่งเป็น 1) กลุ่มผู้ทำพิธีที่ศาลเจ้า 3 คน และ 2) กลุ่มผู้ทำพิธีที่บ้าน 5 คน การรวบรวมประเด็นเรื่องเล่าใช้การพูดคุยกับชาวบ้าน การเสนอผลการศึกษาใช้การพรรณนาวิเคราะห์เรื่องเล่าและพิธีกรรม ที่สื่อความหมายถึงท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรม

ผลการศึกษา พบว่า ชุมชนสายบุรี ปัตตานี แม้ชาวบ้านต่างเชื้อสาย ทั้งคนเชื้อสายจีน และคนไทยนับถือศาสนาพุทธ แต่อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข เพราะยึดถือท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ยเป็นแบบอย่าง โดยเรื่องเล่าและพิธีกรรมถึงท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย สื่อความหมายถึง วีรบุรุษวัฒนธรรม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความกล้าหาญ 2) ด้านการปกป้องบ้านเมือง และ 3) ด้านความเสียสละ การศึกษานี้นำไปใช้ประโยชน์ต่อองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อปลูกฝังให้คนในชุมชน ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข โดยมีเครื่องเชื่อมโยงจิตใจเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรม

คำสำคัญ: ตี่ฮู้อ่องเอี๋ย วีรบุรุษวัฒนธรรม สายบุรี

Abstract

The study of Tee Hu Ong Eia, a cultural hero of the Sai Buri people in Pattani, was shaped by the peaceful coexistence of the local community. Despite the villagers' diverse ethnic backgrounds, including Chinese descendants and Thai Buddhists, they maintain harmonious relationships, largely due to their shared reverence for Tee Hu Ong Eia as a protector of their homeland. The research employed a methodological framework to examine cultural heroes through narratives and rituals. The scope of the study covered the Sai Buri Community in Pattani and applied theoretical concepts related to the transmission of cultural meaning through stories and rituals. Data collection involved participatory observation of rituals and semi-structured interviews. The key informants comprised (1) four Chinese descendants and (2) four Thai Buddhists, three of whom conducted rituals at shrines, while the remaining performed rituals at home. The narratives provided by the villagers were analyzed, and the findings were presented through a descriptive analysis of the stories and rituals conveying the cultural significance of Tee Hu Ong Eia.

The results indicate that, despite their ethnic differences, both Chinese descendants and Thai Buddhists in the Sai Buri Community live in peaceful coexistence, united by their shared admiration for Tee Hu Ong Eia as a cultural hero. The narratives and rituals revealed three key attributes associated with Tee Hu Ong Eia: (1) courage, (2) patriotism, and (3) sacrifice. This study contributes to the understanding of how shared cultural figures can foster social cohesion in ethnically diverse communities. It provides a framework for relevant organizations to promote intercultural harmony by emphasizing common cultural heroes as sources of collective identity and spiritual support, thereby encouraging peaceful cohabitation in diverse societies.

Keywords: Tee Hu Ong Eia; Cultural Hero; Sai Buri

บทนำ

ชุมชนในแต่ละท้องถิ่นมีลักษณะที่แตกต่างกัน ทั้งในแง่เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ เรื่องเล่าประจำถิ่น รวมถึงพิธีกรรมในชุมชน บริบททางวัฒนธรรมข้างต้นเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่มีผลต่อการประกอบสร้างให้ชุมชนแต่ละแห่งมีลักษณะโดดเด่นที่ไม่เหมือนกัน เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยทางวัฒนธรรมในด้านคติชนที่ส่งผลต่อการสร้างความสงบสุข อันเป็นแบบแผนที่นำทางให้คนในท้องถิ่นมีแนวคิดและพฤติกรรมอันดี ส่งต่อและถ่ายทอดถึงกันจากคนรุ่นก่อนถึงคนรุ่นหลังในปัจจุบัน กล่าวได้ว่าเรื่องเล่าและพิธีกรรมมีบทบาทอย่างยิ่ง ทั้งในด้านการเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ การหล่อหลอมให้คนในชุมชนประพฤติรวมถึงมีแนวคิดเป็นแบบแผนที่ดีงาม และที่สำคัญ คือ การสะท้อนลักษณะเฉพาะอันเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน (Na Thalang, 2020)

เมื่อพิจารณาถึงชุมชนที่ผู้อยู่ร่วมกันมีความต่างเชื้อชาติ ศาสนา แต่ก็อยู่ร่วมกลมเกลียวกันได้ จะพบว่า เรื่องเล่าและพิธีกรรมมีส่วนเชื่อมประสานผู้คนในท้องถิ่น โดยเฉพาะที่ผูกพันกับเรื่องเล่าวีรบุรุษวัฒนธรรมในชุมชน Wallipodom (2016) ชี้ว่า วีรบุรุษวัฒนธรรมมีบทบาทเป็นเสมือน "ศูนย์รวมทางจิตใจของผู้คนและสร้างความเป็นปึกแผ่นให้ชุมชน" ทั้งนี้ วีรบุรุษวัฒนธรรมผู้นั้น จะมีตัวตน หรืออาจเลือนลางในแง่หลักฐานระบุตัวตนช่วงอดีตก็ได้ แต่ที่สำคัญ คือ วีรบุรุษวัฒนธรรมเป็นเรื่องราวที่เล่าสืบเนื่องกันในชุมชน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คนในชุมชนจะยึดถือวีรบุรุษวัฒนธรรมผู้นั้นโดยยึดเป็นแบบอย่างด้านคุณธรรม การปลุกสำนึกถึงคุณความดีจากวีรกรรมของวีรบุรุษทางวัฒนธรรมนั้น ในด้านหนึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อคนในชุมชนได้ร่วมพิธีกรรมที่รำลึกถึงวีรบุรุษวัฒนธรรม หรือรูปเคารพของวีรบุรุษอันเกี่ยวข้องกับการเชิดชูคุณธรรมของวีรบุรุษวัฒนธรรม เมื่อคนในชุมชนศรัทธาและนับถือคุณธรรมด้านต่าง ๆ ของวีรบุรุษวัฒนธรรม ผ่านทางการ

ฟังเรื่องเล่าและร่วมทำพิธีกรรม ปัจจัยเหล่านี้จะมีส่วนสร้างความกลมเกลียวกัน รวมใจคนในชุมชนให้ปฏิบัติตามแนวทางอันดีของวีรบุรุษวัฒนธรรมที่ชาวบ้านในชุมชนศรัทธา

ประเด็นข้างต้นนี้น่าสนใจอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาเชื่อมโยงไปที่ “ชุมชนในตลาดสายบุรี” บริเวณเขตเทศบาลเมืองตะลุบัน ตำบลตะลุบัน อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี ชาวบ้านในท้องถิ่นแห่งนี้มีทั้งคนเชื้อสายจีน และคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ แต่ทั้งสองกลุ่มนี้ต่างก็ศรัทธาในเรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ซึ่งเป็นเรื่องเล่าประจำถิ่นในชุมชน และเล่าขานสืบต่อกันมาตั้งแต่ชาวบ้านรุ่นทวด รุ่นปู่ย่าตายาย รุ่นพ่อแม่ และส่งต่อความเชื่อความศรัทธามาถึงรุ่นลูก รุ่นหลาน ทั้งนี้ชาวบ้าน “ชุมชนในตลาดสายบุรี” บริเวณเขตเทศบาลเมืองตะลุบัน ตำบลตะลุบัน อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี ทั้งคนไทยเชื้อสายจีน และคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ ยังร่วมกันประกอบพิธีกรรมอันเกี่ยวข้องกับการเชิดชูคุณธรรมในด้านต่าง ๆ ของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรม เป็นเวลายาวนานอย่างต่อเนื่องกว่า 4 รุ่นอายุคน

แง่มุมที่น่าสนใจนี้กระตุ้นให้ผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยผ่านทางเรื่องเล่าและพิธีกรรม ซึ่งชาวบ้านในชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี ศรัทธายึดถือเป็นแบบอย่างในฐานะวีรบุรุษทางวัฒนธรรมของชุมชน บทบาทของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรม มีประโยชน์และคุณค่าในมิติการหล่อหลอมแนวคิดและเสริมสร้างความประพฤติของชาวบ้านชุมชนสายบุรี ในแง่แบบแผนการอยู่ร่วมกันในท้องถิ่น การศึกษาประเด็นนี้ชี้ให้เห็นประโยชน์การสื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรมในชุมชน ว่ามีผลในมิติให้คนในท้องถิ่นสามัคคีกลมเกลียวกัน ถึงจะมีความแตกต่างระหว่างการเป็นคนไทยเชื้อสายจีน กับคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ ชาวบ้านก็ปรองดองกัน โดยเฉพาะในชุมชนสายบุรีแห่งนี้ของจังหวัดปัตตานี ก็จะเห็นชาวบ้านในพื้นที่มีสำนึกรักษาดูแลท้องถิ่น มีสำนึกปกป้องชุมชนให้สงบตามแบบอย่างท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมของชุมชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการสื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรม ที่ชาวบ้านชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี ศรัทธายึดถือเป็นแบบอย่างในฐานะวีรบุรุษทางวัฒนธรรมของชุมชน

ทบทวนวรรณกรรม

วีรบุรุษทางวัฒนธรรม

การมีเรื่องเล่าหรือตำนานทั้งในระดับชาติ หรือระดับท้องถิ่นที่กล่าวยกย่องวีรชนและนำเกียรติประวัตินั้นเป็นแบบอย่างต่อการดำเนินชีวิตของชนรุ่นหลัง ประเด็นนี้ คือ วีรบุรุษทางวัฒนธรรม ดังที่ Wallipodom (2016) พิจารณาว่า วีรบุรุษทางวัฒนธรรม มีประเด็นสำคัญ คือ บุคคลที่ชุมชนยกย่องนั้น มีบทบาทเป็นเสมือน “ศูนย์รวมทางจิตใจของผู้คนและสร้างความเป็นปึกแผ่นให้ชุมชน” ทั้งนี้ วีรบุรุษทางวัฒนธรรมจะมีตัวตน หรืออาจไม่มีหลักฐานระบุตัวตนในอดีตก็เป็นได้ สิ่งสำคัญ คือ วีรบุรุษทางวัฒนธรรมเป็นเรื่องราวที่เล่าขานสืบเนื่องกันในชุมชน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน กล่าวได้ว่า วีรบุรุษทางวัฒนธรรมมีผลการยึดถือเป็นแบบอย่างในเกียรติประวัติหรือคุณธรรมอันส่งต่อชนรุ่นหลังตราบถึงปัจจุบัน บทบาทการกระตุ้นสำนึกถึงความดีงามจากวีรกรรมของวีรบุรุษทางวัฒนธรรม ก็คือ การมีพิธีกรรม หรือรูปเคารพ หรือรูปปั้นของวีรบุรุษอันเกี่ยวข้องกับการเชิดชูยกย่องคุณธรรมของวีรบุรุษวัฒนธรรม เมื่อบุคคลในชุมชนมีจิตศรัทธาและนับถือคุณธรรมเด่นของวีรบุรุษวัฒนธรรม ร่วมกับได้ประกอบพิธีเชิดชูความดีงามของวีรบุรุษวัฒนธรรมแล้วก็จะมีส่วนเสริมสร้างความเป็นปึกแผ่น และรวมจิตใจคนในชุมชนได้ปฏิบัติตามแนวทางอันดีของวีรบุรุษวัฒนธรรมที่ชาวบ้านในชุมชนศรัทธา

การพิจารณาประเด็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรมและศึกษาวิจัยแง่มุมจากเรื่องเล่าในเกียรติประวัติที่มีผลให้เกิดความยกย่องเชิดชูวีรบุรุษวัฒนธรรมของชนรุ่นหลัง ดังปรากฏในบทความวิจัยของ Chaiklam (2018) เรื่อง “สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช: แง่คิดจาก “วีรบุรุษในวัฒนธรรมประเพณี” งานชิ้นนี้ ได้ศึกษาพระราชประวัติของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

อย่างไรก็ตาม มีข้อค้นพบว่า พระราชประวัติของพระเจ้าตากสินมีหลายประเด็นที่ยังคลุมเครือ สรุปไม่ได้แน่ชัด แต่ในเรื่องเล่าจากพระราชประวัติที่เกี่ยวข้องกับการกอบกู้และสร้างบ้านเมืองขึ้น ก็มีผลต่อคนไทยในปัจจุบันที่ศรัทธาและยกย่องเชิดชูพระเจ้าตากสินเป็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว เข้มแข็ง และเสียสละชีวิตของตนเองเพื่อกอบกู้ชาติและสร้างบ้านเมืองขึ้นอีกครั้ง

สิ่งที่น่าสนใจ คือ การศรัทธาต่อวีรบุรุษทางวัฒนธรรม มีผลต่อคนในชุมชนทั้งในด้านการสร้างบรรทัดฐานด้านความคิดและพฤติกรรมอันดีตามรอยวีรกรรมของวีรบุรุษ และมีการร่วมสร้างวัฒนธรรมเฉพาะสำหรับคนในท้องถิ่นนั้นให้มีความกลมเกลียวกัน

ความเชื่อและพิธีกรรม

ประเด็นเรื่องความเชื่อและพิธีกรรม เป็นสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกันอย่างแนบแน่น Na Thalang (2020) พิเคราะห์ว่าทั้งพิธีกรรมและความเชื่อเป็นเรื่องที่โยงใยสัมพันธ์กัน มีบทบาทเป็นทั้งที่พึ่งทางจิตใจแก่คนในชุมชน และยังเป็นเรื่องที่สร้างให้เกิดความศรัทธา รวมใจประชาชนเป็นความกลมเกลียว เป็นหนึ่งเดียวกันสำหรับคนในชุมชน นอกจากนี้ความเชื่อและพิธีกรรมยังส่งเสริมให้เกิดการสร้างแบบแผนในท้องถิ่นแก่คนในพื้นที่ให้มีความรู้สึกนึกคิดและแนวทางปฏิบัติไปในทางเดียวกัน ประเด็นสำคัญ คือ ความเชื่อและพิธีกรรมอันเกี่ยวข้องกับความศรัทธานั้น ได้ก่อรูปเป็นลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์สำหรับคนในท้องถิ่นได้ด้วย

ความเชื่อและพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความศรัทธาของคนในชุมชน จนถือเป็นการก่อรูปที่มีลักษณะเฉพาะสำหรับพื้นที่แต่ละแห่งนั้น ผลศึกษาของ Pinnukul, Singyabuth, & Sirisuk (2020) เรื่อง “ม้าทรง” ความเป็นเทพกับความเป็นมนุษย์: ปฏิบัติการในพื้นที่พิธีกรรมงานประเพณีถือศีลกินผักของจังหวัดภูเก็ต” มีความน่าสนใจที่เห็นเป็นแบบแผนการปฏิบัติ และการหล่อหลอมจิตใจคนในท้องถิ่นให้มีความศรัทธายึดถือในความดีงาม ผลการศึกษาระบุว่า พิธีกรรมถือศีลกินผักของพื้นที่ภูเก็ต ผู้คนในชุมชนจะมีความเชื่อเรื่องม้าทรงว่า เขาเป็นผู้ที่องค์เทพเลือก โดยมีหน้าที่เป็นตัวกลางติดต่อระหว่างมนุษย์กับเทพ นอกจากนี้ การกลายเป็นม้าทรงได้ ผู้มีความเชื่อต้องร่วมประกอบพิธีกรรมในความเป็นเทพกับตัวตนของตนเองที่เป็นมนุษย์ กุศลจากการเป็นม้าทรงมีความเชื่อว่าได้เพิ่มบุญแก่ตนเอง

แง่มุมสำคัญของความเชื่อและพิธีกรรม คือ การได้ร่วมสร้างแบบแผนอันมีลักษณะเฉพาะ ให้แก่ คนในชุมชน พร้อมกับได้หล่อหลอมความคิดและพฤติกรรมให้คนในท้องถิ่นสำนึกประพฤติในความดีงามและเป็นที่พึ่งทางจิตใจสำหรับการบรรเทาความทุกข์ไปด้วยในคราวเดียวกัน

การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย แทนความรู้สึกนึกคิดจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ที่เข้าใจความหมายระหว่างกันได้ Charoensin-o-larn (2012) ชี้ว่าการรับรู้และเข้าใจความหมายอันสื่อผ่านสัญลักษณ์ เรียกว่า เป็นการศึกษาในแง่สัญวิทยาของมนุษย์ในสังคม สัญลักษณ์ อาจเรียกได้ว่าเป็นเครื่องหมายหรือรหัส ที่ต้องถอดความหมาย หรือตีความเพื่อเข้าใจและรับรู้ความหมาย ที่แทนสิ่งนั้น โดยมีความเกี่ยวข้องอย่างยิ่งกับวัฒนธรรมในบริบทการรับรู้และเข้าใจความหมายในเรื่องราวนั้น

ทั้งนี้ Chantavanich (2012) ได้เสนอทัศนะว่า สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายอย่างเข้าใจกันได้ในสังคมหรือชุมชนในแต่ละท้องถิ่น มีความสัมพันธ์กับระบบความคิดในวัฒนธรรมของบริบทสังคมที่คอยกำหนดความนัยของสัญลักษณ์นั้นให้เป็นเรื่องราวที่ยอมรับและเชื่อถือสำหรับผู้คนในชุมชนแต่ละแห่ง รวมถึงสัญลักษณ์นั้นที่สื่อสารความหมายมาอย่างต่อเนื่อง และมีการส่งต่อความหมาย ความเชื่อที่แฝงอยู่ในสัญลักษณ์นั้นจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง กล่าวได้ว่า การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในชุมชน เป็นความหมายทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นแต่ละพื้นที่ มีการสร้างเรื่องราว ส่งต่อความหมาย ความเชื่อในชุมชน

สรุปได้ว่า สัญลักษณ์ที่มีการสื่อความหมาย วนเวียนอยู่ในพื้นที่ของชุมชนแต่ละแห่งนั้น มีการส่งต่อความนัย ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และยอมรับจากทัศนะของคนในชุมชน นอกจากนี้ยังมีเรื่องราวของการถ่ายทอดความหมายสัญลักษณ์ผ่านทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่ผู้คนในพื้นที่นับถือและเชื่อถือสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดความหมาย โดยต้องมีการถอดรหัสหรือตีความเพื่อให้เข้าถึงความหมายของสัญลักษณ์ในท้องถิ่นหรือชุมชนแต่ละพื้นที่

เรื่องเล่ากับบทบาทในชุมชน

การเล่าเรื่องจากเค้าโครงที่สืบต่อกันมาตั้งแต่อดีต เรียกได้ว่า เป็นเรื่องเล่า ยิ่งหากมีปาฏิหาริย์ประกอบอาจกล่าวได้ว่า เป็นตำนาน ซึ่งประเด็นเรื่องข้อเท็จจริงในเรื่องเล่านั้นไม่ถือเป็นจุดเน้นเท่ากับการส่งต่อแนวคิดที่สอดแทรกในเรื่องเล่าสู่ชนรุ่นหลังในท้องถิ่น ดังที่ Nammontree (2015) ศึกษา “เรื่องเล่าท้าวสุรนารี : การสร้างภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชาวไทยโคราช จังหวัดนครราชสีมาในบริบทของสังคมไทยร่วมสมัย” ผู้ศึกษาได้พิจารณา พบว่า เรื่องเล่าเกี่ยวกับท้าวสุรนารีของคนในท้องถิ่นโคราช จะมีแนวคิดที่แฝงเร้นถึงวัฒนธรรมเฉพาะในชุมชน ทั้งในด้านการรวมจิตใจเป็นความกลมเกลียว แง่นี้ คือ ด้านจิตวิญญาณ การสร้างระบบแบบแผนในทางปฏิบัติอันดีตามรอยตัวเอกในเรื่องเล่า คือ ท้าวสุรนารี ด้านนี้ คือ การสร้างบรรทัดฐานที่ดีงามทางสังคมให้คนในชุมชนได้ประพฤติตาม

บทบาทของเรื่องเล่าที่มีผลต่อคนในชุมชนยังพบในผลการศึกษาของ Panchon (2014) ศึกษา “เจ้าเสือข่านฟ้า: เรื่องเล่าวีรบุรุษในวรรณกรรมไทใหญ่” ผู้ศึกษาพิจารณาเรื่องเล่าเจ้าเสือข่านฟ้าและการดำรงอยู่ของเรื่องเล่าวีรบุรุษเจ้าเสือข่านฟ้าต่อชาวไทใหญ่ มีขอบเขตวิจัยจากเรื่องเล่าเจ้าเสือข่านฟ้า 15 สำนวน ผลการศึกษา พบว่า เรื่องเล่าเจ้าเสือข่านฟ้าในกลุ่มชนชาติไทใหญ่ เป็นการเล่าเรื่องแบบวีรบุรุษทางวัฒนธรรม วีรกรรมสำคัญทางด้านวัฒนธรรมของเจ้าเสือข่านฟ้า คือ การต่อสู้ กอบกู้ชาติ ประเด็นนี้ ถือเป็นแนวคิดที่สอดแทรกในเรื่องเล่าโดยมีบทบาทต่อคนในชุมชนให้ได้มีสำนึกรักชาติ ร่วมแรงร่วมจิตร่วมใจเป็นหนึ่งเดียวกันเพื่อจะกอบกู้ชาติไทใหญ่ ความเชื่อความศรัทธาต่อเรื่องเล่าเจ้าเสือข่านฟ้า ส่งต่อให้คนไทใหญ่รุ่นหลังได้รักสามัคคีกัน ร่วมใจปกป้อง กอบกู้ชาติตามรอยวีรบุรุษทางวัฒนธรรมที่คนไทใหญ่ยึดถือเป็นแบบอย่างในการประพฤติอันดี

สรุปได้ว่า เรื่องเล่านั้นมีบทบาทต่อคนในพื้นที่หรือ ชาวบ้านในชุมชนอย่างยิ่ง ทั้งในแง่การส่งต่ออุดมการณ์อันเป็นลักษณะเด่นจากเรื่องเล่าในท้องถิ่นแห่งนั้น และรวมพลังคนในพื้นที่พร้อมกับได้ถือเป็นต้นแบบความประพฤติที่ดีต่อชนรุ่นหลัง

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ ใช้แนวคิดการสื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรม เพื่อศึกษาเรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่ชาวบ้านชุมชนสายบุรีในจังหวัดปัตตานี ศรัทธายึดถือเป็นแบบอย่างวีรบุรุษผู้กล้าหาญ ปกป้องบ้านเมือง เสียสละ การยกย่องความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมในชุมชนนี้ สื่อผ่านพิธีกรรมและเรื่องเล่า

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ ใช้ระเบียบวิธีศึกษาวีรบุรุษวัฒนธรรมผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรม โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีการศึกษาเรื่องเล่าและพิธีกรรมที่สื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรม วิเคราะห์เรื่องเล่าและพิธีกรรมในชุมชนสายบุรี ที่สะท้อนความหมายเกี่ยวกับวีรบุรุษวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ซึ่งชาวบ้านในชุมชนยกย่องศรัทธา

1. ขอบเขตพื้นที่วิจัย

พื้นที่วิจัย มีขอบเขตที่ “ชุมชนในตลาดสายบุรี” บริเวณเขตเทศบาลเมืองตะลุบัน ตำบลตะลุบัน อำเภอสายบุรี จังหวัดปัตตานี โดยมีพื้นที่วิจัย 2 ส่วนย่อย ได้แก่

1.1 พื้นที่บริเวณศาลเจ้าในชุมชนสายบุรี ซึ่งทำพิธีบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย และมีเรื่องเล่าถึงความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

1.2 พื้นที่บ้านเรือนในชุมชนสายบุรี ที่ชาวบ้านทำพิธีบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย และมีเรื่องเล่าถึงความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

2. ขอบเขตข้อมูลการศึกษาวิจัย

2.1 พิธีกรรมเกี่ยวกับท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่ทำขึ้นเพื่อสื่อถึงความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ของท่าน

2.2 เรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่สื่อถึงความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ของท่าน

3. ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่

3.1 กลุ่มคนไทยเชื้อสายจีน 4 คน ที่ศรัทธาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

3.2 กลุ่มคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ 4 คน ที่เคารพ ศรัทธาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

ผู้ให้ข้อมูลหลักข้างต้นเหล่านี้ แบ่งเป็น

1) กลุ่มผู้ทำพิธีที่ศาลเจ้า 3 คน บุคคลกลุ่มนี้ทำพิธีเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้ อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษทางวัฒนธรรม เกณฑ์คัดเลือกมาจากคุณสมบัติในการทำหน้าที่ในพิธีกรรม คือ ผู้ทำพิธีร่างทรง ประธานศาลเจ้า และคณะกรรมการศาลเจ้า

2) กลุ่มผู้ทำพิธีที่บ้าน 5 คน บุคคลกลุ่มนี้ทำพิธีที่บ้านเพื่อบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย และเล่าเรื่องถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษทางวัฒนธรรมในชุมชน เป็นชาวบ้านชุมชนสายบุรี

4. เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ชาวบ้านสายบุรีที่ศรัทธา รับรู้และเล่าเรื่อง พร้อมทั้งทำพิธีบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ผู้ให้ข้อมูลหลักพิจารณาจากเกณฑ์ รุ่นอายุคน ดังนี้ 4.1) รุ่นทวด 1 คน 4.2) รุ่นปู่ย่าตายาย 2 คน 4.3) รุ่นพ่อแม่ 3 คน และ 4.4) รุ่นลูกหลาน 2 คน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 การสัมภาษณ์แบบเจาะจงผู้ทำพิธีที่ศาลเจ้า และชาวบ้านผู้ทำพิธีบูชาที่บ้าน

5.2 การพูดคุยรวบรวมประเด็นเรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ทั้งจากชาวบ้านที่ต่างเชื้อสายกัน ทั้งคนไทยเชื้อสายจีน คนไทยที่นับถือศาสนาพุทธในชุมชนสายบุรี ปัตตานี ที่ศรัทธาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรม

5.3 การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในการประกอบพิธีกรรม

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูล โดยตีความข้อมูลด้วยแนวคิดวีรบุรุษวัฒนธรรม จากข้อมูลเรื่องเล่าและพิธีกรรม ที่สะท้อนถึงความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรม ในด้านต่าง ๆ ของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย โดยชาวบ้านในชุมชนสายบุรี นับถือเชิดชูท่าน

7. การเสนอผลการศึกษาวิจัย

เสนอผลจากการตีความ และเรียบเรียงข้อมูล โดยวิเคราะห์ผลการศึกษา และรายงานผลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์จากเรื่องเล่าและพิธีกรรมในชุมชนสายบุรี ที่สื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย โดยชาวบ้านสายบุรี ยึดถือท่านเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมใน 3 ด้าน ดังนี้ 1) ความกล้าหาญ 2) การปกป้องบ้านเมือง และ 3) ความเสียสละ

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในประเด็นการสื่อความหมายวีรบุรุษทางวัฒนธรรม ของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยที่ชาวบ้านชุมชนสายบุรี ในปัตตานี ศรัทธายึดถือเป็นแบบอย่างวีรบุรุษผู้กล้าหาญ ปกป้องบ้านเมือง เสียสละ การยกย่องท่านเป็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรมในชุมชนนี้ สื่อผ่านพิธีกรรมและเรื่องเล่าในท้องถิ่น โดยแบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้ 1) วีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็น

แบบอย่างความกล้าหาญ 2) วีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็นแบบอย่างการปกป้องบ้านเมือง และ 3) วีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็นแบบอย่างความเสียสละ ลำดับถัดไปขอเสนอผลการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. วีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็นแบบอย่างความกล้าหาญ

ประเด็นการสื่อความหมายถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ว่าเป็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็นแบบอย่างความกล้าหาญนั้น ชาวบ้านในชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี ศรัทธาและยึดถือวีรกรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ซึ่งสื่อความหมายถึงบุรุษผู้กล้าหาญผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรม ดังนี้

1.1 เรื่องเล่าความกล้าหาญของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

เรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในชุมชนสายบุรี ปัตตานี มีการเชิดชูท่านยิ่งเนื่องจากในอดีตมีชาวประมงในชุมชนสายบุรีได้วางอวน และติดรูปสลักของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ชาวบ้านผู้นี้ที่เป็นโรคผิวหนังคล้ายคุดทะราดก็หายอย่างเหลือเชื่อ นี่จึงเป็นที่มาการตั้งศาลบูชารูปสลักท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยในสายบุรี (Anothaisathaporn, 2023) ส่วนเรื่องเล่าถึงความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในแง่ความกล้าหาญ มีเรื่องเล่าที่ชาวบ้านในชุมชนสายบุรี ปัตตานี เล่าสืบต่อกันมาอย่างยาวนานและส่งต่อเรื่องเล่านี้ไปถึงลูกหลานอีกด้วย เรื่องเล่านี้เชิดชูท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ซึ่งมีความเด็ดเดี่ยว ใจกล้า ไม่เกรงกลัวโจรผู้ร้าย ทั้งในตอนที่ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย สอบได้เป็นจอหงวน ได้รับยกย่องว่า เก่งกาจทั้งงานราชการและงานปราบปรามโจรผู้ร้าย แม้ท่านอยู่ในเมืองหลวง ท่านก็ไม่ละทิ้งหน้าที่การกำจัดผู้มีอิทธิพล และโจรที่รังแก ทำร้ายชาวบ้าน (Ochaamphawan, 2023)

นอกจากนี้ ในเรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่ส่งต่อกันว่า ในช่วงที่ท่านได้รับมอบหมายให้ไปปกครองเมืองจวนจิวที่ชายแดน เพื่อดูแลชาวบ้านที่ยากจน ลำบากขัดสนเพราะมีโจรมากมาย ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ก็กล้าหาญทั้งการปราบโจรผู้ร้ายในเมืองจวนจิว รวมถึงเมืองใกล้เคียงตลอดเส้นทางที่ท่านเดินทางไปรับหน้าที่เป็นเจ้าเมือง ความกล้าหาญอีกอย่างที่เด่นชัดของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย คือ การเข้าต่อสู้ ปะทะกับกลุ่มผู้คิดร้ายกับชาวบ้านเมืองจวนจิว โดยท่านต่อสู้กับกลุ่มผู้ร้ายนี้ ที่กำลังจะใส่ยาพิษในบ่อน้ำของเมือง เพื่อวางยาให้มีคนตาย จะได้ลดจำนวนชาวบ้านในช่วงที่เมืองเกิดภัยแล้ง ข้าวปลาอาหารขาดแคลน ไม่เพียงพอกับคนในเมือง ท่านต่อสู้อย่างกล้าหาญกับคนร้ายกลุ่มนี้จนไม่หวั่นที่จะแลกด้วยชีวิตของท่านเอง โดยกินยาพิษที่จะเทในบ่อน้ำเพื่อให้ชาวบ้านในเมืองปลอดภัย (Phetkong, 2023; Ochaamphawan, 2023)

การต่อสู้อย่างยอมแลกชีวิตนี้ถือเป็นความกล้าหาญของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่ได้รับการเชิดชูในฐานะวีรบุรุษทางวัฒนธรรม

1.2 พิธีกรรมเชิดชูความกล้าหาญของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

ชาวบ้านในชุมชนสายบุรีจำนวนมาก หลายครอบครัว ได้ทำพิธีระลึกถึงความกล้าหาญของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย พิธีกรรมนี้ทำขึ้นที่บ้าน โดยหลายครอบครัวมี “ตั๋วพระ” ซึ่งหมายถึง หิ้งบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย การทำพิธีบูชาท่าน แสดงออกด้วยการไหว้ มีน้ำชาและจุดธูป เทียน กำยาน อันสื่อถึงความเคารพและเชิดชูในความกล้าหาญของท่าน ชาวบ้านเชื่อว่าควันธูป กำยานและแสงเทียนนี้ จะส่งถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยให้รับรู้ได้ (Sae-lao, 2023; Suntarakorn, 2023)

นอกจากนี้ ที่ตั๋วพระจะมีรูปบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย กับเกี้ยวจำลองที่ผ่านการปลุกเสกจากศาลเจ้าเพื่ออัญเชิญท่านประทับประจำบ้านด้วย เกี้ยวท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย มีลักษณะพิเศษ เป็นคานหาม 1 อันแบบปักดิน สื่อถึงการลงช่วยถึงชาวบ้านอย่างรวดเร็วและกล้าหาญของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

ตั๋วพระสำหรับท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยอยู่ในตำแหน่งกลางบ้าน และหันออกหน้าบ้าน โดยสื่อนัยการบอกว่าครอบครัวนี้ได้บูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย และรับแบบอย่างความกล้าหาญของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยเป็นแนวทางการดำเนินชีวิต (Phetkong, 2023; Ochaamphawan, 2023)

2. วีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็นแบบอย่างการปกป้องบ้านเมือง

ประเด็นการสื่อความหมายถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ว่าเป็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็นแบบอย่างการปกป้องบ้านเมืองนั้น ชาวบ้านในชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี ศรัทธาและยึดถือวีรกรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ซึ่งสื่อความหมายถึง บุรุษผู้ปกป้องบ้านเมือง ผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรม ดังนี้

2.1 เรื่องเล่าการปกป้องบ้านเมืองของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

การปกป้องบ้านเมืองของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ถือเป็นแบบอย่างทางวัฒนธรรมสำหรับการเชิดชูในฐานะผู้มีสำนึกในการรักษาป้องกันแว่นแคว้น มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับวีรกรรมทางด้านนี้ของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยว่า ในช่วงที่เกิดสงครามสมัยท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยเป็นจอหงวนที่เมืองหลวง ท่านก็พากองกำลังทหาร 36 กองทัพเพื่อต่อสู้กับข้าศึกที่มารุกรานดินแดนของเมืองหลวง ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เห็นความสำคัญของบ้านเมืองที่จะต้องรักษาป้องกันไว้ไม่เสียอาณาจักรแก่เมืองอื่นที่มารุกราน (Anukul, 2023; Phomchianrat, 2023)

เมื่อพิจารณาในแง่นี้จึงเห็นว่า เรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ได้เชิดชูท่านว่าเป็นจอหงวนที่มีความสามารถทั้งด้านราชการแผ่นดินและการปราบปรามข้าศึกคู่ขนานไปด้วย

นอกจากนี้ในเรื่องเล่าที่ชาวบ้านชุมชนสายบุรีได้เล่าสืบต่อกันถึงวีรกรรมท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ก็ยังบอกถึงการที่ท่านมาประจำเป็นเจ้าเมืองจวนจิว ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ก็ได้นำทัพและกองกำลังทหาร กองม้าเพื่อต่อสู้กับข้าศึกที่มารุกรานเมืองด้วย ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เป็นวีรบุรุษทั้งในฐานะเจ้าเมือง และทั้งในฐานะแม่ทัพที่นำกองกำลังทหารไปสู้รบกับโจรผู้ร้าย และข้าศึกที่เข้ามาทำลายแว่นแคว้น ท่านได้วางแผนการรบและจัดชั้นปราการของการป้องกันเมืองไว้อย่างรอบคอบเพื่อป้องกันเมืองและชาวบ้านให้ปลอดภัย (Anukul, 2023; Phomchianrat, 2023)

เรื่องเล่าข้างต้นในแง่มุมที่ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ทุ่มเทกำลังกายและพยายามสุดความสามารถเพื่อพิทักษ์แว่นแคว้นทั้งในฐานะจอหงวนเมืองหลวงและในฐานะเจ้าเมืองจวนจิว จึงเป็นที่มาของการเชิดชูท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ซึ่งชาวบ้านในชุมชนสายบุรี ปัตตานี เคารพท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เชิดชูในวีรกรรมโดยเห็นท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยเป็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรมด้านการปกป้องบ้านเมือง

2.2 พิธีกรรมเชิดชูการปกป้องบ้านเมืองของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยในชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี

ชาวบ้านท้องถิ่นแห่งนี้มีทั้งคนไทยเชื้อสายจีน และชาวบ้านคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ แต่ว่าชาวบ้านทั้งสองเชื้อสายนี้ที่อยู่ในชุมชนสายบุรี ล้วนศรัทธาและเคารพนับถือท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย จึงได้สร้างศาลเจ้าเล่าเอี๊ยะกง เพื่อทำพิธีบูชารูปสลักท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย อันเป็นศูนย์รวมใจของชาวบ้านในท้องถิ่นสายบุรี

ทั้งนี้ชาวบ้านในชุมชนสายบุรีจำนวนมาก ได้ทำพิธีระลึกถึงวีรกรรมการปกป้องบ้านเมืองของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย พิธีกรรมนี้ทำขึ้นในช่วงวันเกิดของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ตรงกับปฏิทินจีนช่วงวันที่ 18 เดือน 6 พิธีกรรมที่เชิดชูการปกป้องบ้านเมืองของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย กระทำผ่านวีรกรรมที่ท่านยกกองกำลังทหาร 36 กองทัพ ต่อสู้กับข้าศึกเพื่อรักษาแว่นแคว้นไว้

พิธีกรรมข้างต้นมีการประกอบพิธีเลี้ยงทหาร ที่ออกรบเคียงข้างท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในพิธีกรรมนี้จัดขึ้นบริเวณลานหน้าศาลเจ้า ร่างทรงจะเป็นผู้รับดวงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เพื่อให้ท่านประสานกับวิญญาณของกองกำลังทหาร 36 กองทัพ ซึ่งร่วมรบพร้อมท่านในการปกป้องบ้านเมือง

การตั้งเครื่องสักการะบูชาในพิธีกรรมเลี้ยงทหาร จะมีข้าวสุก อาหารเจที่ปรุงสุก ผลไม้ที่มีในฤดูกาล สังเกตได้ว่าเครื่องไหว้เหล่านี้เป็นอาหารที่ธรรมดา หาได้ไม่ยาก เนื่องจากมีความเชื่อว่า ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ได้ฝึกทหารร่วมรบให้เป็นผู้อยู่กินอย่างธรรมดาแบบชาวบ้านในเมืองที่ไปประจำการ ดังนั้น เครื่องไหว้ดวงวิญญาณทหารจึงเป็นอาหารที่หาได้สะดวกในวิถีชีวิตของชาวบ้านที่อยู่ในชุมชน

นอกจากนี้มีเครื่องไหว้อาหารข้างต้นจะใส่ในถ้วย 36 ใบ เพื่อสื่อถึงกองทหาร 36 กองทัพ ที่เป็นกำลังร่วมรบกับท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย วีรกรรมครั้งนี้บ่งชี้ถึงความมีสำนึกในการปกป้องบ้านเมือง โดยท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เป็นผู้ปลูกฝังและถ่ายทอดอุดมการณ์แห่งความสำนึกหวงแหนความเป็นเอกราชของแว่นแคว้น

ในเครื่องไหว้ของพิธีเลี้ยงทหารยังมีเครื่องเซ่นอีก คือ เหล้า กับน้ำชา เพื่อต่อถึงดวงวิญญาณของกองกำลังทหารทั้ง 36 กองทัพ ให้มีความคึกคัก ฮึกเหิมพร้อมที่ทำหน้าที่อันเป็นวีรกรรมปกป้องบ้านเมืองตามแบบอย่างท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย สิ่งสำคัญที่ใช้ในพิธีเซ่นไหว้เลี้ยงทหาร คือ ขนมชั้น อันสื่อถึงการสร้างชั้นปราการ หอรบเพื่อใช้ปกป้องแว่นแคว้นและใช้เป็นที่สอดส่องมองข้าศึกที่ยกทัพมาประชิดเมือง การไหว้ขนมชั้นในพิธีนี้จึงเป็นการสื่อถึงการร่วมสร้างชั้นปราการหอรบให้เพิ่มขึ้นเพื่อปกป้องบ้านเมือง (Anukul, 2023; Phomchianrat, 2023)

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของเครื่องเซ่นไหว้และนัยสำคัญของพิธีไหว้ทหาร ที่ร่วมรบกับท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เพื่อปกป้องบ้านเมืองนั้น ได้แสดงให้เห็นถึง ความศรัทธาของชาวบ้านสายบุรี ที่มีสำนึกหวงแหนรักษาความสงบร่มเย็นในท้องถิ่นของตนเช่นเดียวกับ ที่เห็นแบบอย่างวีรกรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยในการปกป้องบ้านเมือง

3. วีรบุรุษทางวัฒนธรรมผู้เป็นแบบอย่างความเสียสละ

การสื่อความหมายถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในประเด็นว่าเป็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแบบอย่างความเสียสละนั้นในชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี ชาวบ้านมีความเชื่อและศรัทธา โดยยึดถือวีรกรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยด้านความเสียสละ ซึ่งสื่อความหมายผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรม ดังนี้

3.1 เรื่องเล่าความเสียสละของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย

ในเรื่องเล่าที่กล่าวถึงวีรกรรมด้านความเสียสละของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย มีประเด็นสำคัญที่ชาวบ้านในชุมชนสายบุรีเล่าเรื่องส่งต่อกันปากต่อปาก ยาวนานจนมาถึงรุ่นลูกหลานว่า ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ช่วงที่มีชีวิตท่านคำนึงถึงผู้อื่น หรือชีวิตอื่นก่อนจะมองมาที่ตัวเองเสมอ ความเสียสละของท่านนี้ยิ่งใหญ่ถึงขั้นที่ท่านยอมสละชีวิตตนเองเพื่อกินยาพิษ โดยกลุ่มคนร้ายจะวางยาใส่ลงบ่อน้ำของเมือง เพื่อฆ่าชาวบ้านในช่วงที่เกิดภัยแล้ง ซึ่งอาหารขาดแคลน หากมีชาวบ้านมากมาย ข้าวปลาอาหารก็จะไม่เพียงพอแก่คนจำนวนมาก จึงได้ลงมือจะใส่ยาพิษในบ่อน้ำกำจัดชาวบ้าน ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยก็สละชีวิตตนเองเป็นสัญญาณบอกเหตุร้ายเตือนชาวบ้านให้รู้ตัว ชาวบ้านได้ป้องกันชีวิต สามารถอยู่รอดอย่างปลอดภัยต่อไป

ทั้งนี้การเสียสละชีวิตของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่เป็นวีรกรรมอันเล่าสืบต่อมาถึงรุ่นลูกหลานในชุมชนสายบุรี คือ สภาพร่างกายของท่านที่เป็นสีดำเพราะท่านกลืนพิษแทนชาวบ้าน แล้วพิษนั้นแผ่กระจายทั่วร่างของท่าน สภาพของสีผิวเป็นสีดำคล้ำตามความรุนแรงของพิษ อีกทั้งดวงตาสีแดง บวมทั้งสองข้างของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ก็เป็นผลจากความรุนแรงของพิษที่ท่านกลืนแทนชาวบ้าน ป้องกันอันตรายไม่ให้ชาวบ้านต้องกินน้ำในบ่อประจำเมืองที่ถูกวางยาจากกลุ่มคนร้าย นี่ถือเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมด้านการเสียสละอย่างแท้จริง (Anukul, 2023; Anothaisathaporn, 2023)

นอกจากนี้ในเรื่องเล่าด้านวีรกรรมความเสียสละของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ยังกล่าวถึง ในช่วงออกรบกับข้าศึก ที่ท่านได้หาหญ้าและอาหารมาเลี้ยงม้าในกองทัพที่จะออกรบ ท่านคำนึงว่า ม้าพวกนี้เป็นส่วนสำคัญในการนำพาทหารเพื่อสู้รบปกป้องบ้านเมือง และม้าพวกนี้ยังมีส่วนอย่างยิ่งที่จะสร้างชัยชนะในการรบกับศัตรู ถ้าไม่มีการบำรุงเลี้ยงม้าให้เต็มที่ก็ถือว่าไม่ได้ให้ความสำคัญแก่สัตว์พวกนี้ที่มีคุณแก่การพิทักษ์บ้านเมือง ท่านจึงยอมเสี่ยงชีวิตในยามสงครามเพื่อหาหญ้ามาให้ม้าศึกเพื่อให้ม้าพวกนี้ได้อิ่มท้องและมีพลังในการออกรบช่วยบ้านเมือง (Anothaisathaporn, 2023; Sae-ko, 2023)

สรุปได้ว่า เรื่องเล่าท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่ชาวบ้านเล่าสืบต่อกันไปยังลูกหลานนั้น นี่ถือเป็นแบบอย่างให้รู้จักเสียสละเพื่อส่วนรวมต่อชุมชน

3.2 พิธีกรรมเชิดชูความเสียสละของท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย

ในจังหวัดปัตตานี ที่ชุมชนสายบุรี มีชาวบ้านทั้งคนไทยเชื้อสายจีน และชาวบ้านคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ ทั้งสองเชื้อสายนี้ในชุมชนสายบุรี อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข และล้วนศรัทธานับถือท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย มีการทำพิธีกรรมต่อท่านที่ศาลเจ้าเล่าเอี๊ยะกง เพื่อระลึกถึงวีรกรรมความเสียสละของท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย โดยเฉพาะพิธีเลี้ยงม้าที่เชิญวิญญาณของม้าศึกทั้ง 36 กองทัพในอดีต ที่ท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ยอาศัยม้าเหล่านี้ร่วมทำศึกปกป้องบ้านเมือง พิธีกรรมนี้ทำขึ้นในช่วงปฏิทินจีนวันที่ 18 เดือน 6 อันตรงกับวันเกิดของท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย

พิธีกรรมเลี้ยงม้านี้รำลึกว่า ท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ยได้เสียสละอาหารบางส่วนในกองทัพให้ม้าศึกเหล่านี้ และท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ยยังเสี่ยงชีวิตในยามสงคราม ออกหาหญ้ามาให้ม้าศึก เพื่อให้ม้าพวกนี้ได้อิ่มท้องมีพลังออกรบช่วยปกป้องบ้านเมือง ในการทำพิธีเลี้ยงม้าศึกจะจัดช่วงบ่ายหลังพิธีเลี้ยงทหาร การเซ่นจะใช้หญ้า โดยขุดหลุมทั้ง 4 ทิศ เหนือ ใต้ ตะวันออก ตะวันตก บริเวณหน้าศาลเจ้า สื่อความนัยว่า เชิญวิญญาณม้าทั้ง 4 ทิศ 36 กองทัพ ที่ร่วมรบมารับของเซ่น พิธีกรรมนี้ร่างทรงที่ประทับวิญญาณท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย จะเป็นผู้เรียกวิญญาณม้าศึกเหล่านั้นมา นี่สื่อถึงความเสียสละ การคำนึงถึงชีวิตอื่นซึ่งท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ไม่เคยลืมที่จะใส่ใจต่อชีวิตอื่นแม้จะเป็นสัตว์ ท่านก็สละอาหาร หาของกินให้ ยังห่วงใย

นอกจากนี้พิธีเลี้ยงม้ายังปักธง 5 สี เหลือง แดง เขียว ดำ ขาว สัญลักษณ์แทนธาตุทั้ง 5 นัยว่าเชิญสรรพชีวิตอื่นมาร่วมรับของเซ่นด้วย โดยท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย สละอาหารให้ เพราะใส่ใจในสรรพชีวิตต่าง ๆ มีการจุดธูป 1 ดอกบอกวิญญาณให้มารับของเซ่น ผ่านการจุดไฟเผาหญ้า และราดน้ำกับเหล้าให้ถึงวิญญาณทั้งเหล่าม้าศึกและสรรพชีวิต ได้กินทั้งอาหารและน้ำ (Sae-ko, 2023) นี่เป็นพิธีสื่อถึงความเสียสละของท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ที่ชาวสายบุรีประกอบขึ้นเพื่อยึดถือเป็นแบบอย่างวีรบุรุษวัฒนธรรม

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษา เรื่อง ตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมต่อชาวบ้านชุมชนสายบุรี จังหวัดปัตตานี มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ มุ่งศึกษาการสื่อความหมายวีรบุรุษวัฒนธรรมของท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรมที่ชาวบ้านในชุมชนสายบุรี ปัตตานี เชิดชูและยึดถือท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย เป็นแบบอย่างความดีงาม

การศึกษา พบว่า ชาวบ้านในชุมชนสายบุรี ถึงแม้มีความต่างกันในแง่เชื้อชาติ โดยมีทั้งผู้ที่เป็นคนไทยนับถือศาสนาพุทธ และคนไทยเชื้อสายจีน แต่ทั้งสองกลุ่มนี้ก็ได้เชิดชูท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย เป็นแบบอย่างวีรบุรุษวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องและทำพิธีกรรมในท้องถิ่น ประเด็นนี้สอดคล้องกับที่ Pinnukul, Singyabuth, & Sirisuk (2020) ได้เสนอความคิดว่าพิธีกรรมและเรื่องเล่าที่ชาวบ้านในชุมชนเชื่อถือศรัทธาและมีการเข้าร่วม ส่งต่อทั้งพิธีกรรมและเรื่องเล่านี้ จะสร้างความหลอมรวมให้ชาวบ้านในชุมชนมีความสงบสุข

อย่างไรก็ดี บทบาทของวีรบุรุษวัฒนธรรมสำหรับท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย ที่สื่อสารผ่านเรื่องเล่ากับพิธีกรรมต่อชาวบ้านใน “ชุมชนในตลาดสายบุรี” จังหวัดปัตตานี ก็จะพบลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกับผลการศึกษาของ Chaiklam (2018) โดยประเด็นสำคัญ คือ ชาวบ้านในชุมชนแห่งนี้มีความแตกต่างระหว่างการเป็นคนไทยเชื้อสายจีน กับคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ รวมถึงสภาพในพื้นที่จังหวัดปัตตานีก็พบบริบทเหตุการณ์ความไม่สงบ อันเกี่ยวพันกับความแตกต่างทางเชื้อชาติศาสนา แต่ว่าชาวบ้านในชุมชนสายบุรีแห่งนี้ก็ยึดถือตามแบบอย่างท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ยในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมของชุมชน จึงเห็นชาวบ้านในชุมชนของพื้นที่สายบุรี ปัตตานี มีสำนึกรักษาดูแลท้องถิ่น มีสำนึกปกป้องชุมชนให้สงบ

อนึ่งในแง่ชาวบ้านในพื้นที่สายบุรี ของจังหวัดปัตตานี พบว่า ชาวสายบุรีทั้งคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ และคนไทยเชื้อสายจีนล้วนนับถือท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ยในวีรกรรมด้านความกล้าหาญ การปกป้องบ้านเมือง และความเสียสละ ในเรื่องเล่าจะเชิดชูว่าท่านตี่ฮู้อ่องเอี๋ย กล้าหาญสู้รบกับโจรผู้ร้ายทั้งในตอนที่ท่านเป็นจอหงวนเมืองหลวง และช่วงการเดินทางไปเป็นเจ้าเมืองจวนจิว ระหว่างทางเมื่อผ่านเมืองต่าง ๆ และชาวบ้านเดือดร้อนเพราะพวกโจรปล้น ท่านก็จะปราบปรามกลุ่ม

โจรที่ทำร้ายชาวบ้าน วีรกรรมความกล้าหาญนี้คนในชุมชนสายบุรีจึงนับถือท่านและทำพิธีตั้งตั๋วพระที่บ้าน ทำหิ้งบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ยึดถือท่านเป็นแบบอย่างวีรบุรุษวัฒนธรรมผู้กล้าหาญ ชาวบ้านชุมชนสายบุรีมากมายที่ตั้งจิตฝากตัวเป็นลูกหลานท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย พวกเขาก็จะมุ่งทำงานราชการในพื้นที่จังหวัดปัตตานีอย่างกล้าหาญเช่นเดียวกับท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ประเด็นการส่งต่อแนวคิดจากเรื่องเล่าและพิธีกรรมในบทบาทคติชนที่มีผลต่อคนในท้องถิ่นด้านการสร้างเสริมบรรทัดฐานอันดีในชุมชนนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Na Thalang (2020) ที่กล่าวถึงบทบาทคติชนจากตำนานเรื่องเล่ารวมถึงพิธีกรรมว่า มีส่วนหล่อหลอมรูปแบบแนวคิดและวิถีชีวิตอันดีงามต่อคนในท้องถิ่น

นอกจากนี้ในเรื่องวีรกรรมของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ด้านการปกป้องบ้านเมือง ผ่านเรื่องเล่าและพิธีกรรมที่ชาวบ้านสายบุรีเชิดชูท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย จะพบความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรม ซึ่งท่านนำทหาร 36 กองทัพสู้รบข้าศึก ปกป้องบ้านเมือง ส่วนพิธีกรรมเลี้ยงวิญญาณทหารที่ศาลเจ้าในสายบุรี ที่ชาวบ้านในชุมชนจัดขึ้น โดยร่างทรงประทับของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยได้เชิญท่านผู้กล้าทั้งหลายมารับของเซ่นไหว้นั้น ประเด็นนี้ที่สื่อการปกป้องบ้านเมืองซึ่งชาวบ้านสายบุรี ยึดถือท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยเป็นแบบอย่างวีรบุรุษวัฒนธรรม ความสำคัญของพิธีกรรมกับเรื่องเล่าต่อคนในชุมชนให้มีสำนึกปกป้องบ้านเมืองนี้ ตรงตามที่ Nammontree (2015) และ Panchon (2014) วิเคราะห์ว่า เรื่องเล่าซึ่งมีพิธีกรรมด้วยมีบทบาทให้คนในท้องถิ่นผูกพันกับวีรชนผู้ปกป้องบ้านเมือง ชาวบ้านจะมีสำนึกในการดูแลบ้านเมืองตามแบบอย่างวีรชน

เมื่อพิจารณาที่ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ในด้านการเสียสละชีวิตกินยาพิษเพื่อปกป้องชีวิตชาวเมืองจวนจิวให้ปลอดภัย รวมถึงเสี่ยงภัยหาหญ้าให้ม้าศึกได้กินอิ่มช่วงออกรบและสละอาหารส่วนหนึ่งเพื่อม้าศึกเหล่านี้ด้วย ประเด็นนี้สื่อถึงท่านด้านความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรม ดังนั้นเรื่องเล่านี้และพิธีกรรมเลี้ยงม้า โดยชาวบ้านสายบุรีจัดขึ้นเพื่อระลึกถึงความเสียสละของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย และเชิญวิญญาณม้าศึกมารับของเซ่นไหว้ จะเห็นบทบาทพิธีกรรมกับเรื่องเล่าถึงวีรบุรุษวัฒนธรรมว่าชาวสายบุรียึดถือความดีงามนี้ของท่านเป็นเบ้าหล่อหลอมทำให้คนในชุมชนปรองดองกัน รู้จักเสียสละเพื่อผู้อื่น สร้างความเข้มแข็งให้หมู่คณะ ผลการศึกษาที่ได้นี้เป็นประเด็นเพิ่มเติมจากที่ Chaiklam (2018) พิเคราะห์ว่าวีรบุรุษวัฒนธรรมมีส่วนปลูกฝังคุณธรรมให้ผู้นับถือ ผู้คนในท้องถิ่นปฏิบัติตามคุณธรรมของวีรบุรุษวัฒนธรรมก็จะมีความสุข

ความสำคัญของการถ่ายทอดเรื่องเล่ากับการร่วมประกอบพิธีถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรม ผลการศึกษาในประเด็นนี้ พบแง่มุมที่แตกต่างในบางมิติกับ Wallipodom (2016) ที่ชี้ว่า วีรบุรุษวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการกล่อมเกลาจิตใจผู้นับถือ ถึงแม้วีรบุรุษวัฒนธรรมจะมีตัวตนจริงหรือไม่ในประวัติศาสตร์ แต่ทางด้านชาวบ้านชุมชนสายบุรี ปัตตานี พวกเขาล้วนเชื่อว่า มีตัวตนอยู่จริงสำหรับท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย การเชื่อหนักแน่นว่ามีตัวตัวอยู่จริงในด้านวีรบุรุษวัฒนธรรมนี้ พบว่า ชาวบ้านก็ยิ่งจริงจังกับการยึดถือปฏิบัติต่อชุมชน ตามอย่างแนวทางของวีรบุรุษวัฒนธรรม ในแง่นี้ที่ชาวบ้านสายบุรี ปัตตานี เชื่อถึงการมีตัวตนของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย พบว่า ชาวบ้านในชุมชนอย่างต่อเนื่องกว่า 4 รุ่นอายุคนยังร่วมกันประกอบพิธีกรรมและเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย อันเกี่ยวข้องกับการเชิดชูคุณธรรมในด้านต่าง ๆ ในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรม

บทบาทการยังคงอยู่ของเรื่องเล่าและพิธีกรรมที่ศรัทธาต่อท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยในฐานะวีรบุรุษวัฒนธรรมนี้ ส่วนราชการของจังหวัดปัตตานี ก็ได้ต่อยอดคุณค่าของประเด็นวีรบุรุษวัฒนธรรมในพื้นที่ โดยส่วนราชการในงานท่องเที่ยวของปัตตานีและฝ่ายงานวัฒนธรรมจังหวัดปัตตานี องค์การบริหารส่วนตำบล เทศบาลเมืองตะลุบัน ได้ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์และสนับสนุนการประกอบพิธีบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยที่ศาล เป็นงานวัฒนธรรมของท้องถิ่น ที่สร้างเสริมทั้งความกลมเกลียวในพื้นที่และความสงบ ความเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ที่แม้ชาวบ้านแตกต่างกันระหว่างคนไทยเชื้อสายจีน กับคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ ก็อยู่ร่วมกันได้อย่างร่มเย็น ไม่ขัดแย้งกัน ช่วยแสดงให้เห็นภาพลักษณ์การคลี่คลายสภาพความไม่สงบของพื้นที่จังหวัดปัตตานีไปได้

สรุป

แม้ในท้องที่สายบุรี จังหวัดปัตตานี ชาวบ้านต่างเชื้อชาติ มีทั้งคนไทยเชื้อสายจีน และคนไทยนับถือศาสนาพุทธ แต่ผู้คนทั้งสองกลุ่มก็อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข เพราะมีท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เป็นที่ยึดถือ เป็นแบบอย่างวีรบุรุษวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องและทำพิธีกรรมในชุมชน ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย เป็นวีรบุรุษวัฒนธรรม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความกล้าหาญ 2) การปกป้องบ้านเมือง และ 3) ความเสียสละ ในเรื่องเล่ายกย่องว่า ท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย กล้าหาญปราบโจรผู้ร้าย ทั้งช่วงที่เป็นจอหงวนในเมืองหลวง และช่วงเดินทางผ่านเมืองต่าง ๆ ไปเป็นเจ้าเมืองจวนจิว ท่านได้กำจัดโจรที่ปล้นชาวบ้าน ท่านสร้างความสงบสุขให้ชาวบ้าน วีรกรรมความกล้าหาญนี้คนในชุมชนสายบุรีเชิดชูท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย จึงทำพิธีตั้งตั๋วพระที่บ้าน เป็นหิ้งบูชาท่านว่า เป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมผู้กล้าหาญ

ส่วนวีรกรรมการปกป้องบ้านเมือง ชาวสายบุรีมีเรื่องเล่าถึงท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่ท่านนำทหาร 36 กองทัพสู้รบข้าศึกปกป้องบ้านเมือง ชาวสายบุรีทำพิธีเลี้ยงทหารที่ศาลเจ้าในชุมชน ร่างทรงประทับของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ได้เชิญวิญญาณทหารรับของเซ่นไหว้ นี่แสดงถึงจิตใจชาวสายบุรีที่เห็นความสำคัญเรื่องการปกป้องบ้านเมือง โดยยึดถือท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยเป็นแบบอย่างวีรบุรุษวัฒนธรรม ชาวบ้านสายบุรีก็จะดูแลชุมชนของตนตามแบบอย่างท่านตี่สู้อ่องเอี๋ยด้วย

เมื่อพิจารณาถึงความเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรมด้านการเสียสละของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย ที่เล่าว่า ท่านกินยาพิษเพื่อปกป้องชีวิตชาวเมืองจวนจิวให้ปลอดภัย รวมถึงเสี่ยงภัยหาหญ้าให้ม้าศึกได้กินอิ่มช่วงออกรบและสละอาหารส่วนหนึ่งเพื่อม้าศึกด้วย ชาวบ้านสายบุรีก็ทำพิธีเลี้ยงม้า โดยจัดขึ้นที่ศาลเจ้าเพื่อระลึกถึงความเสียสละของท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย และเชิญวิญญาณม้าศึกมารับของเซ่นไหว้ ประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นว่า ชาวสายบุรียึดถือคุณธรรมจากวีรบุรุษวัฒนธรรมเป็นแบบอย่าง ทำให้คนในชุมชนเห็นความสำคัญของผู้อื่น รู้จักเสียสละเพื่อผู้อื่น สร้างความเข้มแข็งให้ชุมชน จึงสรุปได้ว่าวีรบุรุษวัฒนธรรมมีส่วนอย่างยิ่งในการหล่อหลอมคุณธรรมให้เกิดขึ้นกับผู้นับถือ และมีส่วนส่งเสริมความสงบสุขในท้องถิ่น ด้วยเหตุผลจากที่ผู้คนระลึกและปฏิบัติตามคุณธรรมของวีรบุรุษวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลจากการศึกษาวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อหน่วยงานหรือองค์กร ที่ส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อวางแผนในการส่งเสริมและปลูกฝังให้แก่ผู้คนในท้องถิ่น หรือชุมชน ซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ได้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข โดยมีเครื่องเชื่อมโยงจิตใจเป็นวีรบุรุษวัฒนธรรม

1.2 จากผลการวิจัยที่เห็นการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขของชาวบ้านในชุมชนสายบุรี ทั้งกลุ่มที่เป็นคนไทยเชื้อสายจีนกับคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ โดยร่วมพิธีกรรมที่ศาลเจ้า ทั้งพิธีบูชาท่านตี่สู้อ่องเอี๋ย พิธีเลี้ยงทหาร พิธีเลี้ยงม้า นับว่าเป็นความโดดเด่นของชุมชนสายบุรี ในแง่การแสดงออกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น ซึ่งถือเป็นประโยชน์ต่อชุมชนที่ฝ่ายงานวัฒนธรรมจังหวัดปัตตานี ควรวางแผนประชาสัมพันธ์เพื่อจัดเป็นของดีประจำชุมชนด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2. ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยการสื่อความหมายของวีรบุรุษทางวัฒนธรรมในพื้นที่หรือชุมชน ซึ่งผู้คนมีสถานะดำรงอยู่แบบชนชายขอบหรือชนกลุ่มน้อย เพื่อพิจารณานัยสำคัญและบทบาทของเรื่องเล่ากับพิธีกรรมต่อวีรบุรุษวัฒนธรรมที่เป็นศูนย์รวมจิตใจกับการสร้างความเข้มแข็งให้ผู้คนในชุมชนรวมกลุ่มดำรงอยู่ได้กับผู้คนในสังคมกระแสหลัก

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยในชุมชนชาวเขาหรือชาวเล ที่ชาวบ้านในชุมชนแสดงการสื่อความหมายถึงวีรบุรุษทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นของตน เพื่อจะได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนัยของวีรบุรุษวัฒนธรรมกับการรักษาอัตลักษณ์ในท้องถิ่น

References

Anothaisathaporn, S. (2023, 4 August). *Interview*. The President of a Shrine who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Anukul, S. (2023, 4 August). *Interview*. A Performer of Rituals at a Shrine who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Chaiklam, S. (2018). King Taksin the Great: The Viewpoint of "The Hero of Tradition". *Journal of Humanities, 15*(1), 41-53. [in Thai]

Chantavanich, S. (2012). *Sociological Theory*. Bangkok: Chulalongkorn University. [in Thai]

Charoensin-o-larn, C. (2012). *Semiology, Structuralism, Post-structuralism, and the Study of Political Science*. Bangkok: Wilapasa Press. [in Thai]

Nammontree, N. (2015). *The Story of Thao Suranari: The Creation of Cultural Landscape of Korat Thai in Nakhon Ratchasima in Contemporary Thailand* (Master's Thesis). Mahasarakham University, Maha Sarakham. [in Thai]

Na Thalang, S. (2020). *Folklore Theories: Methodology for Analyzing Legends and Folktales*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]

Ochaamphawan, P. (2023, 4 August). *Interview*. A performer of Rituals at Home who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Panchon, S. (2014). *Chao Soe Khan Fa: Hero narrative in Tai Yai* (Master's Thesis). Chiang Mai University, Chiang Mai. [in Thai]

Phetkong, P. (2023, 4 August). *Interview*. A Performer of Rituals at Home who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Phomchianrat, P. (2023, 4 August). *Interview*. A shaman who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Pinnukul, P., Singyabuth, S., & Sirisuk, M. (2020). "Marzong" godliness and humanity invoking spirits in the ritual area of Phuket Vegetarian Festival. *Phuket Rajabhat University Academic Journal, 16*(1), 183-208. [in Thai]

Sae-ko, T. (2023, 4 August). *Interview*. A Shrine Committee Member who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Sae-lao, A. (2023, 4 August). *Interview*. A Performer of Rituals at Home who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Suntarakorn, N. (2023, 4 August). *Interview*. A Performer of Rituals at Home who Narrated the Story of Tee Hu Ong Eia. [in Thai]

Wallipodom. S. (2016). *Culture Hero: Cultural Heroes from the Perspective of 'Srisak Wallipodom'*. Retrieved October 31, 2023 from https://lek-prapai.org/home/view.php?id=728 [in Thai]

การพัฒนาหลักสูตรการท่องเที่ยวในรูปแบบของศาสตร์พิเศษเฉพาะทาง เพื่อสร้างประสิทธิภาพของบุคลากรการท่องเที่ยว

The Development of a Tourism Specialist Program in Promoting the Efficiency of Tourism Personnel

ฉลองศรี พิมลสมพงศ์*

นักวิชาการอิสระ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม

*e-mail: palongsri@gmail.com

Chalongsri Pimonsompong

Independent Scholar, Program in Tourism and Hotel

Received: *October 4, 2024,* ***Revised:*** *November 13, 2024,* ***Accepted:*** *November 25, 2024*

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อยืนยันศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยวที่สังเคราะห์วรรณกรรมจากศาสตร์แข็งและศาสตร์อ่อนมาบูรณาการกันออกมาเป็นองค์ประกอบความรู้ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ 2) ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปะ 3) ความรู้ด้านความรู้พื้นเมือง/พื้นถิ่น 4) ความรู้ที่ใช้คุณค่าเป็นฐาน และ 5) ความรู้ที่มีปัญหาเป็นศูนย์กลาง ซึ่งได้นำเสนอไปแล้วในบทความเรื่อง “ความรู้เชิงบูรณาการในระบบการท่องเที่ยว” การพิสูจน์ศาสตร์พิเศษเฉพาะทางนี้ได้นำมาออกแบบหัวข้อ/เนื้อหาวิชา กิจกรรมการจัดการศึกษา/การฝึกอบรม และผลต่อการพัฒนาระบบการท่องเที่ยวใน 4 ธุรกิจหลักของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ได้แก่ (1) ธุรกิจโรงแรม/ที่พักแรม (2) ธุรกิจการจัดนำเที่ยว/มัคคุเทศก์และผู้นำเที่ยว (3) ธุรกิจการบริการอาหารและเครื่องดื่ม และ (4) ธุรกิจสินค้าของที่ระลึก ซึ่งแต่ละธุรกิจมีข้อมูลสถิติจำนวนแรงงาน หรือ บุคลากรทางการท่องเที่ยวในปี 2567 ประมาณ 5 ล้านคน และยังไม่ได้นำเสนอตัวอย่างหัวข้อ/เนื้อหาวิชาในอีก 2 ธุรกิจ คือ ธุรกิจการคมนาคมขนส่งมีจำนวนแรงงาน 14,620,000 คน และธุรกิจเพื่อการบันเทิง กีฬา และนันทนาการ ซึ่งมีจำนวนแรงงาน 2,970,000 คน เนื่องจากเป็นธุรกิจที่ประกอบการโดยหน่วยงานภาครัฐร่วมกับภาคเอกชนภายใต้กฎหมายหลายฉบับ ซึ่งเมื่อรวมจำนวนแรงงานแล้วจะมีจำนวนมากประมาณ 22 ล้านคน ซึ่งกระจายตัวอยู่ในภูมิภาคต่าง ๆ และทำให้ระบบการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมกับการท่องเที่ยวของไทย มีความเข้มแข็งมากขึ้น นอกจากการให้การศึกษา/การฝึกอบรมทั้งทางวิชาการและทางวิชาชีพแก่บุคลากรทางการท่องเที่ยวแล้ว สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ การพัฒนา “จิตบริการ” ที่ดีและมีประสิทธิภาพแก่บุคลากรทุกคนเพื่อให้การดำเนินธุรกิจมีความยั่งยืน

คำสำคัญ: การพัฒนาหลักสูตร ศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยว บุคลากรทางการท่องเที่ยว

Abstract

This article aims to affirm the tourism specialist program which synthesizes literature from both hard and soft sciences and integrate them into five aspects of knowledge namely: 1) science, 2) social sciences, humanities, and arts, 3) indigenous/local knowledge, 4) value-based knowledge, and 5) problem-centered knowledge. This has been previously presented in the article entitled "Integrated Knowledge in the Tourism System." The verification of this program has been used to design topics/contents for educational management/training courses and their impacts on the development of the tourism system in four core tourism industry sectors including hotel/accommodation businesses, (2) tour operation/guide and tour leader businesses, (3) food and beverage service businesses, and (4) souvenir businesses. Each of these sectors has employment or personnel statistics in the tourism sector for the year 2024, approximately 5 million people. However, model topics/course contents that are related to the two business sectors are not presented: logistics, which employs 14,620,000 people, and entertainment, sports, and recreation business, which employs 2,970,000 people. These sectors are operated by government agencies in collaboration with the private sectors under various laws. When combined, the total workforce is approximately 22 million people, distributed across various regions, which strengthens the Thai tourism system, both directly and indirectly. In addition to providing academic and professional training for tourism personnel, another important aspect is the development of good and great hospitality for all personnel to ensure business sustainability.

Keywords: Program Development; Tourism Specialist Program; Tourism Personnel

บทนำ

การท่องเที่ยวเป็นกิจกรรมการแสวงหาความสุขความเพลิดเพลิน และการพักผ่อนหย่อนใจของมนุษย์โดยต้องมีการเดินทางจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวตามแผนการท่องเที่ยวที่วางไว้ล่วงหน้า การเดินทางท่องเที่ยวต้องใช้สินค้าและการบริการจากธุรกิจการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องหลายประเภท เริ่มต้นด้วยการประมวลความต้องการของนักท่องเที่ยวทั้งแบบส่วนตัว และแบบกลุ่มอย่างชัดเจนว่าต้องการเดินทางไปไหน ไปคนเดียวหรือไปกับใคร ไปอย่างไร ต้องการหยุดแวะพักที่ใดบ้าง ต้องการใช้ที่พักแรมแบบใด อยู่ใกล้หรือไกลจากสถานที่ท่องเที่ยวมากน้อยเพียงใด มีการคมนาคมขนส่งที่ปลอดภัย รวดเร็วและมีราคาค่าโดยสารเหมาะสมหรือไม่ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงที่พัก สถานที่ท่องเที่ยวและภัตตาคารร้านอาหารในช่วงเวลาหยุดแวะพักของนักท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับการจัดการเวลาเพื่อไปยังจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยวจุดต่อไป กิจกรรมการท่องเที่ยวทุกรูปแบบก่อให้เกิดการใช้จ่ายของนักท่องเที่ยว และสร้างรายได้ให้แก่ธุรกิจการท่องเที่ยว และธุรกิจเพื่อการบริโภคของประชาชนทั่วไป ซึ่งนักท่องเที่ยวถือได้ว่าเป็นประชาชนที่มาพักผ่อนและอยู่อาศัยในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ธุรกิจการท่องเที่ยวหลักที่ประกอบกันเป็นอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ได้แก่ 1) ธุรกิจการโรงแรม/ที่พักแรมหลายรูปแบบ เช่น รีสอร์ทและเกสต์เฮ้าส์ เป็นต้น ทั้งที่จดทะเบียนและไม่จดทะเบียนตามพระราชบัญญัติโรงแรม พ.ศ. 2547 มีข้อมูลบุคลากรที่ทำงานในธุรกิจนี้ปี 2560 = 323,882 คน (อันดับ 4) (National Statistical Office, August 2, 2024a) 2) ธุรกิจการจัดนำเที่ยวและผู้นำเที่ยว ได้สำรวจและรวบรวมสถิติจากการออกใบอนุญาตการประกอบธุรกิจนำเที่ยวและผู้นำเที่ยว ปี 2567 ธุรกิจการจัดนำเที่ยวมีบุคลากร จำนวน 14,079 คน และมีผู้นำเที่ยว จำนวน 39,305 คน รวมทั้งหมด 53,384 คน (อันดับ 6) (Department of Tourism, July 31, 2024a) 3) ธุรกิจการบริการอาหารและเครื่องดื่ม หมายรวมถึง สถานประกอบการที่ดำเนินกิจการหลัก เกี่ยวกับการขายส่ง ขายปลีกสินค้า ขายอาหารที่เตรียมไว้สำหรับการอำนวยความสะดวกและการบริโภค ปี 2560 มีบุคลากรจำนวน 1,139,778 คน (National Statistical Office,

August 2024b) และการบริการอาหารในกิจการโรงแรม ปี 2566 จำนวน 3,171,000 คน (Bank of Thailand, July 31, 2024) รวมจำนวนบุคลากรในธุรกิจด้านนี้ 4,310,778 คน (อันดับ 2) ซึ่งให้บริการตอบสนองทั้งผู้บริโภคทั่วไปและนักท่องเที่ยว 4) ธุรกิจการคมนาคมขนส่ง ในธุรกิจด้านนี้หมายรวมถึงสถานที่เก็บสินค้าด้วย มีจำนวนบุคลากร ปี 2566 จำนวน 14,620,000 คน (อันดับ 1) (Bank of Thailand, July 31, 2567) 5) ธุรกิจการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์ ธุรกิจนี้มีผู้ให้บริการรายย่อยในแต่ละแหล่งท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับประชาชนในท้องถิ่นที่มีความเกี่ยวข้อง และดูแลรักษาแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ให้น่าดูชมอยู่เสมอ ผู้ให้บริการสำคัญในธุรกิจนี้ คือ มัคคุเทศก์ (Tourist Guide) เป็นผู้ให้บริการเป็นปกติธุระในการนำนักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่าง ๆ ในประเทศไทย โดยให้บริการเกี่ยวกับคำแนะนำ และความรู้ต่าง ๆ แก่นักท่องเที่ยว ปี 2566 มีมัคคุเทศก์ทั่วไป (ต่างประเทศ) และมัคคุเทศก์เฉพาะท้องถิ่นรวมจำนวน 53,342 คน (อันดับ 7) (Department of Tourism, July 31, 2024b) 6) ธุรกิจเพื่อการบันเทิง การกีฬาและนันทนาการ หมายรวมถึง การสร้างสรรค์งานศิลปะต่าง ๆ ที่ดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่มเป็นอย่างมาก บุคลากรในธุรกิจด้านนี้ ปี 2566 มีจำนวน 2,970,000 คน (อันดับ 3) (Bank of Thailand, July 31, 2567) 7) ธุรกิจสินค้าของที่ระลึก ข้อมูลสำหรับธุรกิจนี้ไม่พบทั้งจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ และกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จึงใช้ข้อมูลจากกรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย ปี 2562 ซึ่งมีสมาชิกชุมชน OTOP จำนวน 87,468 ราย (อันดับ 5) และได้จัดสินค้าชุมชนเป็น 5 ประเภท ได้แก่ อาหาร เครื่องดื่ม เครื่องแต่งกาย ของตกแต่ง/ของใช้ และสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหาร ซึ่งเป็นสินค้าภูมิปัญญาและมีเอกลักษณ์ที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนได้มาก ควบคู่กับการทำอาชีพหลัก และเข้าข่ายการเป็นสินค้าของที่ระลึกที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวภายในประเทศได้เป็นอย่างดี รวมทั้งนักท่องเที่ยวระหว่างประเทศด้วย ที่จะสามารถเลือกซื้อสินค้าของที่ระลึกเหล่านี้ได้จากห้างสรรพสินค้าและสถานที่จัดแสดงสินค้าขนาดใหญ่ที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลในการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจไปยังจังหวัดต่าง ๆ ทั้งเมืองหลักและเมืองรองทางการท่องเที่ยว รวมบุคลากรทางการท่องเที่ยวจากธุรกิจทั้ง 7 ประเภทนี้ มีจำนวน 22,418,854 คน ซึ่งนับได้ว่าอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวต้องการแรงงาน สร้างงาน สร้างอาชีพและรายได้ให้แก่ผู้อยู่ในวัยทำงานจำนวนมาก และกระจายตัวอยู่ในแหล่งท่องเที่ยวทุกจังหวัดของไทย จึงได้รับการยืนยันอย่างชัดเจนมาโดยตลอดว่า การฟื้นฟูเศรษฐกิจของไทยต้องใช้การพัฒนาและสร้างความเข็มแข็ง ให้แก่ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวโดยมี 7 ธุรกิจหลัก เป็นกลไกการพัฒนาพร้อม ๆ กัน หรือ ก่อนและหลังตามลำดับกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งหมายความว่า ทุกธุรกิจข้างต้นต้องการบุคลากรจำนวนมากที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะในระดับมาตรฐานสากลเพื่อตอบสนองอุปสงค์ทางการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวระหว่างประเทศของไทยในปี 2566 มีจำนวน 28.15 ล้านคน มีรายได้ จำนวน 1.28 ล้านล้านบาท (นักท่องเที่ยวต่างชาติ 3 อันดับแรก คือ มาเลเซีย จีน และรัสเซีย แต่ประเทศที่จ่ายเงินเพื่อการท่องเที่ยวสูงสุดในไทย คือ จีน) และนักท่องเที่ยวไทย จำนวน 185 ล้านคน/คน/ครั้ง ทำรายได้ 0.85 ล้านล้านบาท (Economics Tourism and Sports Division, Office of the Permanent Secretary, 2024)

บุคลากรทางการท่องเที่ยวมีบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบในการทำงานทั้งในลักษณะ “หน้าบ้าน” (Front of the House) คือ ให้บริการตรงต่อผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวที่ต้องระมัดระวังในเรื่องการสร้างความประทับใจให้แก่ลูกค้าเป็นอย่างมาก และยังมีบุคลากรทางการท่องเที่ยวอีกเป็นจำนวนมากที่ทำงานสนับสนุน “หลังบ้าน” (Back of the House) ให้การนำเสนอสินค้าและการบริการให้มีคุณภาพมาตรฐาน ตรงกับตลาดกลุ่มเป้าหมาย และมีราคาที่เหมาะสม แต่เมื่อความเจริญทางเทคโนโลยีสารสนเทศมีความก้าวล้ำมากขึ้น ยิ่งทำให้อุปสงค์ทางการท่องเที่ยวมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง ทำให้ผู้ประกอบการและบุคลากรทางการท่องเที่ยวต้องปรับตัวให้ทันยุคสมัย ผู้ทำงานจึงต้องการ “เรียนรู้เสริม เพิ่มเติมทักษะ” (Reskill/Upskill) ซึ่งทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะสถาบันการศึกษาเข้ามาให้บริการทางวิชาการเพื่อเสริมสร้างทักษะทั้งทางวิชาการ และทางวิชาชีพให้ตอบสนองสังคมธุรกิจอย่างรอบด้าน จำนวนพนักงานใน 1-7 ธุรกิจหลักข้างต้นล้วนแต่ต้องการพัฒนาทักษะให้ทันสมัยตั้งแต่การได้ศึกษาองค์ความรู้หลัก (Core Body of Knowledge) และได้มี

การฝึกปฏิบัติงานตามหลักสูตร หรือ สาขาวิชาที่สถาบันอุดมศึกษาเปิดสอน มีผู้ร่วมสอนจากธุรกิจภาคเอกชนที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อเนื่องกัน (Connection) มาเป็นพันธมิตรกับสถาบัน ทั้งการหนุนเสริมหลักสูตรเดิม และการพัฒนาหลักสูตรใหม่ ซึ่งในบทความนี้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาหลักสูตรและการฝึกอบรมบุคลากรใน 4 ธุรกิจหลักในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ได้แก่ 1) ธุรกิจโรงแรม/ที่พักแรม 2) ธุรกิจการจัดนำเที่ยว/ผู้นำเที่ยวรวมกับธุรกิจนำเสนอแหล่งท่องเที่ยว (มัคคุเทศก์) 3) ธุรกิจการบริการอาหารและเครื่องดื่มและ 4) ธุรกิจสินค้าของที่ระลึก ซึ่งมี จำนวนแรงงาน อันดับที่ 4,6,2 และ 5 ตามลำดับ เนื่องจากเป็นธุรกิจที่ให้บริการตรงแก่นักท่องเที่ยวตลอดระยะเวลาการท่องเที่ยวในไทย ส่วนธุรกิจการคมนาคมขนส่ง และธุรกิจเพื่อการบันเทิง กีฬา และนันทนาการ ซึ่งมีจำนวนแรงงานอันดับที่ 2, 1 และ 3 ตามลำดับ เป็นธุรกิจที่ตอบสนองการบริโภคของประชาชนทั่วไปที่กระจายตัวอยู่ในจังหวัดต่าง ๆ ของประเทศ ความเข้มแข็งของธุรกิจเหล่านี้จึงขึ้นอยู่กับการลงทุนและกำลังซื้อของผู้บริโภค รวมทั้งการใช้เทคนิคการสื่อสารทางการตลาดให้เข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายที่เลือกการเดินทางด้วยตนเองแบบอิสระ (Free Individual Traveller: FIT) ในสถานที่ท่องเที่ยวต่างวัฒนธรรมและดึงดูดความสนใจมาก

แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อสร้างประสิทธิภาพให้แก่บุคลากรทางการท่องเที่ยวใน 4 ธุรกิจหลักใช้การสังเคราะห์หลักการแนวคิดจากมาตราต่าง ๆ และกฎกระทรวงในพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องโดยตรงจากสาระสำคัญของตำราและงานวิจัยที่เผยแพร่ผ่านแหล่งข้อมูลออนไลน์ ดังนี้

1. ธุรกิจการโรงแรม/ที่พักแรม ใช้พระราชบัญญัติโรงแรม พ.ศ. 2547 และกฎกระทรวงต่าง ๆ มาวิเคราะห์เนื้อหาที่จำเป็นในการพัฒนาบุคลากรโรงแรมในเรื่องต่อไปนี้

1.1 การให้ที่พักชั่วคราวแก่ผู้เดินทาง/นักท่องเที่ยว โดยคิดค่าตอบแทนในทางธุรกิจซึ่งต้องจัดหาสถานที่ขนาดห้องพัก อาหาร เครื่องดื่ม สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และความปลอดภัย

1.2 มีความรู้ความเข้าใจในระบบบริหารงานของโรงแรมทั้งการส่งเสริมกิจการและการลงทุนซึ่งมาจากการศึกษา การฝึกอบรมให้รู้จักหน้าที่และความรับผิดชอบของบุคลากรในแผนกต่าง ๆ ที่มีความรู้เชิงวิชาการจากหลายศาสตร์และมีความรู้เชิงวิชาชีพที่คำนึงถึงประโยชน์และส่วนได้เสียของผู้เข้าพักเป็นสำคัญ

1.3 บุคลากรการโรงแรมทุกระดับต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมาย มีความช่างสังเกตและระมัดระวังบุคคลอื่นที่เข้ามาในบริเวณโรงแรมและที่อาจสร้างปัญหาหรืออันตรายแก่ลูกค้า/ผู้เข้าพักของโรงแรมได้

2. ธุรกิจการจัดนำเที่ยวและผู้นำเที่ยวใช้พระราชบัญญัติธุรกิจนำเที่ยวและมัคคุเทศก์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2559 ซึ่งเป็นกฎหมายที่สร้างความเข้มแข็งให้แก่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและให้ความคุ้มครองดูแลแก่นักท่องเที่ยวโดยตรง โดยให้แนวคิดในการพัฒนาบุคลากรการท่องเที่ยวในเรื่องต่อไปนี้

2.1 การเรียนรู้และทำความเข้าใจว่า ธุรกิจการจัดนำเที่ยวมีคณะกรรมการธุรกิจนำเที่ยวและมัคคุเทศก์ที่มาจากกระทรวงต่าง ๆ และหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง: ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม พาณิชย์ มหาดไทย แรงงาน วัฒนธรรม สาธารณสุข คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักงานตรวจคนเข้าเมือง ตำรวจท่องเที่ยว การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และผู้ทรงคุณวุฒิอีก 7 คน ซึ่งถือได้ว่า การจัดนำเที่ยวแต่ละครั้งในแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ของไทยต้องได้รับอนุญาต และความปลอดภัยจากการปกป้อง ดูแลรับผิดชอบจากหน่วยงานต่าง ๆ ร่วมด้วย เพื่อรักษาสิทธิของนักท่องเที่ยวและผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นอุปสงค์ และอุปทานที่สำคัญในระบบการท่องเที่ยว

2.2 การอนุญาตประกอบธุรกิจนำเที่ยวมี 4 ประเภท ได้แก่ เฉพาะพื้นที่ ในประเทศ นำเที่ยวจากต่างประเทศ และทั่วไป (นำเที่ยวทั้งภายในและภายนอกราชอาณาจักร) บุคลากรทางการท่องเที่ยวทั้งผู้ขอรับใบอนุญาตผู้นำเที่ยว และมัคคุเทศก์ จึงมีความรับผิดชอบร่วมกันทางกฎหมายในเรื่อง การเรียกเก็บค่าบริการการทำหน้าที่ทุกอย่างถือว่าเป็นการปฏิบัติงานเสมือนกัน การให้การประกันภัย การให้หลักประกันแก่นักท่องเที่ยว การมีกองทุนของธุรกิจเพื่อใช้

ในการนำเที่ยว การมีความรู้ทางการบริหารธุรกิจ และการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ด้วยมาตรฐานและคุณภาพในการให้บริการนำเที่ยว บุคลากรการท่องเที่ยวในธุรกิจนี้จึงนับได้ว่าเป็น “เจ้าของบ้าน” ที่ทำหน้าที่ให้การต้อนรับและดูแลผู้มาเยือนให้ประทับใจและเกิดความรู้สึกปลอดภัยมากที่สุด

3. ธุรกิจสินค้าของที่ระลึก “ของที่ระลึก” กระตุ้นและรักษาประสบการณ์ความทรงจำที่ดี (Memorable Experience) ของนักท่องเที่ยวภายหลังจากการท่องเที่ยวแต่ละครั้ง ช่วยทำให้การท่องเที่ยวมีชีวิตชีวา ต้องการจับจ่ายใช้สอยสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว เมือง และประเทศที่ไปเยือน เพื่อเป็นของที่ระลึก ของฝากแก่บุคคลต่าง ๆ ธุรกิจสินค้าของที่ระลึกเป็นธุรกิจขายปลีกซึ่งขายสินค้าเฉพาะอย่างหรือหลายอย่าง เช่น อาหาร เครื่องแต่งกาย ของเก็บสะสม และของตั้งโชว์ต่าง ๆ สินค้าของที่ระลึกมีวางจำหน่วยทั่วไปในชุมชนท่องเที่ยว ในโรงแรม ศูนย์การค้า ห้างสรรพสินค้า ร้านค้าปลอดอากรและภาษี ฯลฯ ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของสินค้าให้มีความทันสมัยสวยงาม เน้นการสร้างสรรค์ด้วยความเชี่ยวชาญ และให้เหมาะสมกับการใช้งานด้วย ความสำคัญของสินค้าของที่ระลึก ได้แก่ 1) การสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศด้วยศิลปหัตถกรรมของแต่ละท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์และหลากหลายทั้งรูปร่าง ขนาด น้ำหนัก วัสดุท้องถิ่นที่อาจแปรรูปจากวัสดุเหลือใช้ ไม่เปราะบาง หรือ ชำรุดง่าย แสดงถึงความเชื่อทางศาสนา และอาจมีการแสดงขั้นตอนการผลิตให้นักท่องเที่ยวเห็น ชิม หรือทดลองทำ 2) การสร้างอาชีพใหม่ ๆ และการใช้เวลาว่างให้แก่คนในสังคม สร้างรายได้ให้แก่ชุมชน มีการอนุรักษ์และรู้จักการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นอย่างคุ้มค่า 3) การสร้างความสมบูรณ์ ให้แก่ ระบบการท่องเที่ยวตอบโจทย์อุปสงค์การท่องเที่ยวในเรื่องสุนทรียภาพ และเติมเต็มอุปทานการท่องเที่ยวในเรื่องความภูมิใจ และสถานะทางเศรษฐกิจ (Blogger.com, August 2, 2010) ดังนั้น บุคลากรทางการท่องเที่ยวในธุรกิจนี้จึงต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องทรัพยากรจากท้องถิ่นเป็นอย่างดี และมีแนวคิดทางธุรกิจที่ทำกำไรเป็นตัวเงิน และทำกำไรเป็นคุณค่าทางจิตใจให้กับนักท่องเที่ยว

4. ธุรกิจการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์ ใช้การสังเคราะห์แนวคิดจากพระราชบัญญัติธุรกิจนำเที่ยว และมัคคุเทศก์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2559 ในส่วนของ “ผู้นำเที่ยว” และ “มัคคุเทศก์” และแนวคิดจรรยาบรรณมัคคุเทศก์ของสมาคมมัคคุเทศก์อาชีพ พ.ศ. 2551 และสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา 2535 บุคลากรการท่องเที่ยว 2 กลุ่มนี้ เป็นบุคคลปลายทางของธุรกิจการจัดนำเที่ยวที่สามารถสร้างความสำเร็จ (หรืออาจทำให้มีข้อร้องเรียน) ต่อธุรกิจและสร้างชื่อเสียงในการจัดนำเที่ยวแบบ Inbound, Outbound และ Domestic ได้อย่างต่อเนื่องยาวนาน เช่น ได้รับความเชื่อถือในการนำกลุ่มนักท่องเที่ยวไปยุโรป ไปออสเตรเลีย ฯลฯ และไปจังหวัดหลักทางการท่องเที่ยวของไทย ตามโปรแกรมหลากหลายรูปแบบที่เสนอขายเป็นสินค้า และบริการหลัก (Product) ของธุรกิจ หรือ โปรแกรมนำเที่ยวเฉพาะกลุ่มตามความสนใจของนักท่องเที่ยว การนำเที่ยวของ “ผู้นำเที่ยว” และ “มัคคุเทศก์” จึงเป็นผู้รอบรู้ทางวัฒนธรรม มีจิตวิทยาบริการอยู่ในทุกนาทีของการนำเสนอ อีกทั้งยังมีจรรยาบรรณวิชาชีพต่อประเทศ ต่อสังคม ต่อธุรกิจ และต่อนักท่องเที่ยวทั้งต่อหน้าและลับหลังด้วยความซื่อสัตย์ในทุกกิจกรรมการท่องเที่ยว บทบาท หน้าที่ ความรับผิดชอบในการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์ของประเทศต้องใช้ความรู้ ความสามารถที่ได้รับรองทางกฎหมายในการทำอาชีพ ดังนี้

4.1 “ผู้นำเที่ยว” และ “มัคคุเทศก์” ต้องไม่มีคุณสมบัติต้องห้ามตามที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติธุรกิจนำเที่ยวและมัคคุเทศก์ พ.ศ. 2551 และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาการท่องเที่ยว หรือ สาขามัคคุเทศก์ ซึ่งเป็นสาขาวิชาตรงต่อการประกอบอาชีพ หรือผ่านการอบรมตามหลักสูตรที่คณะกรรมการธุรกิจนำเที่ยวและมัคคุเทศก์กำหนด “ผู้นำเที่ยว” มีหน้าที่รับผิดชอบเฉพาะในการนำพา และ/หรือนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวกิจกรรมการท่องเที่ยว และดูแลอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวไทยในการเดินทางไปท่องเที่ยวต่างประเทศ (Outbound Tourist) ตามรายการท่องเที่ยว (Tour Program) ที่บริษัทรับจัดนำเที่ยวนำเสนอขายและตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยว ซึ่งรวมทั้งนักท่องเที่ยวต่างประเทศ

ที่เข้ามาท่องเที่ยวในไทย (Inbound Tourist) และนักท่องเที่ยวในประเทศชาวไทย (Domestic Tourist) ด้วย ส่วน “มัคคุเทศก์” มีหน้าที่รับผิดชอบเป็นการเฉพาะ คือ การอธิบายนำชมเรื่องราวต่าง ๆ ทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมด้วยความรอบรู้ เชี่ยวชาญตามประเภทใบอนุญาตที่ได้รับ ส่วนงานการดูแลความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวโดยทั่วไป ก็สามารถทำหน้าที่เหมือนเป็น “ผู้นำเที่ยว” ในบางขณะได้ด้วย เพราะนักท่องเที่ยวไม่จำเป็นต้องรู้ความแตกต่างในเนื้องานของบุคคล 2 กลุ่มนี้

4.2 “ผู้นำเที่ยว” และ “มัคคุเทศก์” อาจเป็นบุคคลคนเดียวกันได้ ถ้ารับภาระในการดูแลนักท่องเที่ยวอิสระหรือนักท่องเที่ยวกลุ่มเล็ก ๆ แต่ถ้าเป็นนักท่องเที่ยวกลุ่มใหญ่จำเป็นต้องมีทั้ง “ผู้นำเที่ยว” และ “มัคคุเทศก์” ที่ต้องทำงานอย่างพึ่งพาอาศัยกัน และมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ตั้งแต่การรับเข้าจนถึงการส่งออกที่สนามบิน และการใช้บริการโรงแรม/ที่พัก แรม ร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก และบริการอื่น ๆ ที่ “ผู้นำเที่ยว” ต้องดูแลการใช้บริการให้ครบถ้วนตามที่ระบุไว้ในรายการนำเที่ยว นอกจากนี้ทั้ง “ผู้นำเที่ยว” และ “มัคคุเทศก์” ยังต้องปฏิบัติงานตามมาตรฐานและจรรยาบรรณวิชาชีพอย่างเคร่งครัด คือ ความซื่อสัตย์สุจริต และการรักษาผลประโยชน์ให้แก่นักท่องเที่ยว โดยการอธิบายและแสดงให้เห็นถึงความเดิมแท้ทางวัฒนธรรมของความเป็นไทยที่สร้างประสบการณ์ความทรงจำ ประทับใจอย่างยาวนานให้แก่นักท่องเที่ยว การสร้างประสิทธิภาพให้แก่บุคลากรทางการท่องเที่ยว คือ การให้ความรู้ ความเข้าใจในภาระหน้าที่ความรับผิดชอบ และการปฏิบัติหน้าที่ให้ดีที่สุดด้วยจิตวิญญาณของการให้บริการในทุกธุรกิจบริการที่บุคลากรกำลังทำงานในอาชีพนั้น ๆ อยู่

การพัฒนาบุคลากรทางการท่องเที่ยวสามารถทำได้หลายวิธี แต่ที่นิยมมากที่สุด คือ การฝึกอบรม อาจเริ่มด้วยการอบรม ชี้แจง อธิบายเป็นรายวันเพื่อแก้ไขปัญหาหน้างาน การฝึกอบรมระยะสั้น ระยะยาว ตลอดจนการอนุญาตให้บุคลากรไปศึกษาต่อในศาสตร์เฉพาะทางเพื่อเพิ่มความรู้ให้ตรงกับระดับตำแหน่งงานของธุรกิจมากขึ้น ธุรกิจการท่องเที่ยวทั้งธุรกิจหลัก 7 ประเภท และธุรกิจบริการต่าง ๆ จะหยุดการพัฒนาบุคลากรไม่ได้เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงของอุปสงค์ตามความทันสมัยล้ำยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศทุกรูปแบบ แนวคิดจากการวิจัยของ Na Ayuthya, & Pimonsompong (2017) เรื่อง “การพัฒนามาตรฐานวิชาชีพสำหรับพนักงานโรงแรมในประเทศไทย” ได้พบผลการวิจัย 2 เรื่องที่สำคัญ คือ 1) มาตรฐานอาชีพของพนักงานโรงแรม หรือ EASEE Model ประกอบด้วย 1.1) ความรอบรู้เชิงอาชีพในงานโรงแรม (Experiences) 1.2) ความรู้ทางวิชาการ (Academic) 1.3) การดูและควบคุมคุณภาพการบริการ (Supervision) 1.4) การมีจิตวิญญาณในการให้บริการ (Emotion) และ 1.5) พฤติกรรมการแสดงออกต่อลูกค้า (Exposure) 2) การสร้างเส้นทางอาชีพของพนักงานระดับหัวหน้างานของโรงแรมในประเทศไทย หรือ APES Model ประกอบด้วย 1) การปฏิบัติงานตามมาตรฐานสมรรถนะอาเซียน (ASEAN) 2) การประเมินผลการปฏิบัติงานอยู่ในระดับดี (Performance Appraisal) 3) การนำเสนอแนวคิดใหม่ตามนโยบายของโรงแรม (Expression of News Ideas) และ 4) การให้ข้อเสนอแนะเพื่อการตัดสินใจในระดับบริหาร (Suggestion) ทั้งนี้ ผลการวิจัยยังสนับสนุนการสร้างความก้าวหน้าในเส้นทางอาชีพ (Career Path) โดยใช้ความรู้ทางวิชาการ ความรู้เชิงอาชีพ การพัฒนาสมรรถนะและทักษะในการทำงาน ซึ่งอาจใช้การฝึกอบรมแบบเฉพาะกิจ (Ad Hoc) และสามารถกระทำได้เป็นระยะอย่างต่อเนื่อง แนวคิดเหล่านี้นำมาสู่การพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น ระยะยาว เนื้อหารายวิชา วิธีการให้การศึกษา อบรม ตลอดจนนำไปสู่การวิจัยให้ตอบโจทย์ของการนำไปปฏิบัติงานอย่างเป็นรูปธรรม ให้แก่ธุรกิจการบริการประเภทต่าง ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวทั้งทางตรงและทางอ้อม การนำความรู้ทางวิชาการบริสุทธิ์จึงมีความสำคัญยิ่งในการพัฒนาบุคลากร กล่าวคือ จะช่วยให้พนักงานสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์งานและแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ จะดีกว่าการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างที่เคยทำ ๆ กันมา ซึ่งอาจไม่ได้ผล อาจเพิ่มปัญหาการให้บริการมากขึ้นเพราะลูกค้าและธุรกิจจัดหา (Suppliers) ต่างกลุ่มกัน ความรู้ทางวิชาการสมัยใหม่เป็นการเปิดโลกทัศน์พนักงานให้ทันสมัยมากขึ้น รู้เท่าทันความต้องการของลูกค้าเป้าหมายทุกกลุ่ม ซึ่งจะเพิ่มคุณค่าและขีดความสามารถในการแข่งขันของพนักงานทุกตำแหน่งของธุรกิจที่มีหน้าที่และความรับผิดชอบต่างกัน

การใช้ศาสตร์หรือองค์ความรู้มาพัฒนาบุคลากรทางการท่องเที่ยวสามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกศาสตร์ทั้งศาสตร์แข็ง (Hard Science) และศาสตร์อ่อน (Soft Science) โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำมาออกแบบหลักสูตร และรายวิชาที่จะใช้ในการให้การศึกษาอบรมแก่พนักงานให้เกิดผลลัพธ์ในการไปแก้ปัญหาตามสภาพความเป็นจริงของหน่วยงานได้ดียิ่งขึ้น หรือ ทำให้ปัญหาการให้บริการของธุรกิจหายไป หลักสูตรเป็นหัวใจและเป็นแก่นสำคัญในการกำหนดทิศทางการให้ความรู้ และการจัดการศึกษา ฝึกอบรม สร้างทักษะ ออกแบบกิจกรรม ฝึกฝนให้พนักงานบรรลุความเข้าใจที่ถูกต้องและนำความรู้นั้นไปจัดการขจัดปัญหาตามเป้าหมายที่วางไว้ได้ (Naresuan University Publishing House, July 31, 2024)

ดังนั้นบทความนี้จึงหยิบยกศาสตร์หรือความรู้ทางวิชาการที่นำมาผสมผสานกันเป็น “ศาสตร์พิเศษเฉพาะทาง” (Extra-Disciplinary) ของการท่องเที่ยว ประกอบด้วย 1) ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ (Sciences Disciplines) เช่น วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม สถาปัตยกรรมศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ เป็นต้น 2) ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปะ (Social Sciences, Humanities and the Arts) เช่น ภูมิศาสตร์ จิตวิทยา ประวัติศาสตร์และบริหารธุรกิจ เป็นต้น 3) ความรู้ด้านความรู้พื้นเมือง/พื้นถิ่น (Indigenous Knowledge) เช่น ความเชื่อทางศาสนา การใช้ชีวิต และวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่น เป็นต้น 4) ด้านความรู้ที่ใช้คุณค่าเป็นฐาน (Value-based Knowledge) เช่น ความรู้เชิงจริยธรรม การคงอยู่ของสังคม ความเท่าเทียม และสันติภาพ เป็นต้น และ 5) ความรู้ที่มีปัญหาเป็นศูนย์กลาง (Problem-centred Knowledge) เช่น การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในแหล่งท่องเที่ยว และในบริบทจริงของชุมชน เป็นต้น (Pimonsompong, 2024) โดยนำความรู้ทุกด้านมาบูรณาการกันให้ได้แนวคิดใหม่ในการพัฒนาหลักสูตร เนื้อหาวิชา และกิจกรรม เพื่อเป็นตัวอย่างในการให้ความรู้ทางวิชาการแก่บุคลากรในธุรกิจต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีลักษณะดังนี้

ตัวอย่างความรู้ทางวิชาการที่เกิดจากการบูรณาการ “ศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยว” ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อพัฒนาบุคลากรทางการท่องเที่ยวแยกตามประเภทธุรกิจ (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 “ศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยว” ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อพัฒนาบุคลากรทางการท่องเที่ยวแยกตามประเภทธุรกิจ

ประเภทธุรกิจ	หัวข้อ/เนื้อหาวิชา ที่บูรณาการกับศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยว (ด้าน 1,2,3,4,5)	กิจกรรม การจัดการศึกษา การฝึกอบรม	การพัฒนาระบบการท่องเที่ยว
1. ธุรกิจโรงแรม/ที่พักแรมและสถานที่ให้การพักผ่อนร่างกายในระยะเวลาสั้น ๆ ในแหล่งท่องเที่ยว	1.1 การพักผ่อนหย่อนใจในสิ่งแวดล้อมที่เงียบสงบ ภูมิทัศน์สวยงาม มีการบริการอาหารอร่อย และบรรยากาศดี (1,2,4) 1.2 การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในแผนกต้อนรับส่วนหน้า แผนกอาหารและเครื่องดื่ม และแผนกแม่บ้านที่ทำให้ลูกค้าทุกกลุ่มได้รับการบริการอย่างถูกต้องและรวดเร็ว (1,3,5) 1.3 การเพิ่มทักษะการให้บริการด้วยการมีจิตบริการที่ดีต่อลูกค้าทุกกลุ่มที่ต้องการเปลี่ยนแปลงห้องพักเมื่อจำเป็นโดยคำนึงถึงประโยชน์ของโรงแรมด้วย (2,4,5)	1. ใช้วิดิทัศน์แสดงภาพที่ตั้งและสภาพแวดล้อมของโรงแรม 2. อธิบายการออกแบบการบริการอาหารในพื้นที่เฉพาะของโรงแรม 3. แสดงและฝึกการใช้ระบบ IT ใน 3 แผนกหลักของโรงแรม 4. ฝึกอบรมวิธีการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดจากความต้องการของลูกค้าโดยไม่ให้มีข้อตำหนิหรือข้อร้องเรียนจากลูกค้า	1. ตอบสนองอุปสงค์ของนักท่องเที่ยวในเรื่องการพักผ่อนร่างกายและจิตใจ 2. บ่งชี้ความสำคัญของโรงแรมในฐานะอุปทานการท่องเที่ยวที่จำเป็นมาก และสร้างความมั่นใจให้แก่ลูกค้า 3. ให้ความสำคัญแก่พนักงานของโรงแรมทุกระดับ ทั้งในงานส่วนหน้าและส่วนหลังของโรงแรมที่ต้องพร้อมรับความต้องการที่เปลี่ยนไปของลูกค้าในระหว่างการเดินทางท่องเที่ยว

ประเภทธุรกิจ	หัวข้อ/เนื้อหาวิชา ที่บูรณาการกับศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยว (ด้าน 1,2,3,4,5)	กิจกรรม การจัดการศึกษา การฝึกอบรม	การพัฒนาระบบ การท่องเที่ยว
2. ธุรกิจการจัดนำเที่ยว/มัคคุเทศก์และผู้นำเที่ยวที่ต้องมีความรู้ความสามารถเป็นอย่างมากในการนำพาไปยังสถานที่และการอธิบายนำชมได้อย่างดียิ่งตามจรรยาบรรณวิชาชีพ	2.1 การวางระบบการนำเที่ยวเพื่อให้มัคคุเทศก์ และผู้นำเที่ยวปฏิบัติงานอย่างเคร่งครัด รอบคอบตามรายการนำเที่ยวที่นักท่องเที่ยวซื้อมา เพื่อให้ตรงกับความต้องการแท้จริง และเกิดความพึงพอใจสูงสุด จนเกิดแรงจูงใจให้เดินทางมาท่องเที่ยวซ้ำ (2,4,5) 2.2 การประสานงานกับธุรกิจจัดหา (Suppliers) ที่ต้องให้บริการระหว่างการจัดนำเที่ยวตามข้อตกลงจากการเจรจาต่อรองของบริษัทจัดนำเที่ยวที่ทำไว้แล้วล่วงหน้าก่อนการขายรายการนำเที่ยว (2,4,5) 2.3 การอธิบายนำชมของมัคคุเทศก์ควรให้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรมที่อยู่นอกตำรา หรือนอกกรอบของข้อมูลที่คนไทยต้องศึกษาแบบท่องจำ เพราะเป็นข้อมูลที่คนทั่วไป/ผู้สนใจหาอ่านได้เองอยู่แล้วจากฐานข้อมูลออนไลน์ต่าง ๆ การอธิบายนำชม จำเป็นต้องศึกษาภูมิหลังของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มว่าทำไมจึงสนใจมาท่องเที่ยวตามรายการนี้ ดังนั้นมัคคุเทศก์ควรอธิบายนำชมให้สอดคล้องใกล้เคียงกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยวที่อาจให้ภาพย้อนกลับไปในอดีตถึงการดำรงชีวิตของบรรพบุรุษของตนในระยะเวลาทางประวัติศาสตร์ที่ใกล้เคียงกัน จนทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจถึงการใช้ชีวิต และเกิดการลอกเลียนแบบทางวัฒนธรรมนำไปปรับใช้กับความเป็นอยู่ด้วยประสบการณ์ความทรงจำที่ดีหลังจากเดินทางกลับไปยังที่อยู่อาศัยปกติของตนแล้ว (2,3,4,5)	1. อธิบายจุดสำคัญของการนำเที่ยวในเรื่องของการตรงเวลาและการเที่ยวชมทุกสถานที่ที่กำหนดไว้ในรายการนำเที่ยวโดยไม่ให้กระทบต่อ Suppliers ที่ต้องให้บริการอย่างครบถ้วนตามที่ตกลงไว้กับธุรกิจการจัดนำเที่ยว 2. อธิบายให้ความรู้และอบรมอุปสงค์เชิงลึกของนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมซึ่งเกิดจากความสนใจพิเศษ (Special Interest Tourism) 3. การเตรียมเนื้อหาและเหตุการณ์พิเศษ (Special Event) ที่น่าสนใจ แปลกใจและตื่นเต้นในความแปลกใหม่ที่นักท่องเที่ยวไม่เคยทราบมาก่อน ซึ่งอาจใกล้เคียงเชื่อมโยงกับประเทศเพื่อนบ้านและให้มัคคุเทศก์ได้ศึกษาเรียนรู้ก่อนออกปฏิบัติงานจริงทุกครั้ง	1. ธุรกิจนี้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงอุปสงค์และอุปทานการท่องเที่ยวให้การเดินทางท่องเที่ยวมีความราบรื่นตลอดระยะเวลาการท่องเที่ยวและกระตุ้นให้เกิดการเดินทางมาท่องเที่ยวซ้ำในครั้งต่อไป จนสร้างความเข้มแข็งให้แก่ระบบการท่องเที่ยวมากขึ้น 2. การพัฒนาเนื้อหาการทำงานของธุรกิจนี้จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือกับสถาบัน การศึกษาในการผลิตผลงานทางวิชาการต่าง ๆ เพื่อให้มัคคุเทศก์และผู้นำเที่ยวสามารถศึกษาค้นคว้าได้โดยง่าย ซึ่งเป็นการเพิ่มความรู้ความสามารถ และความเข้าใจชุมชนท้องถิ่นได้มากยิ่งขึ้นจนทำให้สามารถพัฒนารายการนำเที่ยว/ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวใหม่ ๆ ได้
3. ธุรกิจการบริการอาหารและเครื่องดื่ม ซึ่งตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวและ	3.1 การสร้างพ่อครัว (Chef) ให้สามารถสร้างมาตรฐานของเมนูอาหารไทยให้มีความเป็นสากล (1,4)	1. การศึกษาดูงานในสถาบันอาหารที่มีชื่อเสียงในการทำอาหารไทย อาหารตะวันตก	1. อาหารและเครื่องดื่มเป็น 1 ใน 4 ปัจจัยของการดำรงชีวิตของมนุษย์ จึงเป็นธุรกิจที่ตรงกับ

ประเภทธุรกิจ	หัวข้อ/เนื้อหาวิชา ที่บูรณาการกับศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยว (ด้าน 1,2,3,4,5)	กิจกรรม การจัดการศึกษา การฝึกอบรม	การพัฒนาระบบ การท่องเที่ยว
ผู้บริโภคทั่วไป	3.2 การแสวงหารายการอาหารใหม่ ๆ ที่เกิดจากวิถีชีวิตการบริโภคของชุมชนต่าง ๆ มาเป็นจุดเด่น (Signature) ของร้านอาหาร โดยพัฒนาวัตถุดิบตามธรรมชาติในการปรุงอาหาร (1,2,3) 3.3 การพัฒนาน้ำดื่มแบบสกัดเพื่อสุขภาพด้วยองค์ความรู้ทางโภชนศาสตร์ และศิลปะของการดื่มเครื่องดื่มประเภทต่าง ๆ เพื่อประกอบการรับประทานอาหาร ทั้งอาหารไทยและอาหารนานาชาติ (2,3,5)	และอาหารตะวันออก โดยมุ่งเน้นในการออกแบบรายการอาหาร (Menu) ที่ผสมผสานกันในเรื่องวัตถุดิบและรสชาติที่ตอบสนองการบริโภคอาหารในรูปแบบที่หลากหลาย (Fusion) ที่นิยมในปัจจุบัน 2. การสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่มโดยใช้จุดเด่นของการท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community-Based Tourism)	ความต้องการจำเป็น (Needs) ของนักท่องเที่ยวและผู้บริโภคทั่วไปทุกคน 2. การพัฒนาธุรกิจบริการอาหารและเครื่องดื่มต้องใช้ศาสตร์เฉพาะทางการอาหารและเครื่องดื่มมาทำให้เกิดประโยชน์ต่อธุรกิจตั้งแต่ต้นทาง ระหว่างทาง และจุดหมายปลายทางของระบบการท่องเที่ยว
4. ธุรกิจสินค้าของที่ระลึกธุรกิจนี้กระจายตัวอยู่ในทุกภูมิภาค ทั้งเมืองหลักและเมืองรองทางการท่องเที่ยวของไทย	4.1 การพาณิชย์ในการทำธุรกิจสินค้าของที่ระลึกควรเชื่อมโยงแบบ On Site และแบบ On Line ให้เป็นระบบที่เข้มข้นและเอื้อประโยชน์ต่อลูกค้าทุกกลุ่มในการตัดสินใจเลือกซื้อและการชำระเงิน (2,3,4,5) 4.2 การพัฒนาผลิตภัณฑ์และการบริการสินค้าของที่ระลึกต้องใช้การวิจัยแบบร่วมมือระหว่างผู้ประกอบการกับชุมชนเพื่อเจาะลึกถึงคุณค่าจากภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะสินค้าที่มีอัตลักษณ์สวยงามและมีประโยชน์ใช้สอย (2,3,5) 4.3 การส่งเสริมการขายแบบนาทีทองจะช่วยเร่งการขายสินค้าได้ เพราะเป็นจิตวิทยาการซื้อ-ขายที่ตรงกับความต้องการความแปลกใหม่ของสินค้า (2,4)	1. ศึกษาดูงานการแสดงผลงานทางศิลปะและวัฒนธรรมที่จัดโดยหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน เช่น งานศิลปะหัตถกรรมจากข้าว และการดัดแปลงวัตถุดิบในท้องถิ่น เป็นต้น 2. ศึกษารูปแบบลักษณะในการจัดทำ Packaging ที่สวยงาม ที่สามารถสร้างคุณค่าและดึงดูดใจลูกค้าที่ต้องการนำไปฝากบุคคลที่นักท่องเที่ยวระลึกถึงได้	1. สินค้าของที่ระลึกมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มรายได้ สร้างงาน สร้างอาชีพให้แก่ชุมชนท้องถิ่น ทำให้เกิดรูปแบบการท่องเที่ยวโดยชุมชน ซึ่งเป็นอุปทานที่ดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก 2. แหล่งท่องเที่ยวสำคัญสามารถตอบสนองอุปสงค์ของนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี โดยผ่านระบบการจัดจำหน่ายสินค้าของที่ระลึกของธุรกิจบริการต่าง ๆ

สรุป

การใช้ศาสตร์พิเศษเฉพาะทาง (Extra-Disciplinary) ของการท่องเที่ยวเกิดจากการบูรณาการองค์ความรู้แต่ละสาขามาเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ผสมผสานกันอย่างลงตัวออกมาเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ 2) ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปะ 3) ความรู้ด้านความรู้พื้นเมือง/พื้นถิ่น 4) ความรู้ที่ใช้คุณค่าเป็นฐาน และ 5) ความรู้ที่มีปัญหาเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตร ในการจัดการศึกษาและฝึกอบรม ให้แก่บุคลากรทางการท่องเที่ยวโดยยกตัวอย่างจาก 4 ธุรกิจหลักในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ได้แก่ (1) ธุรกิจโรงแรม/ที่พักแรม (2) ธุรกิจการจัดนำเที่ยว มัคคุเทศก์ และผู้นำเที่ยว (3) ธุรกิจการบริการอาหารและเครื่องดื่ม และ (4) ธุรกิจสินค้าของที่ระลึก ซึ่งแต่ละธุรกิจ

มีบุคลากรหรือจำนวนแรงงานเป็นจำนวนมากที่ปฏิบัติงานตอบสนองอุปสงค์การท่องเที่ยว และสร้างความเข้มแข็งให้แก่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทย ทำให้ระบบการท่องเที่ยวไทยมีการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ และสร้างรายได้ ให้แก่ประเทศตลอดทั้งปี โดยเฉพาะในช่วงที่เกิดภาวะวิกฤตทางเศรษฐกิจ ตัวอย่างการพัฒนาหลักสูตรได้นำเสนอหัวข้อ/เนื้อหาวิชาที่ใช้ในการเรียนการสอน และหรือการฝึกอบรมอย่างเป็นรูปธรรม พร้อมทั้งนำเสนอกิจกรรมในการศึกษา/การอบรม รวมทั้งผลกระทบที่พึงมีต่ออุปสงค์และอุปทานในระบบการท่องเที่ยว แต่ไม่ได้เสนอตัวอย่างในอีก 2 ธุรกิจ คือ ธุรกิจการคมนาคมขนส่ง และธุรกิจเพื่อการบันเทิง กีฬา และนันทนาการ เนื่องจากเป็นธุรกิจที่มีผู้ประกอบการจากภาคเอกชนเป็นส่วนใหญ่ภายใต้การกำกับดูแลจากหน่วยงานภาครัฐตามกฎหมายฉบับต่าง ๆ ทั้งนี้ หัวข้อ/เนื้อหาวิชาการที่ยกตัวอย่างไว้นี้อาจนำมาประยุกต์หรือผสมผสานแนวคิดใหม่ในธุรกิจบริการที่สลับกัน หรือ แตกต่างไปจากนี้ โดยผู้ออกแบบหลักสูตรอาจใช้แนวคิดเพิ่มเติมจากผลงานการวิจัยต่าง ๆ แนวคิดเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ของหน่วยงานของธุรกิจ และหรือของชุมชนที่ต้องการพัฒนาบุคลากรทางการท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น และอาจประยุกต์ใช้ความรู้จากศาสตร์พิเศษเฉพาะทางของการท่องเที่ยวด้านใดด้านหนึ่งเป็นองค์ความรู้หลักที่เหมาะสมก็ได้ โดยต้องเพิ่มวิธีการหรือกิจกรรมการวัดผลลัพธ์ที่ได้จากการศึกษา การฝึกอบรมอย่างเป็นรูปธรรมด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งไม่ว่าจะเป็นธุรกิจการบริการประเภทใด จำเป็นต้องพัฒนาบุคลากรให้เป็นผู้มี “จิตบริการ” (Hospitality) ที่ดีมีความพร้อมในเรื่อง “น้ำใจ” ตลอดระยะเวลาการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวและผู้บริโภคทั่วไป

References

Bank of Thailand. (2024). *Statistical Data on Labor in Transportation, Food, and Beverage Sectors.* Retrieved July 31, 2567, from https://app-bot.ro-th/BTWS_STAT/statistics/BOTWEBSTAT.oxpx?reportID =638 & language=th

Blogger.com. (August 2, 2010). *The Meaning of Souvenirs.* Retrieved July 31, 2567, from https: tourism in dustrydpes.004

Economics Tourism and Sports Division, Office of the Permanent Secretary. (2024). *Tourism Situation in 2023.* Economics Tourism and Sports Division.

Department of Tourism. (2024a). *Statistical Data on the Number of Workers in the Tourism Industry.* Retrieved July 31, 2024, from https://www.dot.go.th/chartstat/detail/138

_____. (2024b). *Statistical Data on Tour Business Registration, Guide and Tour Leader.* Retrieved July 31, 2024, https://www.dot.go.th/chart-stat/detail/129

Na Ayuthya, P.P., & Pimonsompong, C. (2017). The development of professional standards for hotel employees in Thailand. *Journal of Southern Technology, 10*(2), 1–8.

National Statistical Office. (2024a). *Statistical Data on the Number of Workers in The Hotel Industry.* Retrieved August 2, 2567, from https://catalog.nso.go.th/dataset/os-17-00010

_____. (2024b). *Statistical Data on the Number of Workers in the food and Beverage Industry.* Retrieved August 2, 2567, from https://www.nsq.go.th/nsowels/nsq/survey_detail/tx

Naresuan University Publishing House. (2024). *Curriculum Development.* Retrieved July 31, 2567, from https://www.nupress.grad.nu.ac.th/

Pimonsompong, C. (2024). Integrated knowledge in tourism system. *Journal of Southern Technology, 17*(2), 163-172.

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการท่องเที่ยวและทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการท่องเที่ยวโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนและการศึกษาสถานที่จริงด้วยการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือการเรียนรู้

Learning Achievement in Tourism Courses and Digital Technology Skills for Tourism through Peer-Assisted Learning and Field Study with Applied Software and Learning Applications

ภารณี อินทร์เล็ก[1]*

จง แซ่สง[1]

กนกกาญจน์ ปานเปรม[1]

ฐิติมา ลำเลียงพล[1]

รัมภ์รดา กองช้าง[1]

พิมพ์พร พิมพ์สุวรรณ[1]

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ[1]

*e-mail: paranee.i@rmutsb.ac.th

Paranee Inlek[1]

Jong Saesong[1]

Kanokkan Panpram[1]

Thitima Lumliengphon[1]

Rumrada Kongchang[1]

Phimphorn Phimsuwan[1]

Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi[1]

Received: *November 2, 2023,* ***Revised:*** *February 17, 2024,* ***Accepted:*** *March 7, 2024*

บทคัดย่อ

เทคนิคการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชันในรายวิชาการท่องเที่ยว มีวัตถุประสงค์ให้นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการท่องเที่ยว เมื่อจบออกมาสามารถมีทักษะที่ตรงกับความต้องการของตลาดอุตสาหกรรมท่องเที่ยว จึงทำให้รายวิชาในหลักสูตรมีการสอดแทรกเรื่องของใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไว้ เช่น การใช้ซอฟท์แวร์ออกแบบเส้นทางการท่องเที่ยว ทำคลิปวิดีโอ ทำเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ อีกทั้งในปัจจุบันแนวโน้มการท่องเที่ยวมีทิศทางพึ่งการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้แอปพลิเคชัน ดังนั้น จึงเป็นเหตุผลที่จะต้องนำเรื่องซอฟต์แวร์ทั้งในรูปแบบประยุกต์และแอปพลิเคชันแทรกในรายวิชาการท่องเที่ยว บทความวิชาการนี้จึงนำเสนอเทคนิคการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชันในรายวิชาการท่องเที่ยวด้วยวิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน มาใช้ในการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ และเครื่องมือการศึกษาสถานที่จริง มาใช้ในการสอนด้วยแอปพลิเคชัน ข้อสรุปที่ได้จากการใช้

เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อน ทำให้ได้รูปแบบการเรียนการสอนที่ทำให้นักศึกษาลดความกังวลเมื่อต้องใช้ซอฟต์แวร์ ลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนและผู้สอน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ปัจจัยสำคัญในเครื่องมือนี้ คือ เพื่อนนักศึกษาด้วยกัน เมื่อเรียนจบนักศึกษามีทักษะการออกแบบสื่อทางการท่องเที่ยวผ่านการใช้ซอฟต์แวร์ที่เป็นมาตรฐานสากล ส่วนเครื่องมือการศึกษาสถานที่จริง นอกจากจะได้ไปแหล่งท่องเที่ยวหรือสถานที่จริงแล้ว นักศึกษาจะได้ความรู้และเห็นความสำคัญเรื่องของการใช้แอปพลิเคชันในแหล่งท่องเที่ยว เข้าใจถึงพฤติกรรมนักท่องเที่ยวต่อการใช้แอปพลิเคชันซึ่งเป็นแนวทางสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่เน้นการท่องเที่ยวควบคู่ไปกับการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

คำสำคัญ: รูปแบบการสอน ซอฟต์แวร์ประยุกต์ แอปพลิเคชัน วิชาการท่องเที่ยว เพื่อนช่วยเพื่อน การศึกษาสถานที่จริง

Abstract

The teaching technique with the use of applied software and applications in tourism courses has the aim to equip students with skills in using digital technology in tourism. Upon graduation, they will possess the skills that meet the market needs in the tourism industry. Therefore, the curriculum incorporates applications of digital technology, such as using software to design travel routes, creating video clips, and developing promotional websites. Furthermore, current tourism trends increasingly rely on digital technology, especially the use of applications. Therefore, it is reasonable to incorporate software in both applied and integrated applications in tourism courses. This academic article presents techniques for teaching the use of applied software and applications in tourism courses using the peer-assisted learning method for teaching applied software, and real-world study tools for teaching with applications. The conclusions drawn from using the peer-assisted learning tool indicate a teaching and learning approach that helps students reduce anxiety when using software, narrows the gap between learners and instructors, and creates an engaging learning atmosphere. A key factor in this tool is the fellow students themselves. After graduation, students possess media design skills for tourism using the internationally standard software. Regarding the learning tools for field study, apart from visiting tourist attractions or actual locations, students will gain knowledge and see the importance of using applications at tourist destinations. In addition, they will also understand tourist behaviors in using the applications, which aligns with the development direction of the tourism industry that emphasizes tourism and promotes applications of digital technology.

Keywords: Teaching Model; Applied Software; Application; Academic Tourism; Peer Assist; Field Study

บทนำ

การปรับประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันในรายวิชาการท่องเที่ยว เกิดจากการทำหลักสูตรการท่องเที่ยวและการบริการเชิงนวัตกรรม คณะศิลปศาสตร์ เมื่อ พ.ศ. 2564 ได้นำวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศหรือ Thailand 4.0 ที่ต้องการปรับเปลี่ยนให้เป็นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Value Based Economy) เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น (Maesincee, 2016) จึงทำให้มีการจัดการเรียนการสอนที่เสริมสร้างและพัฒนากำลังคนให้ตรงกับแนวทางการพัฒนาของประเทศ ด้วยการจัดการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาทางวิชาการมีความทันสมัย สามารถประยุกต์ใช้กับการทำงานด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เน้นการสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี การคิด

นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา พัฒนาทักษะให้สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เมื่อจบมาแล้วเป็นที่ต้องการของธุรกิจการท่องเที่ยว รวมถึงศักยภาพในการเป็นผู้ประกอบการได้

จากแนวคิดดังกล่าวหลักสูตรการท่องเที่ยวและการบริการเชิงนวัตกรรมจึงได้กำหนดเป้าหมายให้นักศึกษาจบมาแล้วเป็นบัณฑิตที่มีความรู้ออกไปเป็นผู้ประกอบการทางด้านการท่องเที่ยวและบริการ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาการที่เรียนมากับการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างสิ่งแปลกใหม่หรือแก้ปัญหาทางด้านการท่องเที่ยวและการบริการ โดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการทำงาน ดังนั้น รายวิชาในหลักสูตรจึงมีการเพิ่มเนื้อหาทางเทคโนโลยีดิจิทัลลงไปในการเรียนการสอน ในลักษณะเป็นการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่สนับสนุนงานท่องเที่ยวและงานบริการ ทำให้ผู้เรียนได้ความรู้ทางวิชาการท่องเที่ยวแล้ว ยังได้ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเป็นเครื่องมือสร้างวิธีการหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ทางด้านการท่องเที่ยวและการบริการ หรือเรียกได้ว่าเป็นหลักสูตรที่สร้างนวัตกรทางการท่องเที่ยวและการบริการ

ดังนั้นเพื่อเป็นการให้ความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลด้านการท่องเที่ยวแก่ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริง ผู้สอนควรปรับประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิชันในรายวิชาการท่องเที่ยว โดยพิจารณาถึงความยากง่ายของเนื้อหาการเรียนการสอนและจำเป็นต้องหาเครื่องมือการจัดการความรู้ที่เหมาะสมมาเป็นแนวทางการสอน บทความนี้จึงเสนอรูปแบบการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชัน ในรายวิชาการท่องเที่ยวด้วยการใช้รูปแบบการสอน ได้แก่ เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist) มาใช้ในการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ และเครื่องมือการศึกษาดูงาน (On Site Study) มาใช้ร่วมกับการศึกษาแอปพลิเคชันทางการท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดแนวทางการบูรณาการความรู้เรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในรายวิชาการท่องเที่ยว

1. จากไทยแลนด์ 4.0 สู่การจัดการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลในรายวิชาการท่องเที่ยว

1.1 อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวยุคประเทศไทย 4.0

ภายใต้วิสัยทัศน์เชิงนโยบายพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย 4.0 ที่ต้องการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม จากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม เพื่อให้ประเทศไทยกลายเป็นกลุ่มประเทศที่มีรายได้สูงขึ้น ทำให้นโยบายด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงจำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ โดยบูรณาการการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีส่งเสริมการท่องเที่ยว การนำเทคโนโลยีมาใช้กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวส่งผลให้รูปแบบการท่องเที่ยวเปลี่ยนแปลงไป เช่น ผู้ประกอบการสามารถใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวให้น่าสนใจ มีภาพถ่าย วิดีทัศน์แนะนำสถานที่ท่องเที่ยวจริง นำเสนอโปรแกรมการท่องเที่ยวผ่านเว็บไซต์ (Sounthornwiboon, 2018) เพื่อให้เกิดมูลค่าทางการท่องเที่ยว รวมถึงทำให้เกิดรูปแบบการทำตลาดและอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่โดยอาศัยข้อมูลจำนวนมากจากข้อมูลออนไลน์ (Big Data) เชื่อมโยงอุปกรณ์ด้วยอินเทอร์เน็ตระหว่างผู้ประกอบการทางการท่องเที่ยวและผู้บริโภค (Somnuxpong, 2017)

1.2 ความสำคัญของทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศต่อระบบการศึกษา

ทักษะแห่งอนาคตใหม่ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของประชาชนคนไทยในฐานะการเป็นพลเมืองของโลก โดยปัญหาของคนไทยยังคงสถานะเป็นกลุ่มผู้บริโภค ไม่สามารถเป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์พัฒนาต่อยอดการใช้งาน หรือไม่สามารถเป็นผู้คิดนวัตกรรมสร้างผลิตภัณฑ์ อันเกิดจากเมื่อสังคมไทยเข้าสู่ยุคสังคมอุตสาหกรรม มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาในกระบวนการผลิตตามแบบชาวตะวันตก จึงทำให้ทักษะการเรียนรู้ถูกปลูกฝังให้คิดตามทำตามกระบวนการของการใช้เทคโนโลยีที่มีผู้อื่นคิด และเมื่อเข้าถึงสมัยยุคโลกาภิวัตน์เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อวิถีการดำเนินชีวิตมากขึ้น ประเทศที่ไม่ส่งเสริมเรื่องการคิดนวัตกรรมเกิดการไล่ตามการใช้เทคโนโลยีใหม่และใช้ตามกระแส ทักษะที่ลดหายไปอย่างมาก ก็คือ ความคิดสร้างสรรค์และการผลิตนวัตกรรมขึ้นมาใช้ (Secondary

Education Service Area, 2016) ความพยายามในการหลุดพ้นจากความเป็นมนุษย์ในยุคอุตสาหกรรม จากเดิมที่ทุกคนเรียนรู้เรื่องเดียวกัน มีชุดความรู้เหมือนกันเพื่อตอบสนองตลาดแรงงาน ไม่ก่อให้เกิดทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์หรือทักษะนวัตกรรม จนกระทั่งเข้าสู่ในยุคที่ทุกอย่างเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ทักษะต่าง ๆ ที่เป็นการทำซ้ำถูกแทนที่ด้วย หุ่นยนต์ เครื่องจักร ปัญญาประดิษฐ์ จึงต้องมีการผลักดันทักษะใหม่ ๆ ที่หุ่นยนต์แทนที่ไม่ได้ เช่น การคิดที่ซับซ้อน การสื่อสารที่ซับซ้อน มีศักยภาพในการสร้างความรู้และนวัตกรรม (Thanormchayathawat, Vanitsuppavong, Niemted, & Portjanatanti, 2016) เพราะฉะนั้น ระบบทางการศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับกระบวนทัศน์ ปรับกระบวนการเรียนการสอน และปรับกระบวนการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษามีทักษะสอดคล้องกับโลกที่เปลี่ยนแปลง ด้วยการกำหนดทักษะแห่งอนาคตในศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญกับทักษะ 3 ด้าน ได้แก่ (1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และ (3) ทักษะชีวิตและอาชีพ

การสอนที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 Pratoomrat (2016) ได้กล่าวว่า ต้องทำให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมกับการสอนได้ เช่น กำหนดปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ การทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสามารถบูรณาการกับรายวิชาอื่นได้ ครูต้องมีคุณสมบัติมากกว่าการเป็นผู้ที่ทำหน้าที่สอน ต้องมีบทบาทในการเพิ่มพูนความรู้แก่นักศึกษา เสริมสร้างทักษะที่จำเป็น โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การนำเทคโนโลยีมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นต้น

หลักในการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรสาขาวิชาการท่องเที่ยวระดับมหาวิทยาลัย กรณีหลักสูตรการจัดการการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี Wongmanee et al., (2021) ได้มีการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับนโยบายที่รัฐบาล (ไทยแลนด์ 4.0) และภาคท้องถิ่น ออกแบบโครงสร้างรายวิชาตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (มคอ.1) ที่สอดคล้องกับสถานการณ์การท่องเที่ยวในปัจจุบัน เช่น การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ พฤติกรรมการบริโภคยุคดิจิทัล เป็นต้น จัดรูปแบบการเรียนการสอนที่ทันสมัย สามารถพัฒนาศักยภาพนักศึกษา ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) การเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา (Case- Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) และ การเรียนแบบเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นแนวทางจัดกระบวนการเรียนการสอนตามการเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีกลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอนพัฒนานักศึกษาให้เป็นนักคิดอย่างสร้างสรรค์และเป็นระบบ มีทักษะในการคิดเป็นระบบ และมีเป้าหมายในวิชาชีพการท่องเที่ยวและการบริการอย่างชัดเจน โดยอาจารย์ทำหน้าที่โค้ชนักศึกษาเฉพาะกลุ่มเพื่อให้เกิดสมรรถนะหลักในวิชาชีพนั้น ๆ อย่างไรก็ตามสิ่งที่หลักสูตรอยากพัฒนา คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบันและอนาคต

1.3 การสร้างทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลในหลักสูตรการท่องเที่ยวและการบริการเชิงนวัตกรรม

หลักสูตรการท่องเที่ยวและการบริการเชิงนวัตกรรม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชมงคลสุวรรณภูมิเป็นหลักสูตรใหม่ที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2564 จัดทำหลักสูตรที่นำหลักการของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ที่ให้ความสำคัญกับการกำหนดทิศทางพัฒนาที่มุ่งสู่การเปลี่ยนผ่านประเทศไทยจากประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่มีรายได้สูง โดยเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมเดิมที่มีศักยภาพ (First S Curve) ที่เน้นกลุ่มการท่องเที่ยวที่มีรายได้ดีและการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และยังนำนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และบริการที่มีมูลค่าสูง มาออกแบบโครงสร้างรายวิชาการเรียนการสอน ได้รายวิชาที่ทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของประเทศ ได้แก่ การท่องเที่ยวและการบริการเชิงสุขภาพ ภูมิปัญญาไทยในการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การจัดรูปแบบการเรียนการสอนเน้นพัฒนาทักษะสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากทักษะสารสนเทศเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดมูลค่าต่อบุคคลและองค์กร

ระบบงานหลายประเภทโดยเฉพาะภาคอุตสาหกรรมและภาคบริการ จะเริ่มถูกทดแทนด้วยเทคโนโลยีที่สามารถทำได้ดีและมีประสิทธิภาพมากกว่าแรงงานคน ทักษะสารสนเทศจึงตอบสนองการทำงานรูปแบบใหม่ (Wongyai, 2017)

ดังนั้น แนวทางการเสริมทักษะสารสนเทศให้ตอบโจทย์กับตลาดแรงงานในปัจจุบัน จะต้องทำให้แรงงานมีทักษะที่ใช้ดิจิทัลในการทำงานพื้นฐาน โดยทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหนึ่งในตัวช่วยสำคัญในการปฏิบัติงานการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในลักษณะทำน้อยได้มาก และช่วยสร้างมูลค่าและความคุ้มค่าในการดำเนินงาน เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้บุคลากร สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเจริญเติบโตก้าวหน้าในอาชีพ ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทในการยกระดับประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยว หากผู้ประกอบการทางด้านการท่องเที่ยวสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ ก็จะได้เปรียบเหนือกว่าคู่แข่งทางการค้า ส่วนภาครัฐก็ให้ความสำคัญกับการยกระดับประสบการณ์เชิงดิจิทัลของนักท่องเที่ยว เนื่องจากพฤติกรรมนักท่องเที่ยวได้นำเทคโนโลยีมาใช้ตลอดช่วงประสบการณ์การท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวมีแนวโน้มสูงขึ้นในการเลือกโรงแรมที่พักด้วยตนเอง ทำธุรกรรมหรือจ่ายเงินผ่านทางระบบออนไลน์ ได้รับแรงจูงใจในการท่องเที่ยวจากการแนะนำของเพื่อนทางช่องทางโซเชียลมีเดีย และเผยแพร่ประสบการณ์ภาพถ่ายทางการท่องเที่ยวผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (The Secretariat of The House of Representatives, 2018)

ทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถนำมาใช้ในหลักสูตรการท่องเที่ยวและการบริการเชิงนวัตกรรม แบ่งออกเป็นการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างสื่อดิจิทัล และการใช้แอปพลิเคชัน ซึ่งทั้งสองอย่างเป็นการใช้เชิงประยุกต์ โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแบบบูรณาการร่วมกับความรู้พื้นฐานวิชาชีพทางด้านการท่องเที่ยว สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการท่องเที่ยวจัดเป็นประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งสำหรับใช้งานเฉพาะด้าน สำหรับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อ ได้แก่ การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัลภาพนิ่งมีทั้งโปรแกรมสร้างและตกแต่งภาพ เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมในการออกแบบภาพ แต่งภาพ โดยส่วนใหญ่จะใช้ในการตัดต่อภาพ โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมออกแบบโลโก้ ออกแบบภาพ แต่งภาพในระดับมืออาชีพ เป็นต้น ส่วนซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการทำภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ โปรแกรมสร้างวีดิโอและตัดต่อ Adobe Premier Pro เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อภาพและเสียง มีการใส่เอฟเฟ็กต์ (Effect) และการเปลี่ยนฉาก (Transition) ให้กับภาพและเสียง (Department of Animation, Game and Digital Media, n.d.) เมื่อนักศึกษาฝึกใช้ทักษะซอฟต์แวร์ประยุกต์นี้จะมีพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบสื่อ สามารถออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทโปสเตอร์ คลิปวีดิโอ เพื่อส่งเสริมการขายหรือส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ และยังสามารถออกแบบโลโก้เพื่อสร้างแบรนด์ของตนเอง การสอนซอฟต์แวร์เพื่อสร้างสื่อดิจิทัลจะสอดแทรกในรายวิชาดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวและการบริการ รายวิชาการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์สำหรับการท่องเที่ยว

อย่างไรก็ตามการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวผ่านซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่กล่าวไปข้างต้น ผู้ใช้อาจพบอุปสรรคด้านความรู้เรื่องทฤษฎีทางการออกแบบ เช่น การใช้สี การสร้างดุลยภาพในการออกแบบ ทฤษฎีสัดส่วนระยะสัมพันธ์ของการวางอย่างเหมาะสม เป็นต้น จึงเป็นเรื่องยากสำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้ทางด้านทัศนศิลป์ จนกระทั่งได้มีแพลตฟอร์มแคนวา (Canva) ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวช่วยในการออกแบบนำเสนองานให้ดูน่าสนใจ โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านการออกแบบมาก่อน เพราะมีรูปแบบสำเร็จรูปที่ช่วยสร้างงานออกแบบได้ง่ายยิ่งขึ้น (Pitidhanyasawasdi, n.d.) แพลตฟอร์มแคนวาเป็นโปรแกรมฟรี ไม่มีค่าใช้จ่าย สามารถใช้งานได้หลายช่องทาง ทั้งบนคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ มีแม่แบบ (Template) หลายรูปแบบจึงทำให้กลุ่มคนหลากหลายอาชีพเลือกใช้แคนวาเพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับบุคลากรทางการศึกษาเลือกใช้แคนวาเป็นโปรแกรมสำหรับการอบรมให้กับผู้ที่ต้องการออกแบบอินโฟกราฟิก

(Infographic) ครูในระดับมัธยมศึกษาให้นักเรียนใช้แคนวาเพื่อทำอินโฟกราฟิก ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด STSE (Science Technology Social Environment) พบว่า นักเรียนสามารถออกแบบอินโฟกราฟิกโดยมีเนื้อหาสาระถูกต้อง เข้าใจง่าย มีความสอดคล้องทั้งเนื้อหาและสัญลักษณ์ สีสันในการออกแบบและสีสันของตัวอักษรอ่านง่าย มีการจัดวางองค์ประกอบ ความคิดสร้างสรรค์ (Thongpak, & Lalitpasan, 2023) นอกจากนี้ ยังพบว่า แคนวา เป็นแพลตฟอร์มสำหรับใช้สร้างสื่อการศึกษาในรายวิชาคอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบกราฟิกพื้นฐาน ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถด้านการออกแบบกราฟิกเพิ่มขึ้น และช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นเช่นกัน (Tammakot, 2023)

แอปพลิเคชันที่ใช้ในการท่องเที่ยว เป็นการนำมาใช้เพื่อเรียนรู้เทคโนโลยีประเภท Immersive Technology หรือเทคโนโลยีเสมือน โดยเลือกเทคโนโลยีประเภท AR (Augmented Reality) คือ การผสมผสานระหว่างสภาพแวดล้อมเดิมที่มีอยู่จริงกับวัตถุเสมือนที่สร้างขึ้นมาโดยประมวลผลจาก Marker Base หรือ GPS ซึ่งเทคโนโลยี AR เป็นที่นิยมในแหล่งท่องเที่ยวโดยเฉพาะอย่างยิ่งประเภทแหล่งท่องเที่ยวโบราณสถาน แหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ เช่น อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้งและปราสาทเมืองต่ำ เป็นต้น มีการพัฒนาแอปพลิเคชัน Buriram Magic เพื่อนำเสนอประสบการณ์การท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ให้กับนักท่องเที่ยวและลดปัญหาให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่ผิดแก่นักท่องเที่ยวต่างชาติจากกลุ่มผู้นำเที่ยวที่ไม่ลงทะเบียนอย่างถูกกฎหมาย (Poolsawas, Dokprakhon, & Kunkitcharoen, 2016) วิธีจัดการเรียนการสอนจะสอดแทรกในรายวิชาการสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมเพื่อการท่องเที่ยวและการบริการ รายวิชาแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในพลวัตโลก

ตัวอย่างแอปพลิเคชันที่ใช้กับเทคโนโลยี AR เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ได้แก่ AR Smart Heritage โดยกรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ที่ต้องกระตุ้นการท่องเที่ยวเมืองไทยแบบย้อนยุค ผ่านโบราณสถานที่สำคัญของประเทศไทยในรูปแบบ 3 มิติ โดยแอปพลิเคชัน AR Smart Heritage จะช่วยสร้างความเข้าใจโครงสร้างงานสถาปัตยกรรมไทยในอดีตของโบราณในยุคสมัยต่าง ๆ ซึ่งแม้ปัจจุบันจะเหลือเพียงเศษอิฐ เศษฐานราก แต่โลกดิจิทัลสามารถนำความรุ่งเรืองของยุคสมัยในอดีตกลับมาสู่ปัจจุบันได้อีกครั้ง นอกจากนี้ กรมศิลปากรนำโบราณสถานที่ไม่ได้เปิดให้เข้าชมเนื่องจากการอนุรักษ์ ด้วยการนำโบราณสถานเหล่านั้นผูกเข้ากับแอปพลิเคชัน ช่วยนักท่องเที่ยวชมแหล่งท่องเที่ยวที่เป็น Unseen Heritage ที่ควรค่าแก่การศึกษา

จะเห็นได้ว่า ความสำคัญของการนำเทคโนโลยี AR ไปใช้ จะช่วยเรื่องการสร้างเสริมประสบการณ์ทั้งการท่องเที่ยว การเรียนรู้ ตลอดจนลดผลกระทบต่อการเสื่อมโทรมของสถานที่ท่องเที่ยว และในปัจจุบันสถานที่ท่องเที่ยวหลายแห่งไม่ได้จำกัดแค่เพียงแหล่งท่องเชิงอนุรักษ์ ต่างก็นำแอปพลิเคชัน AR มาส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น

แอปพลิเคชัน AR นอกจากจะสร้างทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลแล้ว ยังช่วยให้เกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เนื่องจากเทคโนโลยี AR จะช่วยแก้ไขปัญหาความเป็นนามธรรมด้วยการสร้างภาพนิ่ง ภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหวบนอุปกรณ์ ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ จึงเป็นการช่วยส่งเสริมจินตนาการและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้มีความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง กระตุ้นให้เกิดความสนใจเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและส่งผลให้เกิดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Khawloueng, & Anukulwech, 2019)

2. กระบวนการจัดการเรียนการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชัน

การจัดการเรียนการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชันมีความยากง่ายและวัตถุประสงค์ต่อการใช้งานทางการท่องเที่ยวที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องหาวิธีหรือเครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อจัดการเรียนการสอนการใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน

การเรียนใช้ซอฟต์แวร์ในหลักสูตรการท่องเที่ยว เป็นการเรียนเพื่อใช้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เช่น Adobe Illustrator ทำสื่อประชาสัมพันธ์เส้นทางการท่องเที่ยว Adobe Premier ทำคลิปวิดีโอการท่องเที่ยวเพื่อเป็นสื่อส่งเสริมการขายทัวร์ โดยซอฟต์แวร์ประเภทนี้เป็นซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งในคอมพิวเตอร์ เรียกว่า ซอฟต์แวร์ประยุกต์

เพื่อใช้ในการทำงานประเภทต่าง ๆ โดยผู้ใช้งานสามารถนำซอฟต์แวร์นี้ไปประยุกต์ใช้กับข้อมูลของตนได้ แต่จะไม่สามารถดัดแปลงหรือแก้ไขโปรแกรมได้ ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเขียนโปรแกรมเอง เป็นการประหยัดเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่ายในการเขียนโปรแกรม

แอปพลิเคชันจัดอยู่ในส่วนย่อยของซอฟต์แวร์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อผู้ใช้งานปลายทาง (End User) ที่ไม่ต้องมีความรู้ด้านเทคนิคก็สามารถใช้เป็นได้ไม่ยาก อย่างไรก็ตามในการเรียนการใช้แอปพลิเคชันทางด้านการท่องเที่ยวจะเน้นใช้บนมือถือสมาร์ตโฟน เนื่องจากมือถือสมาร์ตโฟนในปัจจุบันเป็นสิ่งที่ติดตัวและจำเป็นอย่างมาก มือถือสมาร์ตโฟนยังทำให้การท่องเที่ยวสะดวกมากยิ่งขึ้น ทั้งเรื่องการหาเส้นทาง การหาข้อมูล อีกทั้งในแหล่งท่องเที่ยวก็พัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมาเพื่อรองรับพฤติกรรมการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่เน้นเรื่องของสื่อมัลติมีเดียมากยิ่งขึ้น

เพื่อให้การถ่ายทอดความรู้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ และการใช้เทคโนโลยี AR ผ่านการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือสมาร์ตโฟนมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนและกิจกรรม ผู้สอนจึงเลือกใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อถ่ายทอดความรู้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ Adobe Illustrator ในรายวิชาดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวและการบริการ และใช้เครื่องมือการศึกษาสถานที่จริงสอนใช้แอปพลิเคชันในรายวิชาแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในพลวัตโลก

เมื่อนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวได้เรียนการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชันที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวแล้ว จะช่วยให้นักศึกษามีทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เมื่อจบมาแล้วเป็นบัณฑิตที่ผู้ประกอบการต้องการ เพราะแนวโน้มอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวต้องพึ่งเทคโนโลยี ทั้งเรื่องการติดต่อสื่อสาร การสร้างสื่อโฆษณา การเพิ่มมูลค่าทางการตลาด การมีทักษะและประสบการณ์ใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และแอปพลิเคชันมาเป็นทุนเดิมจึงเป็นแต้มต่อในการเข้าทำงาน

การมีทักษะเทคโนโลยีทางด้านการท่องเที่ยวไม่ได้เป็นเพียงข้อได้เปรียบเรื่องคุณลักษณะที่เป็นที่ต้องการจากผู้ประกอบการเท่านั้น ทักษะเทคโนโลยียังช่วยให้เกิดความหลากหลายในการเลือกประกอบวิชาชีพที่ไม่ได้ยึดติดกับงานที่เป็นภาคแรงงานทางการท่องเที่ยวเพียงอย่างเดียว นักศึกษาสามารถเริ่มต้นเป็นเจ้าของธุรกิจหรือผู้ประกอบการได้ หากรู้วิธีการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์หรือแอปพลิเคชันอย่างเหมาะสม

2.1 การใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist)

แนวคิดทฤษฎีเพื่อนช่วยเพื่อนมาจากการไม่มีประสบการณ์ ไม่เคยลงมือปฏิบัติ ไม่สันทัด หรือไม่ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติ จำเป็นต้องหาบุคคลหรือหน่วยงานใดที่ทำได้ผลดีมาก (Best Practice) นำมาเป็นกัลยาณมิตร (Peer) ซึ่งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมงานในหน่วยงานเดียวกันหรือไม่ก็ได้ โดยใช้วิธีเรียนรู้งานด้วยการใช้วิธีเรียนลัดจากผู้ที่ทำได้ดีอยู่แล้วเอามาปรับใช้แล้วพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น (KM Class @PSU, 2021)

กลวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยหรือเป็นคู่ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน หรือให้มีการผลัดเปลี่ยนกันเพื่อเป็นผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบทเรียน โดยครูผู้สอนมีหน้าที่เพียงเป็นผู้ให้คำแนะนำและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน การสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นกิจกรรมการสอนอีกประเภทหนึ่งที่จัดให้ผู้เรียนได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน คือ เพื่อนช่วยเพื่อนในลักษณะเก่งช่วยอ่อน เป็นวิธีการที่คนเก่งจะช่วยอธิบายแนะนำ และช่วยแก้ไขปัญหาให้แก่คนที่มีผลการเรียนอ่อนกว่า (Wattananmongkolsuk, Khundejamon, & Buranapong, 2017) การเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนสิ่งสำคัญ คือ ต้องสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนด้วยกันเพื่อให้เกิดกระบวนการยอมรับซึ่งกันและกัน ต้องใช้การสนทนา จนกลายเป็นความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประโยชน์การใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อน คือ เป็นการเพิ่มแหล่งข้อมูลความรู้นอกเหนือจากผู้สอน ผู้เรียนมีการถามตอบ ระหว่างกันจนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น (Neancharoensuk, 2010)

สถานการณ์ของการใช้ทฤษฎีเพื่อนช่วยเพื่อนเหมาะสำหรับกลุ่มเรียนที่เพิ่งเริ่มเรียน ยังไม่มีต้นทุนความรู้ หรือจะริเริ่มลงมือทำอย่างใดอย่างหนึ่งแต่ยังไม่เคยทำมาก่อนหรือไม่สันทัด หรือทำแล้วแต่ยังไม่ได้ผลเป็นที่น่าพอใจการทำกิจกรรมเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นเส้นทางลัดเข้าหาความรู้ คือ การขอความช่วยเหลือจากเพื่อนที่เรียกว่า เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมและนำมาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง ซอฟต์แวร์ เนื่องจากการเรียน เรื่อง การใช้ซอฟต์แวร์เป็นสิ่งที่ยาก และมักจะพบว่า จะมีนักศึกษาเพียงบางคนที่คุ้นชินหรือเคยใช้ ในขณะที่นักศึกษาส่วนใหญ่จะไม่คุ้นเคยหรือไม่ชอบเรื่องคอมพิวเตอร์ ดังนั้นการใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อน จะทำให้นักศึกษาที่รู้สึกวิตกกังวลกับการใช้ซอฟต์แวร์ลดลง บรรยากาศในการเรียนรู้สนุกสนานมากขึ้น กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างเพื่อนด้วยกัน ไม่รู้สึกว่าตัวเองเป็นจุดอ่อน

2.2 การใช้เครื่องมือการศึกษาสถานที่จริง (On- Site Study)

คือ การขอไปเรียนทางลัดจากประสบการณ์ของผู้อื่นโดยเข้าไปดูสถานที่จริง การปฏิบัติจริง เป็นการเดินทางไปเรียนรู้จากความจริงทั้งมิติความสำเร็จหรือมิติของความล้มเหลว เรียนรู้บริบทสถานที่ไปพร้อมกับการท่องเที่ยว เชื่อมโยงกับแนวคิดการเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรมของสถานที่นั้น ๆ ด้วยการเปิดใจรับรู้เรื่องราวของสถานที่ตรงนั้นพร้อมกับเปิดใจที่จะสื่อสารเรื่องราวของตนเอง สะท้อนความเป็นผู้ให้และผู้รับไปพร้อมกัน การศึกษาสถานที่จริงจึงเป็นกระบวนการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ต่อกัน เป็นการเปิดโลกทัศน์เพื่อนำกลับมาพัฒนาตัวเองและองค์กร (Phreewassana, 2021)

การศึกษาสถานที่จริงเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ ได้พบเห็นสิ่งแปลกใหม่ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ ข้อดีของการใช้เครื่องมือการศึกษาสถานที่จริง คือ การเพิ่มประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมให้เกิดขึ้นอย่างชัดเจน ได้เรียนรู้จากของจริงด้วยตาตนเอง เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ช่วยสร้างความสนใจและความตื่นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนซึ่งเกิดจากการไปเห็นของจริง เสริมสร้างและพัฒนาทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การสร้างมนุษยสัมพันธ์ การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ และการรู้จักสังเกต (Department of Agriculture Extension, 2022)

เครื่องมือการศึกษาสถานที่จริงถูกนำมาใช้เพื่อเสริมทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัลด้านการใช้แอปพลิเคชันเนื่องจากในปัจจุบันการท่องเที่ยวจะนำแอปพลิเคชันมาใช้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นการใช้ เทคโนโลยีจำลองสภาพแวดล้อม (Virtual Reality: VR) การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR) ที่เน้นให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น ซึ่งแอปพลิเคชันเหล่านี้ถูกออกแบบให้ใช้ในสถานที่จริง ดังนั้นเครื่องมือการศึกษาสถานที่จริงจึงเหมาะกับการเรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันโดยผู้เรียนจะได้ฝึกใช้แอปพลิเคชัน AR ในแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประเภทแหล่งโบราณคดี แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้เห็นคุณประโยชน์ของการใช้แอปพลิเคชันต่อนักท่องเที่ยว รวมถึงเห็นจุดเด่นจุดด้อยจากการใช้แอปพลิเคชันในแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ

2.3 ขั้นตอนและรูปแบบการสอน

1) การใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อนในการจัดการเรียนการสอนซอฟต์แวร์ประยุกต์

กระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อใช้สอนซอฟต์แวร์ประยุกต์ จะถูกนำมาใช้ในรายวิชาดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวและการบริการ โดย 1 ใน 16 สัปดาห์รายวิชานี้จะสอนการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัล ผู้สอนตั้งเป้าหมายให้ผู้เรียนสามารถผลิตสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวออกมาตามทฤษฎีการออกแบบสื่อ ซอฟต์แวร์ประยุกต์ Adobe Illustrator เป็นซอฟต์แวร์ที่เลือกนำมาสอน เนื่องจากเป็นซอฟต์แวร์มาตรฐานสำหรับงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นโลโก้ สิ่งพิมพ์ หรืองานออกแบบสิ่งพิมพ์อื่น ๆ หากผู้เรียนใช้ Adobe Illustrator เป็นแล้ว จะสามารถออกแบบงานสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ทางการท่องเที่ยว เช่น โปสเตอร์ขาย โปรแกรมทัวร์ นามบัตร เป็นต้น

ขั้นตอนและรูปแบบการสอนมีดังต่อไปนี้

1.1 เกริ่นนำ เรื่อง การใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อน เริ่มจากการบอกถึงเหตุและผลในการนำเครื่องมือมาใช้ให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมพร้อม รวมถึงบอกถึงความสำคัญของการใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อนกับการเรียนการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ว่า กระบวนการสำคัญที่สุด คือ การเรียนรู้จากการถ่ายทอดความรู้จากทั้งผู้สอนและเพื่อน

1.2 อธิบายวัตถุประสงค์ของการใช้เครื่องมือ เพื่อนช่วยเพื่อน ด้วยการบอกกับผู้เรียนว่า ซอฟต์แวร์ Adobe Illustrator เป็นซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบ หากเกิดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม และใช้เครื่องมือเพื่อนช่วยเพื่อนนำมาใช้ในการเรียนการสอน จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมถึงในกรณีที่เกิดความไม่เข้าใจหรือตามเนื้อหาไม่ทัน ผู้ที่เป็นเพื่อนจะสามารถช่วยเหลือและให้คำแนะนำได้

1.3 อธิบายขั้นตอนกิจกรรมว่าจะทำกิจกรรมอะไรบ้าง รวมถึงความคาดหวังทั้งเรื่องผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้สามารถใช้ซอฟต์แวร์เป็น ออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ได้อย่างถูกต้องตามหลักทฤษฎี

1.4 พูดคุยก่อนเข้าสู่บทเรียน ด้วยการสอบถามถึงประสบการณ์การใช้ซอฟต์แวร์ Adobe Illustrator หรือสอบถามประสบการณ์การออกแบบสื่อดิจิทัลอื่น ๆ เพื่อหาผู้ที่มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ช่วยเพื่อน โดยในช่วงเวลานี้ผู้สอนอาจจะเริ่มมองหาผู้ที่เป็นผู้ช่วยเพื่อนได้แล้ว พิจารณาจากความรู้พื้นฐานการออกแบบ ประสบการณ์การใช้ซอฟต์แวร์ของผู้เรียนในห้อง แต่อาจจะยังไม่ต้องมอบหมายหน้าที่ในตอนนี้ เพื่อไม่ให้เกิดความกดดันจนเกินไป

1.5 นำเข้าสู่บทเรียนภาคทฤษฎีการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ การสอนทฤษฎีเรื่องของการออกแบบ การใช้สี การใช้ตัวอักษร การแปลข้อความเป็นภาพ

1.6 หลังจากสอนภาคทฤษฎีแล้ว ผู้สอนกำหนดผู้ช่วยเพื่อน โดยอาจเป็นผู้ที่ได้จากสำรวจอย่างคร่าว ๆ ในข้อ 1.4 หรือหาอาสาสมัครอย่างน้อย 1-2 คน ต่อผู้เรียน 15 คน จากนั้น จะกำหนดบทบาทสมมติว่าให้เป็นผู้ช่วยสอนเพื่อให้ผู้ที่ทำหน้าที่นี้ตระหนักรู้หน้าที่ของตนเองว่าจะต้องตั้งใจฟังความรู้ที่ผู้สอนถ่ายทอดให้ และตัวเองก็จะต้องมีความเต็มใจที่จะถ่ายทอดความรู้ที่ตัวเองได้ให้เพื่อนเช่นกัน

1.7 นำเข้าสู่บทเรียนภาคปฏิบัติการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ ผ่านการใช้ซอฟต์แวร์ Adobe Illustrator ผู้ที่ถูกกำหนดบทบาทให้เป็นผู้ช่วยสอนจะทำหน้าที่ทั้งผู้เรียนและผู้ช่วยเพื่อนไปในคราวเดียวกัน

1.8 ในระหว่างกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ผู้ที่เป็นทั้งผู้เรียนและผู้ช่วยเพื่อนไปในคราวเดียวกัน ต้องทำหน้าที่สะท้อนมุมมองย้อนกลับ (Peer Feedback) ทั้งในฐานะผู้เรียนที่สามารถสรุปข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการสอน ในฐานะผู้ช่วยเพื่อน สามารถทบทวนความต้องการของแต่ละคนจากการช่วยเพื่อน สะท้อนอุปสรรคปัญหาของการเรียน ผู้ช่วยเพื่อนจะรับฟังพร้อมกับให้คำแนะนำ

1.9 อีกทั้งในระหว่างกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน ทั้งผู้ช่วยเพื่อนและผู้เรียนต่างก็ให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน (Peer Supervising) ร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์ข้อดีข้อด้อยของงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น การใช้สี การใช้ฟ้อนท์ในงานออกแบบ เป็นต้น

1.10 ท้ายที่สุดจะเกิดการตรวจสอบกันไปมา (Peer Mentoring) ระหว่างผู้สอน ผู้ช่วยเพื่อนและผู้เรียน สามารถตรวจสอบและประเมินผลเนื้อหาการสอน ความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติ ซึ่งกระบวนการนี้จะเป็นการส่งเสริมศักยภาพทั้งผู้สอนและผู้เรียนทั้งสองทาง

2) การใช้เครื่องมือศึกษาสถานที่จริงในการสอนใช้แอปพลิเคชัน

กระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เครื่องมือศึกษาสถานที่จริงเพื่อสอนใช้แอปพลิเคชัน สามารถนำมาใช้ได้หลายวิชา อาทิ รายวิชาดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวและการบริการ รายวิชาแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในพลวัตโลก โดย 1 ใน 16 สัปดาห์รายวิชานี้จะสอนการใช้แอปพลิเคชันที่ใช้เทคโนโลยี AR ผู้สอนตั้งเป้าหมายให้ผู้เรียนได้รู้จัก คุ้นชิน เห็นประโยชน์ของการใช้แอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งจะต่างจากการใช้ซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งบนเครื่อง

คอมพิวเตอร์ ที่ต้องการให้เรียนรู้การใช้งานซอฟต์แวร์เป็นในระดับพื้นฐาน ข้อดีของการใช้แอปพลิเคชัน คือ เรียนรู้ง่าย นักศึกษาไม่รู้สึกกังวลมากนักเมื่อเทียบกับการเรียนการใช้ซอฟต์แวร์ แอปพลิเคชันออกแบบเพื่อผู้ใช้งานปลายทางไม่ต้องมีความรู้ทางเทคนิคก็สามารถใช้งานได้

ขั้นตอนและรูปแบบการสอนมีดังต่อไปนี้

2.1 สอนทฤษฎีความสำคัญของการใช้แอปพลิเคชัน กับการท่องเที่ยวในห้องเรียน โดยในปัจจุบัน เทคโนโลยีทางการท่องเที่ยวในประเทศไทยนำมาใช้บ่อยมากที่สุด คือ Immersive Technology คือ เทคโนโลยีที่สร้างความกลมกลืนระหว่างโลกในความเป็นจริงกับโลกดิจิทัล ซึ่งเป็นการสร้างความรู้สึกจมดิ่งลงไปในโลกเสมือนจนคล้ายอยู่ในโลกความเป็นจริง เทคโนโลยี Immersive ที่พบได้บ่อยในแหล่งท่องเที่ยว คือ VR, AR อย่างไรก็ตามผู้สอนได้มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยี AR เนื่องจาก AR ในแหล่งท่องเที่ยวต้องพึ่งการใช้มือถือสมาร์ตโฟนเพื่อติดตั้งแอปพลิเคชัน ดังนั้น จึงมีการให้ผู้เรียนคุ้นชินกับแอปพลิเคชัน AR ด้วยการให้เรียนทฤษฎีแอปพลิเคชัน AR ในห้องเรียน โดยให้ผู้เรียนดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Qlone และ Sketchfab เพื่อให้เข้าใจการทำงานของ AR ข้อดีของทั้งสองแอปพลิเคชันนี้ คือ ใช้งานง่าย มีภาพ 3 มิติที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมในพลวัตโลก มีภาพโบราณสถาน โบราณวัตถุ รวมถึงมีการฝึกให้ขึ้นรูป 3 มิติแบบง่าย ๆ หลังจากผู้เรียนได้ใช้แอปพลิเคชันแล้วจะเกิดความเข้าใจเรื่องกระบวนการสร้างวัตถุ 3 มิติที่นำมาใช้กับเทคโนโลยี AR รวมถึงเกิดบรรยากาศสนุกสนานในระหว่างเรียน

2.2 เมื่อผู้เรียนเข้าใจเรื่องทฤษฎี Immersive Technology ที่เป็น AR แล้ว จะเป็นการออกภาคสนามเพื่อให้ผู้เรียนรู้การใช้การใช้แอปพลิเคชัน AR ในสถานที่ท่องเที่ยว แต่ก่อนออกภาคสนามควรกำหนดสถานที่และวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนเพื่อให้การออกภาคสนามเกิดประโยชน์สูงสุด เช่น

- กำหนดสถานที่โดยเลือกสถานที่ประเภทอุทยานประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ เนื่องจากพื้นที่ประเภทนี้มีการใช้แอปพลิเคชัน AR ในแหล่งท่องเที่ยว และที่สำคัญควรเลือกสถานที่ที่ประสบความสำเร็จจากการใช้เทคโนโลยี AR หรือควรตรวจสอบก่อนว่า เทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันในแหล่งท่องเที่ยวนั้นยังคงใช้งานได้อยู่

- กำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาสถานที่จริงว่า ต้องการให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอะไร เกิดการเปลี่ยนแปลงกับผู้เรียนอย่างไรบ้าง

2.3 ในวันที่ไปศึกษาสถานที่จริง อาจแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้ผู้เรียนกระจายตัวออกไปตามแผ่นป้ายที่ติด QR Code ไว้ โดยเริ่มจากการติดตั้งแอปพลิเคชัน AR Smart Heritage, Smart Museum เป็น AR ประเภท Marker Based ผู้เรียนจะเห็นภาพ 3 มิติได้จากการนำกล้องของ Smartphone ไปส่องที่ QR Code โดยภาพ 3 มิติจะปรากฏขึ้น มีทั้งแบบสันนิษฐานสถาปัตยกรรมกรณีที่ใช้แอปพลิเคชัน AR Smart Heritage และโบราณวัตถุกรณีที่ใช้แอปพลิเคชัน Smart Museum

2.4 เมื่อผู้เรียนได้ทดลองใช้แอปพลิเคชันในแหล่งท่องเที่ยวแล้ว ผู้เรียนจะเห็นถึงจุดดีจุดด้อยของการใช้แอปพลิเคชัน เช่น กรณีแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่เน้นเรื่องข้อมูล จะต้องนำเสนอในรูปแบบไฟล์วีดิโอหรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการนำเสนอที่ดีกว่าทำข้อมูลเป็นตัวอักษรหรือคำบรรยายบนแผ่นป้าย อีกทั้งนักศึกษาจะเข้าใจพฤติกรรมนักท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้นว่า เมื่อนักท่องเที่ยวมาแล้วจะยืนตำแหน่งไหนเมื่อมาใช้เทคโนโลยี AR เห็นถึงพฤติกรรมทั้งมุมผู้มาเที่ยวและผู้ใช้แอปพลิเคชัน เป็นต้น

2.5 หลังจากที่นักศึกษาได้ใช้แอปพลิเคชันในสถานที่จริงแล้ว จะเข้าสู่กระบวนการวิพากษ์ในห้องเรียน เพื่อสรุปผลจากการใช้แอปพลิเคชันในสถานที่จริง

สรุป

กระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองใช้ซอฟต์แวร์และได้ลงมือปฏิบัติออกแบบผ่านการใช้ซอฟต์แวร์ที่เป็นมาตรฐานสากล ในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวแทนที่จะเรียนเรื่องของการทำเส้นทางการท่องเที่ยวซึ่งเป็นภาคทฤษฎีเพียงอย่างเดียว การใช้กระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อนสนับสนุนการเรียนซอฟต์แวร์ ทำให้ผู้เรียนลดความกังวล ลดช่องว่าง สร้างบรรยากาศการเรียนรู้โดยมีตัวการสำคัญ คือ เพื่อนนักศึกษาด้วยกัน ศาสตร์การใช้ซอฟต์แวร์เป็นสิ่งที่ผู้เรียนอาจจะยังไม่คุ้นเคยจึงเป็นเรื่องสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เมื่อเกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี จะทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ กล้าลองออกแบบ กล้ารับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์ เปิดใจลองทำสิ่งใหม่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนออกจากกรอบเดิมทำสิ่งใหม่ ๆ ได้

หัวใจสำคัญของการใช้กระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน คือ การที่นักศึกษาเป็นผู้เรียนและผู้สอนในเวลาเดียวกันนั้น เป็นการสะท้อนการรับความรู้จากผู้สอนในลักษณะเชิงรับ (Passive) ที่ต้องมีความเข้าใจจริงก่อนที่จะสะท้อนออกไปผู้อื่นในทางปฏิบัติหรือลงมือสอนผู้อื่นในลักษณะเชิงรุก (Active) จะเห็นได้ว่า เพื่อนช่วยเพื่อนถือเป็นแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดตรงกับทฤษฎีปิรามิดแห่งการเรียนรู้ (Learning Pyramid) ตามที่สถาบัน National Training Laboratories ได้ระบุไว้ว่า กิจกรรมการสอนผู้อื่นเป็นการเรียนรู้ที่ดีที่สุด เพราะช่วยในเรื่องของการจดจำได้ถึงร้อยละ 90

กระบวนการใช้เครื่องมือด้วยการศึกษาสถานที่จริง (On-Site Study) เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนการสอนทางการท่องเที่ยว โดยปกติมักจะสอดแทรกในรายวิชาหลักสูตรการท่องเที่ยวอยู่แล้ว หากนำเรื่องแอปพลิเคชันมาเสริมกับการศึกษาสถานที่จริง ซึ่งนอกจากจะได้เห็นแหล่งท่องเที่ยวหรือสถานที่จริงแล้ว ผู้เรียนจะได้ความรู้เรื่องของการปรับประยุกต์การใช้เทคโนโลยีกับแหล่งท่องเที่ยวที่เกิดจากการใช้จริง เข้าใจถึงพฤติกรรมนักท่องเที่ยวว่าต้องการอะไรเมื่อมาเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เข้าใจความต้องการใช้เทคโนโลยีในของนักท่องเที่ยว สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่เน้นการท่องเที่ยวควบคู่ไปกับการส่งเสริมใช้เทคโนโลยี หากผู้เรียนได้มีการนำแอปพลิเคชันมาใช้กับการท่องเที่ยวบ่อยขึ้น ผู้เรียนจะมีทักษะรวมถึงความรู้ความเข้าใจการใช้แอปพลิเคชันซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีมาปรับประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์กับการท่องเที่ยวแบบใหม่ และยังเป็นการเรียนการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการผลิตบัณฑิตให้เป็นนวัตกรอีกเช่นกัน

สาระสำคัญการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีในสถานที่จริง ทำให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของเทคโนโลยีในสถานการณ์จริง เห็นภาพพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่ใช้แอปพลิเคชันซึ่งเกิดจากการที่ตนเองได้รับบทบาทนี้จากการไปศึกษาสถานที่จริง และที่สำคัญผู้เรียนมีประสบการณ์การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการท่องเที่ยวโดยตรงจากของจริงสถานการณ์จริงด้วยการกระทำของตนเอง ตรงกับทฤษฎีกรวยประสบการณ์ (Cone of Experience) ของ Edgar Dale (1969) ที่อธิบายเรื่องสื่อการสอนซึ่งมี 11 ลำดับ โดยกิจกรรมศึกษาสถานที่จริงที่มุ่งหวังให้เกิดประสบการณ์จริงนั้นจะตรงกับทฤษฎีกรวยประสบการณ์ลำดับขั้นที่ 1 ประสบการณ์ตรง (Direct, Purposeful Experiences) และลำดับขั้นที่ 5 ที่ว่าด้วยการศึกษานอกสถานที่ (Field Trip)

ความสำเร็จที่ได้จากการใช้ทั้งสองเครื่องมือนี้ทำให้หลักสูตรการท่องเที่ยวและการบริการเชิงนวัตกรรม มีรายวิชาที่มีการเรียนการสอนส่งเสริมคุณลักษณะของนวัตกรอย่างเป็นรูปธรรมที่นอกเหนือจากทักษะงานด้านบริการและความรู้ทางวิชาการทางด้านท่องเที่ยว จึงทำให้นักศึกษาที่เรียนในหลักสูตรนี้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และรู้จักแก้ปัญหาผ่านการเรียนรู้การใช้ซอฟต์แวร์ส่งเสริมการท่องเที่ยว ตรงกับทักษะแห่งอนาคตใหม่ในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

การจัดสร้างประสบการณ์เชิงดิจิทัลทั้งรูปแบบการสอนใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ในห้องเรียนและการทดลองใช้แอปพลิเคชันนอกห้องเรียนเป็นสิ่งที่สามารถใช้ได้กับทุกหลักสูตรการเรียน โดยพิจารณาถึงความสะดวกในการใช้ เช่น ซอฟต์แวร์ต้องมีราคาไม่สูง สามารถติดตั้งตัวทดลองได้ เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าใช้ฝึกปฏิบัติได้บ่อยครั้งและ หากเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถติดตั้งบนสมาร์ตโฟนก็จะช่วยให้เกิดทักษะดิจิทัลแก่นักศึกษาได้ดีที่สุด เพราะทุกวันนี้สมาร์ตโฟนเป็นสิ่งติดตัวและเป็นสิ่งของที่ใช้เป็นประจำทุกวัน หากผู้สอนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ดิจิทัลร่วมกับวิถีชีวิตประจำวันของนักศึกษาได้ ก็จะเกิดการนำทักษะดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ได้จริง

References

Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.

Department of Agriculture Extension. (2022). *Study Tour*. Retrieved July 4, 2022, from https://www.youtube.com/ watch?v=dbJThtRGeh0. [in Thai]

Department of Animation, Game and Digital Media. (n.d.). *Digital Media Technology in Everyday Life*. Bangkok: Bansomdejchao-praya Rajabhat University. [in Thai]

KM Class @ PSU. (2021). *Knowledge Management Tools.* Songkla: Faculty of Science, Prince of Songkla University. [in Thai]

Khawloueng, D., & Anukulwech, A. (2019). The development of virtual reality interactive 3D Learning materials by using augmented reality (AR) Technology for enhance critical thinking skill's vocational education students with different critical thinking levels. *Journal of Education*, *30*(3), 16-29.

Maesincee, S. (2016). *Thailand 4.0*. Retrieved May 14, 2023, from https://www.excise.go.th/cs/groups/public/documents/document/dwnt/mjgy/~edisp/uatucm282681.pdf. [in Thai]

Neancharoensuk, S. (2010). Peer learning and Japanese language education. *Japanese Studies Journal*, *27*(1), 81-96. [in Thai]

Phreewassana, P. (2021). *An Eye-Opening Experience (Study Tour)*. Retrieved July 4, 2022, from https://www.gotoknow.org/posts/691200.

Pitidhanyasawasdi, M. (n.d.) *Factor Affecting Company Employee's Intention to Use Canva Online Graphic Design Platform Service in Bangkok Area*. Retrieved February 16, 2024, from https://mmm.ru.ac.th/MMM/IS/ twin10/6314155028.pdf. [in Thai]

Poolsawas, B., Dokprakhon, P., & Kunkitcharoen, K. (2016). Developing the augmented reality mobile application for historical site. In *The 12th National Conference on Computing and Information Technology* (pp.672-677). Khon Kaen: Centara Hotel and Convention.

Pratoomrat, C. (2016). *Information Literacy Skills in Everyday Life*. Udon Thani: General Education Program Udon Thani Rajabhat University. [in Thai]

Secondary Education Service Area. (2016*). Learning Management in the 21st Century*. Retrieved May 18, 2023, form https://webs.rmutl.ac.th/assets/upupload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf. [in Thai]

Somnuxpong, S. (2017). Trends and tourism marketing 4.0 in Thailand. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)*, *10* (3), 2055-2068. [in Thai]

Sounthornwiboon, P. (2018). Innovative communication with Thailand tourism industry 4.0. *The Journal of Social Communication Innovation*, *2*(12), 200-210. [in Thai]

Tammakot, W. (2023). *Classroom Research on Topic the Creation of Instruction Module for Promoting Fundamental Graphic Design Skills on Computer Course Lesson 1 The Introduction to Graphics Programming by using Canva Program for Mattayomsuksa 3 Student Phratumnak Suankularb School* (Research Report), Office of the Vocational Education Commission. [in Thai]

Thanormchayathawat, B., Vanitsuppavong, P., Niemted, W., & Portjanatanti, N. (2016). 21st Century skills: a challenge for student development. *The Southern Network Journal of Nursing and Public Health*, *3*(2), 208-222. [in Thai]

The Secretariat of The House of Representatives. (2018). *Thailand Tourism in the Digital Age*. Retrieved May 18, 2023, from https://www.parliament.go.th/wtadmin/ewt/parliament_parcyewt_dl_link.php?nid =51776 & filename=index[in Thai]

Thongpak, N., & Lalitpasan, U. (2023). Effects of learning management based on science, technology, society and environment (STSE) with infographic design Using Canva on Environmental awareness of Mathayomsuksa1 Students: Action Research. *Journal of Graduate School Sakon Nakhon Rajabhat University, 20*(88), 48-60. [in Thai]

Wattananmongkolsuk, N., Khundejamon, W., & Buranapong, S. (2017). English grammar teaching through "Peer Assist" Technique. *Journal of Nakhonratcha- Sima College*, *11*(3), 277-287. [in Thai]

Wongmanee, J., Pradipasena, A., Lamaijeen, K., Samniengsanorh, N., Ngammak, P., & Khottaphat, P. (2021). Guideline for curriculum development of the tourism and hospitality management program, Faculty of Humanities and Social Science, Ubon Ratchathani University. *Humanities and Social Sciences Journal, Ubon Ratchathani Rajabhat University*, *12*(1), 30-43. [in Thai]

Wongyai, N. (2017). Enhancing information skills in the labor market to prevent the threats of internet. *T.L.A. Bulletin*, *61*(2), 64-75. [in Thai]

คำแนะนำสำหรับผู้เขียนบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีภาคใต้

ข้อมูลเบื้องต้นของวารสาร

วารสารเทคโนโลยีภาคใต้ได้รับการประเมินคุณภาพให้อยู่ในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 1 สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

โดยเปิดรับบทความด้านระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ การท่องเที่ยวการพักผ่อนและการบริการ การศึกษา สุขภาพ (สังคมศาสตร์) และ รัฐศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

วารสารเทคโนโลยีภาคใต้ หรือ Journal of Southern Technology กำหนดพิมพ์ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) และ ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม) รับบทความทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์ เพื่อเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานวิชาการ และผลงานวิจัยทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

อัตราธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ

เพื่อให้การดำเนินงานดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ จึงกำหนดอัตราธรรมเนียมการส่งบทความผลงานละ 4,500 บาท ชำระเมื่อผ่านการพิจารณาเบื้องต้นจากกองบรรณาธิการและจะดำเนินการส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินต่อไป โอนเงินผ่านธนาคารกรุงเทพ สาขาทุ่งสง เลขที่ 349-0-7-2630-8 ชื่อบัญชีวิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้ และชำระเงินเมื่อผู้ประสานงานวารสารแจ้งไปยังผู้เขียนเท่านั้น พร้อมแจ้งผ่านอีเมล journal.sct@gmail.com

หากผลการประเมินคุณภาพของบทความ พบว่า ไม่สามารถเผยแพร่ได้ หรือผู้เขียนขอถอนบทความออกจากระบบภายหลังการชำระค่าธรรมเนียม ทางวารสารเทคโนโลยีภาคใต้ขอสงวนสิทธิ์ที่จะไม่คืนเงินค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์ในทุกกรณี

เกณฑ์การพิจารณาบทความและจริยธรรมของวารสาร

1. กองบรรณาธิการพิจารณาเบื้องต้น

2. บทความทุกเรื่องได้รับการตรวจสอบความถูกต้องทางวิชาการโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) อย่างน้อย 2-3 ท่าน จากหลากหลายสถาบันที่มีความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความถูกต้องและคุณภาพทางวิชาการโดยไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เขียนบทความ

3. กองบรรณาธิการจะไม่คืนต้นฉบับให้กับเจ้าของบทความ

4. ผู้เขียนต้องยินยอมปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กองบรรณาธิการวารสารกำหนด และผู้เขียนต้องยินยอมให้บรรณาธิการแก้ไขความสมบูรณ์ของบทความได้ในขั้นตอนสุดท้ายก่อนเผยแพร่

5. ลิขสิทธิ์บทความเป็นของผู้เขียน แต่วารสารเทคโนโลยีภาคใต้คงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตีพิมพ์ครั้งแรก โดยเหตุที่บทความนี้ปรากฏในวารสารที่เข้าถึงได้จึงอนุญาตให้นำบทความไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา แต่มิใช่เพื่อการพาณิชย์

6. ต้นฉบับที่ผู้เขียนส่งมาเพื่อการพิจารณาจะต้องไม่เคยตีพิมพ์ในวารสารใดวารสารหนึ่งมาก่อน

7. ต้นฉบับที่ผู้เขียนส่งมาเพื่อการพิจารณาต้องไม่อยู่ระหว่างเสนอขอตีพิมพ์ในวารสารอื่น

8. เนื้อหาในต้นฉบับควรเกิดจากการสังเคราะห์ความคิดขึ้น โดยผู้เขียนเองไม่ได้ลอกเลียนหรือตัดทอนมาจากผลงานวิจัยของผู้อื่น หรือจากบทความอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือปราศจากการอ้างอิงที่เหมาะสม

9. ผู้เขียนต้องเขียนต้นฉบับตามรูปแบบของต้นฉบับตามข้อกำหนดในระเบียบการส่งต้นฉบับ

10. ผู้เขียนได้แก้ไขความถูกต้องของเรื่องที่ส่งมาตีพิมพ์ ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิแล้วตามข้อเสนอแนะ

11. หลังจากผู้เขียนได้แก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้ว กองบรรณาธิการจะได้ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่งเพื่อพิจารณาการตอบรับ และขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาและตีพิมพ์บทความในวารสาร

12. ความรับผิดชอบในผลงานเป็นของผู้เขียน และผลงานที่ส่งมาตีพิมพ์ต้องเป็นต้นฉบับเท่านั้น

การเตรียมต้นฉบับ

กองบรรณาธิการจะรับพิจารณากลั่นกรองเฉพาะต้นฉบับที่เป็นไปตามข้อกำหนดดังต่อไปนี้

1) เรื่องที่ส่งเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ต้องเป็นงานวิชาการด้าน Management Information Systems, Tourism, Leisure and Hospitality Management, Education, Health (Social Science), Political Science and International Relations

2) รับบทความประเภท บทความวิจัย (Research Manuscript) บทความวิชาการ (Academic Manuscript) บทความปริทัศน์ (Review Manuscript) และ บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review)

3) หากเป็นงานแปลหรือเรียบเรียงจากภาษาต่างประเทศ ต้องมีหลักฐานการอนุญาตให้ตีพิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์

4) บทความต้องมีส่วนประกอบ ดังนี้

- ชื่อเรื่อง ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษต้องสอดคล้องกัน
- ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ และอีเมลของผู้เขียนชื่อแรก ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- บทคัดย่อ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษต้องสอดคล้องกัน ความยาวไม่เกิน 300 คำ ย่อหน้าแรกของ บทคัดย่อต้องประกอบด้วย ปัญหาการทำวิจัย วัตถุประสงค์ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และสถิติ ย่อหน้าที่สอง ข้อค้นพบจากผลการวิจัย ที่โดดเด่นตามวัตถุประสงค์ และข้อเสนอแนะที่จะนำไปใช้ประโยชน์หรือสิ่งที่ควรต่อยอด
- คำสำคัญ (Keywords) จำนวนไม่เกิน 5 คำ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- เนื้อหา (บทความวิชาการ ประกอบด้วย บทนำ เนื้อหา และ บทสรุป บทความวิจัย ประกอบด้วย บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย ทบทวนวรรณกรรม วิธีการวิจัย ผลการวิจัย อภิปรายผล สรุป ข้อเสนอแนะ และกิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

5) ต้นฉบับ แบ่ง 1 คอลัมน์ ต้องพิมพ์บนกระดาษ A4 แบบหน้าเดียว ส่วนบทความยาวไม่เกิน 15 หน้า รวมอ้างอิง (เกิน 15 หน้า คิดหน้าละ 200 บาท) เว้นห่างจากขอบบน 2.54 ซม. ขอบซ้าย 2.54 ซม. ขอบขวา 2.54 ซม. และขอบล่าง 2.54 ซม. ใส่หมายเลขหน้ากำกับที่มุมบนขวาของหน้ากระดาษทุกหน้า

6) การพิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยใช้ตัวอักษร AngsanaUPC ขนาด 20 ตัวหนา และภาษาอังกฤษใช้ตัวอักษร Time New Roman ขนาด 16 ตัวหนา

- ชื่อผู้เขียนภาษาไทยใช้ตัวอักษร AngsanaUPC ขนาด 16 ตัวหนา และภาษาอังกฤษใช้อักษร Time New Ronan ขนาด 12 ตัวหนา จัดให้อยู่ตรงกลาง และระบุสถานที่ทำงานและ e-mail ของผู้ประสานงาน
- บทคัดย่อภาษาไทยใช้ตัวอักษร AngsanaUPC ขนาด 14 ตัวปกติ และภาษาอังกฤษใช้อักษร Time New Ronan ขนาด 10 ตัวปกติ หัวเรื่องคำว่า “บทคัดย่อ และ คำสำคัญ” ใช้ตัวอักษร AngsanaUPC ขนาด 14 ตัวหนา “Keywords Abstract” ใช้อักษร Time New Roman ขนาด 10 ตัวหนา
- การพิมพ์เนื้อเรื่องภาษาไทยใช้ตัวอักษร AngsanaUPC ขนาด 14 ตัวปกติ และภาษาอังกฤษใช้ตัวอักษร Time New Ronan ขนาด 10 ตัวปกติ หัวเรื่องหลักภาษาไทยใช้ตัวอักษร AngsanaUPC ขนาด 16 ตัวหนา และภาษาอังกฤษใช้

ตัวอักษร Time New Roman ขนาด 12 ตัวหนา ส่วนหัวข้อย่อยภาษาไทยใช้ตัวอักษร AngsanaUPC ขนาด 14 ตัวหนาและภาษาอังกฤษใช้ตัวอักษร Time New Roman ขนาด 10 ตัวหนา

7) เขียนตามรูปแบบของบทความอย่างกระชับและได้ความครบถ้วน ไม่ใช่เขียนตามรูปแบบของรายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือสารนิพนธ์

8) การส่งต้นฉบับพร้อมแบบฟอร์มการเสนอบทความผ่านระบบ ThaiJo (Thai Journal Online System) ทาง https://tci-thaijo.org/index.php/journal_sct/

9) การเขียนเอกสารอ้างอิงให้ใช้การอ้างอิงระบบ APA Style ให้เรียงลำดับตามตัวอักษร

10) ควรอ้างอิงจากหนังสือตำรา บทความวิชาการ บทความวิจัย จากวารสารวิชาการหรือ Proceedings ไม่ควรอ้างอิงจาก Website (ไม่เป็นที่ยอมรับในวงวิชาการเนื่องจากไม่มีการตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องของ Website) หรือถ้าจำเป็นก็อ้างอิงเท่าที่จำเป็น เอกสารอ้างอิงภายในเนื้อเรื่องและภายใต้หัวข้อเอกสารอ้างอิงจะต้องตรงกัน ไม่อ้างอิงเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้อง การอ้างอิงต้องถูกต้องตามหลักวิชาการ และต้องมีรายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับเอกสารที่ผู้เขียนได้อ้างอิงอย่างครบถ้วน เพื่อความสะดวกในการติดตามเอกสารที่ผู้เขียนได้อ้างอิงไว้ และการอ้างอิงควรใช้รูปแบบเดียวกันอย่างสม่ำเสมอ

1. การเรียงลำดับเอกสาร เรียงตามลำดับตัวอักษรชื่อผู้เขียนโดยไม่ต้องมีเลขกำกับ

2. เอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยชื่อผู้เขียนใช้ชื่อเต็ม และให้เพิ่มเติมการแปลเป็นภาษาอังกฤษ

3. เอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาต่างประเทศ ชื่อผู้เขียนให้อ้างนามสกุลก่อน โดยเขียนเป็นคำเต็มและตามด้วยชื่ออื่น ๆ ซึ่งย่อเฉพาะอักษรตัวแรกในกรณีชื่อที่มีคำขึ้นต้น ด้วยว่า van de, der, von ให้เขียนเติมนำหน้าชื่อสกุล

ตัวอย่างการเขียนรายการบรรณานุกรมเอกสารอ้างอิง แบบ APA Style

การเขียนอ้างอิงแทรกในเนื้อหาหน้าข้อความ

ตัวอย่าง

- Alsalem (2019) กล่าวว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของนักท่องเที่ยวชาวไทยวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร..

- Kokkhongplu, & Kaewnuch (2021) พบว่า ทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWLH-Plus หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

- Rifki, & Rahmafitria, & Sugito (2019) ที่ระบุว่า การรับรู้ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์มีอิทธิพลต่อความตั้งใจของผู้บริโภคมากกว่าด้านราคา..

- Aussawatriattanakul et al., (2016) ได้กล่าวถึงพื้นที่ลุ่มน้ำย่อยคลองป่าพะยอม มีคลองป่าพะยอมเป็นลำน้ำหลัก...

การเขียนอ้างอิงแทรกในเนื้อหาหลังข้อความ

ตัวอย่าง

- มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่แท้จริงให้แก่นักท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพและทักษะอย่างสร้างสรรค์ผ่านผู้คนในชุมชนและวัฒนธรรม (Pimonsompong, 2023) ..

- การลองทำจริงก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Richards, & Raymond, 2000)

- ความซับซ้อนของการเขียนข้อสอบวัดทักษะในการแก้ปัญหา และวัดความรู้ที่เฉพาะจะต้องมีความเชี่ยวชาญและชำนาญเป็นอย่างมาก (Morrison, Lehto, & Day, 2018)

- การสร้างข้อสอบแบบอัตโนมัติ (AIG) ยังช่วยให้สามารถสร้างข้อสอบได้อย่างรวดเร็วเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการอื่น ๆ ที่ใช้ในปัจจุบัน (Gierl et al., 2012)

การอ้างอิงที่ถูกอ้างในเอกสารอื่น

ชื่อผู้แต่งต้นฉบับ (ปีที่พิมพ์ อ้างถึงใน/cited in ชื่อผู้แต่งที่นำข้อมูลมาอ้าง, ปีที่พิมพ์)

Pratt (1992 cited in Terapong, 2015)

ชื่อผู้แต่งที่นำข้อมูลมาอ้าง (ปีที่พิมพ์ อ้างจาก/cited from ชื่อผู้แต่งต้นฉบับ, ปีที่พิมพ์)

Terapong (2015 cited from Pratt, 1992)

ตัวอย่างการอ้างอิงแทรกในเนื้อหา

จำนวนผู้แต่ง	การอ้างอิงแทรกในเนื้อหาครั้งแรก <u>หน้าข้อความ</u>	การอ้างอิงแทรกในเนื้อหาครั้งต่อมา <u>หน้าข้อความ</u>	การอ้างอิงแทรกในเนื้อหาครั้งแรก <u>หลังข้อความ</u>	การอ้างอิงแทรกในเนื้อหาครั้งต่อมา <u>หลังข้อความ</u>
ผู้แต่ง 1 คน	Hakim (2020)	Hakim (2020)	(Hakim, 2020)	(Hakim, 2020)
ผู้แต่ง 2 คน	Intagate, & Makiui (2018)	Intagate, & Makiui (2018)	(Intagate, & Makiui, 2018)	(Intagate, & Makiui, 2018)
ผู้แต่ง 3 คน	Asshidin, Abidina, & Borhanb (2016)	Asshidin et al., (2016)	(Asshidin, Abidina, & Borhanb, 2016)	(Asshidin et al., 2016)
ผู้แต่ง 4 คน	Jones, Kimball, Springer, & Stolorow (2018)	Jones et al., (2018)	(Jones, Kimball, Springer, & Stolorow, 2018)	(Jones et al., 2018)
ผู้แต่ง 5 คน	Promwikorn, Suwannarangsri, Ammawat, Buchitchon, & Meeboonsalang (2019)	Promwikorn et al., (2019)	(Promwikorn, Suwannarangsri, Ammawat, Buchitchon, & Meeboonsalang, 2019)	(Promwikorn et al., 2019)
ผู้แต่งตั้งแต่ 6 คนขึ้นไป	Freeman et al., (2015)	Freeman et al., (2015)	(Freeman et al., 2015)	(Freeman et al., 2015)

ตัวอย่างการอ้างอิงท้ายเล่ม

1. ตัวอย่างสำหรับผู้เขียน 1 คน เช่น

-Järup, L. (2003).
-Feuchtwanger, E.A. (2002)…

2. ตัวอย่างสำหรับผู้เขียน 2 คน เช่น

-Mitchell, T. R., & Larson, J. R., Jr. (1985)….
-Kallgren, C. A., & Wood, W. (1986)….

3. ตัวอย่างสำหรับผู้เขียน 3-6 คนขึ้นไป เช่น

- Cate A.R., Harris, D.L., & Boswell, W. (1991)…
- Cate A.R., Harris, D.L., Boswell, W., & James, W.L. (1991)…
- Cate A.R., Harris, D.L., Boswell, W., James, W.L., & Peters, A.V. (1991)…
- Njagi, J.M., Ireri, A.M., Njagi, E.N.M., Akunga, D., Afullo, A.T.O., & Ngugi, M.P. (2013)….

3. ตัวอย่างสำหรับผู้เขียน 7 คนขึ้นไป ลงชื่อผู้แต่งตามที่ปรากฏเฉพาะ 6 คนแรก ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค และ มหัพภาค 3 จุด (...) โดยหน้าและหลังจุดเว้นวรรค 1 ระยะ จากนั้นตามด้วยชื่อผู้แต่งคนสุดท้าย เช่น

Njagi, J.M., Ireri, A.M., Njagi, E.N.M., Akunga, D., Afullo, A.T.O., Ngugi, M.P., … Peters, A.V. (2013).

รูปแบบหนังสือ:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อหนังสือ* (ครั้งที่พิมพ์). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

ตัวอย่าง

Zikmund, W. G., Babin, B. J., Carr, J. C., & Griffin, M. (2013). *Business Research Methods* (9th Printing). South-Western: Cengage Learning.

มนสิช สิทธิสมบูรณ์. (2565). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ เชิงรุก. พระนครศรีอยุธยา: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

Sittisomboon, M. (2022). *Proactive Learning Management Strategy*. Phra Nakhon Si Ayutthaya: Mahachulalongkornrajavidyalaya Printing Press. [in Thai]

รูปแบบบทความหรือบทในหนังสือ:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความหรือบทในหนังสือ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บรรณาธิการ), *ชื่อหนังสือ* (เลขหน้า). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

ตัวอย่าง

Sinnaeve, G. (2010). Use of near infrared spectroscopy for the determination of internal quality of entire apples. In S. Saranwong, & P. Williams (Eds.), *Near infrared spectroscopy: Proceedings of the 14th International Conference* (pp. 255-259). West Sussex, UK: IMP.

รูปแบบบทความในวารสาร:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. *ชื่อวารสาร*, ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้า.

(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

ตัวอย่าง

Aghaei, K., Rajabi, M., Lie, K. Y., & Ajam, F. (2020). Flipped learning as situated practice: a contrastive narrative inquiry in an EFL classroom. *Education Information Technologies, 25,* 1607–1623.

พัชรินทร์ อินทมาส, อดิศร ไกรนรา และ ทิฆัมพร เขมวงศ์. (2565). การทดสอบประสิทธิภาพเครื่องเติมอากาศในน้ำด้วยกังหันพลังงานแสงอาทิตย์ควบคุมผ่านโทรศัพท์มือถือ. *Rattanakosin Journal of Science and Technology, 4*(1), 43-53.

Intamas, P., Krainara, A., Khemwong, T., & Boonraksa, P. (2022). Performance testing of solar turbine aerators controlled via mobile phone. *Rattanakosin Journal of Science and Technology, 4*(1), 43-53. [in Thai]

รูปแบบบทความในรายงานวิจัย:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อเรื่อง* (รายงานการวิจัย). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

ตัวอย่าง

Chitnomrath, T. (2011). *A Study of Factors Regarding Firm Characteristics that Affect Financing Decisions of Public Companies Listed on the Stock Exchange of Thailand* (Research Report). Bangkok: Dhurakij Pundit University.

สรรค์นันธ์ ตันติอุโฆษกุล อัครวงศ์, รัฐศวรรธน์ กิ่งแก้ว, เจริญพร เพ็ชรกิจ และพวงรัตน์ จินพล. (2561). *การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของจังหวัดนครศรีธรรมราชให้เป็นศูนย์กลางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของภาคใต้ตอนบน* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

Akarawong, S.T., Kingkaew, R., Petkit, J., & Jinpon, P. (2018). *Development of Health Tourism of Nakhon Si Thammarat as a Center of Health Tourism in the Upper Southern of Thailand* (Research Report). Bangkok: The office of the National Research Council of Thailand (NRCT) and The Thailand Research Fund (TRF). [in Thai]

รูปแบบบทความวิทยานิพนธ์:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อเรื่อง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือ Doctoral Dissertation หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต หรือ Master's Thesis). ชื่อสถาบันการศึกษา, สถานที่พิมพ์.

(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

<u>ตัวอย่าง</u>

Nickels, D.W. (2005). *The Relationship between IT-Business Alignment and Organizational Culture: an Exploratory Study* (Doctoral Dissertation). University of Memphis, U.S.A.

ชุติพนธ์ ประโรรส. (2555). *ความพึงพอใจของลูกค้าในอำเภอสันทรายจังหวัดเชียงใหม่ต่อปัจจัยส่วนประสมการตลาดของน้ำดื่มตราโรสเชียงใหม่* (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

Praroros, C. (2012). *Satisfaction of Customers in Sansai District, Chiang Mai Province towards Marketing Mix of Rose Brand Drinking Water* (Master's Independent Study). Chiangmai University, Chiangmai Province. [in Thai]

นิจจารีย์ ประสูติรุ่งเรือง. (2551). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้ค้าปลีกในการซื้อน้ำดื่มตราเนสท์เล่เพียวไลฟ์จากตัวแทนจำหน่ายของบริษัทเนสท์เล่ไทยจำกัด ในอำเภอเมืองเชียงใหม่* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

Dachosad, S. (2020). *Relationships between Teachers' Perception of Student Assistant System and Quality of Life of Students in the Lamthap School Network Group under Krabi Primary Educational Service Area Office* (Master's Thesis). Southern College of Technology, Nakhon Si Thammarat Province. [in Thai]

รูปแบบเอกสารการประชุมทางวิชาการ:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่องที่นำเสนอ. ใน *ชื่อการประชุม* (น. หรือ p.หรือ pp. เลขหน้า). สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

ลัดดา อินไหม, อัญญา ใจกระจ่าง, เพ็ญนภา อ่อนเกลี้ยง, นันทวุฒิ วงศ์เมฆ และ ซอลาฮ เด็งมาซา. (2566). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสุขในการทำงานของบุคลากรสาธารณสุขในโรงพยาบาลรัษฎา จังหวัดตรัง. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 ปีการศึกษา 2566, 1 มีนาคม 2566* (น. DO23-DO32). นครศรีธรรมราช: วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้.

Inmai1, L., Jaikrajang, A., Onkliang, P., Wongmek, N., & Dengmasa, S. (2024). Factors Correlated with Happiness at Work of Public Health Personnel in Ratsada Hospital, Trang Province. In *The 14th National Academic Conference, Academic Year 2023, March 1, 2023* (pp. DO23-DO32). Nakhon Si Thammarat Province: Southern College of Technology.

รูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. /หน่วยงาน. (ปีที่พิมพ์). *ชื่อเรื่อง*. ค้นเมื่อ วัน เดือน ปี, จาก URL.
(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

<u>ตัวอย่าง</u>

อัจฉริยะ แพงมา. (2564). *สพฉ. เปิดโครงการจัดตั้งวิทยาลัยวิชาการเตรียมความพร้อมด้านการแพทย์ฉุกเฉิน Academic College of Emergency Medical Preparedness (ACEMP)*. ค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564, จาก https://www.niems.go.th/1/News/Detail/8201?group=5

Pangma, A. (2021). *NEDA opens a project to establish Academic College of Emergency Medical Preparedness (ACEMP). National Institute of Emergency Medicine*. Retrieved October 10, 2021, from, https://www.niems.go.th/1/News/Detail/8201?group=5. [In Thai]

รูปแบบการสัมภาษณ์:

ชื่อสกุล, อักษรนำชื่อต้น. อักษรนำชื่อกลาง. /หน่วยงาน. (วัน เดือน, ปีที่สัมภาษณ์). *สัมภาษณ์*. ตำแหน่ง. หน่วยงานต้นสังกัด.
(กรณีผู้เขียนเป็นคนไทยให้ใช้รูปแบบเดียวกับชาวต่างชาติ และเพิ่ม [in Thai] ท้ายข้อความ)

<u>ตัวอย่าง</u>

วิรัตน์ ธรรมาภรณ์. (15 เมษายน, 2560). *สัมภาษณ์*. รองอธิการบดี. วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้
Thammarpon, W. (2017, April 15). *Interview.* Vice President. Southern College of Technology. [in Thai]

หมายเหตุ: บทความที่ได้รับพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารเทคโนโลยีภาคใต้ รูปแบบรายการอ้างอิงต้องใช้เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ซึ่งต้องเป็นรายการอ้างอิงที่มีข้อความเผยแพร่เป็นภาษาอังกฤษจากต้นฉบับ (ไม่ได้แปลข้อความจากภาษาไทยและเป็นภาษาอังกฤษ) เช่น ชื่อ-สกุลผู้แต่ง ชื่อบทความ/หนังสือ หรือ ชื่อวารสารและงานประชุมวิชาการเป็นต้น

แบบฟอร์มการส่งบทความลงตีพิมพ์

วารสารเทคโนโลยีภาคใต้

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

1. ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....
2. ระดับการศึกษาสูงสุด.....ตำแหน่งทางวิชาการ.....
3. ชื่อบทความ

   (ภาษาไทย).....

   .....

   (ภาษาอังกฤษ).....

   .....
4. ชื่อผู้เขียนร่วมและสังกัด

   1……

   2……

   3……

   4……
5. ประเภทบทความที่เสนอ

   ○ บทความวิจัย (Research Manuscript)

   ○ บทความปริทัศน์ (Review Manuscript)

   ○ บทความวิชาการ (Academic Manuscript)

   ○ บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review)
6. ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก

   .....

โทรศัพท์.....e-mail.....

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าและผู้เขียนร่วม (ถ้ามี) ขอรับรองว่า บทความที่เสนอมานี้ยังไม่เคยได้รับการตีพิมพ์หรือไม่ได้อยู่ระหว่างกระบวนการพิจารณาลงตีพิมพ์ในวารสารหรือแหล่งตีพิมพ์อื่นใด หรือได้รับการตอบรับให้ตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่น ข้าพเจ้าและผู้เขียนร่วมยอมรับหลักเกณฑ์การพิจารณาต้นฉบับ ทั้งยินยอมให้กองบรรณาธิการมีสิทธิพิจารณาและตรวจแก้ต้นฉบับได้ตามที่เห็นสมควร พร้อมนี้ขอมอบลิขสิทธิ์บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ให้แก่วารสารเทคโนโลยีภาคใต้ หากมีการฟ้องร้องเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์เกี่ยวกับภาพ กราฟ ข้อความส่วนใดส่วนหนึ่ง และ/หรือข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความข้าพเจ้าและผู้เขียนร่วมยินยอมรับผิดชอบแต่เพียงฝ่ายเดียว

หาก กองบรรณาธิการวารสารเทคโนโลยีภาคใต้ ตรวจพบว่า คำรับรองดังกล่าว ไม่เป็นความจริง กองบรรณาธิการวารสารเทคโนโลยีภาคใต้มีสิทธิยกเลิกบทความของผู้นิพนธ์ออกจากวารสารเทคโนโลยีภาคใต้ได้ทันทีโดยไม่ต้องแจ้งให้ผู้นิพนธ์ทราบล่วงหน้า และผู้นิพนธ์ทุกท่านขอรับรองและยินยอมปฏิบัติตามข้อตกลงดังกล่าว พร้อมทั้งลงนามรับรองไว้ที่ข้างท้ายของหนังสือรับรองฉบับนี้

ลงชื่อ.....

(.....)

วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้

SOUTHERN COLLEGE OF TECHNOLOGY

ปริญญาตรีและโท

0 7577 0136-7