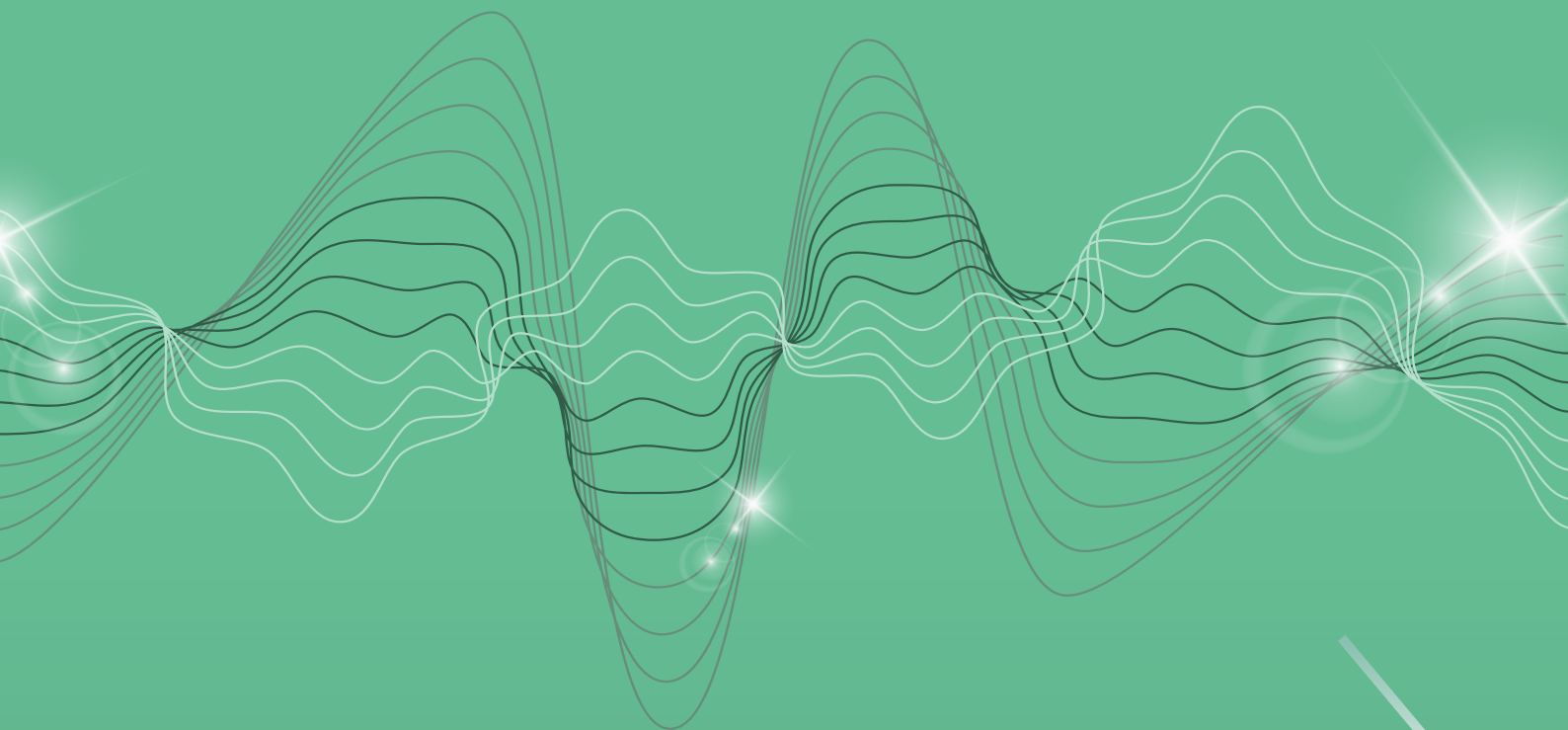




JOURNAL OF interdisciplinary in **Social Sciences and Education**

Vol.1 No.3 (May-June)

ISSN 3057-1243 (Online)



วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา
ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 พฤษภาคม-มิถุนายน 2568



วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา

Journal of Interdisciplinary in Social Sciences and Education

ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 เดือนพฤษภาคม - มิถุนายน 2568

ISSN : 3057-1243 (Online)

กำหนดการเผยแพร่

วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา กำหนดการเผยแพร่ ปีละ 6 ฉบับ

วัตถุประสงค์

"วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา" เป็นวารสารสำหรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการและผลงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ของคณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป โดยแขนงวิชาที่เกี่ยวข้องซึ่งเป็นผลงานในเชิงบูรณาการด้านสหวิทยาการ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา การพัฒนาชุมชน การพัฒนาสังคม นิติศาสตร์ การจัดการ บริหารธุรกิจ การศึกษา การบริหารการศึกษา และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทางสังคมศาสตร์

บรรณาธิการ

ดร.ศิวาพัชญ์ บำรุงเศรษฐพงษ์

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพบุคลากร
ด้านนวัตกรรมการบริหารและการศึกษา

กองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.เกรียงไกร สัจจะหฤทัย

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ผศ.ดร.จักรพันธ์ กิตตินรรัตน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ผศ.ดร.พีรพล สิมมา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ดร.สุเมธ สันติกุล

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ดร.พิบูลย์ ตัญญุบุตร

มหาวิทยาลัยรังสิต

ดร.สวพร บุญญพัฒน์

โรงเรียนประเทียวิทยาทาน

ดร.ณชานันท์ ประเสริฐสุข

โรงเรียนด่านแม่ละเมาวิทยาคม

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

บัญญัติ บุ่งรุ่ง

โรงเรียนพรตพิทยพยัต

สำนักงานกองบรรณาธิการ

ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนวัตกรรมการบริหารและการศึกษา

95/28 ตำบลบึงคำพร้อย อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี

โทร 0859222289 หรือ 0634465663 อีเมล Siwapatb@gmail.com

บทบรรณาธิการ

วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา (Journal of Interdisciplinary in Social Sciences and Education) ฉบับนี้เป็นปีที่ 1 ฉบับที่ 3 ประจำปีพุทธศักราช 2568 มีบทความวิจัยทั้งหมด จำนวน 5 เรื่อง วารสารกำลังพัฒนาปรับปรุงรูปแบบและประเด็นหลักเพื่อเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสารในฐานข้อมูล TCI เพื่อรองรับการประเมินจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index-TCI) และเพื่อให้คุณภาพของบทความเป็นไปตามเงื่อนไข และกติกาสากลจึงเปิดโอกาสให้นักวิชาการ นักวิจัยและนักศึกษาระดับทุกระดับได้เผยแพร่บทความทางวิชาการและบทความวิจัย อีกทั้งวารสารยังให้ความสำคัญกับคุณภาพของบทความวิจัยและบทความบทความวิชาการที่จะนำมาเผยแพร่ในวารสารแต่ละฉบับซึ่งจะต้องผ่านการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewers) เรื่องละ 3 ท่าน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งเป็นการดำเนินการตามกระบวนการการเผยแพร่บทความตามเกณฑ์สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ทุกประการ

กองบรรณาธิการวารสาร ขอขอบคุณผู้สนับสนุนบทความ ท่านสมาชิกและท่านผู้อ่านที่ให้ความสนใจและไว้วางใจวารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษาเป็นอย่างดีและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความที่ได้รับการตอบรับการเผยแพร่ในฉบับนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้อ่านทุกท่านบรรณาธิการขอขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาอ่านและแนะนำการปรับแก้บทความให้มีคุณภาพทางวิชาการยิ่งขึ้น สุดท้ายนี้กองบรรณาธิการหวังอย่างยิ่งว่าเนื้อหาในวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านบ้างตามสมควร หากผู้อ่านจะมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงวารสารนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นกองบรรณาธิการขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดี

ดร.ศิวาพัชญ์ บำรุงเศรษฐพงษ์

บรรณาธิการ

สารบัญ (Content)

	หน้า
บรรณาธิการ	(ก)
บทบรรณาธิการ	(ข)
สารบัญ	(ค)
มุมมองของผู้บริโภคที่มีต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว : กรณีศึกษานักศึกษา วิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานคร <i>กนกวรรณ อุมาร, เพชรลดา ธารนพ และ ศุภกิตต์ เศษรักษา</i>	1
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารใน จังหวัดนราธิวาส <i>อนันต์ แวस्ताปอ, เบญจพร ธัญวงษ์ และ อัฟซา อาแว</i>	14
การพัฒนาทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทัย <i>จิรัฐติพร จำนงค์, พีรภฤต เครือลุนที่ระยุด และ อัมรินทร์ จาระงับ</i>	28
การใช้ศิลปะบำบัดเพื่อการพัฒนาศักยภาพและการฟื้นฟูของคนพิการ <i>ธนวิชญ์ กิจเดช, นฤพันธ์ สมเจริญ ปิ่นปิ่นท์ เหลืองพิทักษ์, สมชาย มะรินทร์ และ เอื้องฟ้า ตระวิพา</i>	40
การบริหารโครงการก่อสร้างด้วยแนวคิด Lean Construction: กรณีศึกษาความสำเร็จและ บทเรียนในประเทศไทย <i>ปรินทร ศิริเอี้ยวพิกุล</i>	57
หลักเกณฑ์การเสนอบทความและคำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์	71

มุมมองของผู้บริโภคที่มีต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว : กรณีศึกษานักศึกษา
วิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานคร

CONSUMER PERCEPTIONS TOWARDS ADVERTISING IN THE TOURISM INDUSTRY: A CASE
STUDY OF PRIVATE COLLEGE STUDENTS IN BANGKOK.

กนกวรรณ อุมารุ¹, เพชรลดา ธารนพ² และ ศุภกิตต์ เศษรักษา³

Kanokwan Umathorn¹, Pechrada Tannop² and Supakit Setraksa³

นักศึกษา สาขาการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ^{1,2}

หลักสูตรสาขาการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ³

Students of the Hotel Management Program, Wimol Business Administration Technological College^{1,2}

Hotel Management Program, Wimol Business Administration Technological College³

Corresponding Author e-mail: 70002@Wbac.ac.th

Received March 1, 2025; Revised April 15, 2025; Accepted April 24, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษาที่ตอบสนองต่อโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (2) ศึกษาปัจจัยด้านมุมมองของนักศึกษาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครที่มีต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และ (3) ศึกษาปัจจัยด้านมุมมองที่ส่งผลต่อการรับรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของนักศึกษาดังกล่าวที่มีต่อการโฆษณาด้านการท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักศึกษาที่พักอาศัยหรือศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้แบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักศึกษามีแนวโน้มให้ความสนใจกับโฆษณาที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์และทันสมัย โดยเฉพาะโฆษณาที่มี Influencers เป็นตัวแทน (2) โซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Instagram, TikTok และ YouTube เป็นช่องทางที่มีอิทธิพลมากที่สุดในการรับข้อมูลการท่องเที่ยว (3) นักศึกษามักจะตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวจากโฆษณาที่มีข้อมูลที่ชัดเจนและน่าเชื่อถือ เช่น รีวิวจากผู้ใช้งานจริงหรือข้อมูลที่โปร่งใส โฆษณาที่ไม่เกินจริงจะช่วยสร้างความเชื่อมั่นในการตัดสินใจ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยคือ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวควรปรับกลยุทธ์โฆษณาให้ตรงกับพฤติกรรมการใช้สื่อของนักศึกษา โดยเน้นการใช้โซเชียลมีเดียในการนำเสนอเนื้อหาที่สร้างสรรค์และน่าเชื่อถือ เพื่อกระตุ้นการตัดสินใจเลือกใช้บริการท่องเที่ยวในกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การโฆษณา; อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว; พฤติกรรมผู้บริโภค; นักศึกษา

Abstract

This research aims to (1) study the behavior of students responding to advertisements in the tourism industry, (2) examine the perspectives of students from a private college in Bangkok toward tourism advertisements, and (3) investigate the factors influencing students' perceptions, attitudes, and behaviors toward tourism advertisements. The research sample consists of 20 students residing or studying in Bangkok, selected through purposive sampling. Data were collected using interviews and analyzed using qualitative content analysis.

The findings reveal that (1) students tend to be interested in advertisements that are creative and modern, particularly those featuring influencers as representatives, (2) social media platforms such as Facebook, Instagram, TikTok, and YouTube have the most influence on students when seeking information about tourism, and (3) students are more likely to decide on a travel destination based on advertisements that provide clear, credible information, such as reviews from actual users and transparent details. Advertisements that avoid exaggeration help build trust and confidence in the decision-making process.

The research suggests that tourism industry operators should adjust their advertising strategies to align with students' media usage behavior by focusing on creative, credible content delivered via social media platforms to effectively stimulate decision-making and interest among the target group.

Keywords: Advertising; Tourism Industry; Consumer Behavior; Students

บทนำ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในภาคเศรษฐกิจที่สำคัญ ซึ่งมีบทบาทเป็นแรงขับเคลื่อนหลักของเศรษฐกิจประเทศ การโฆษณาในอุตสาหกรรมนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างการรับรู้และกระตุ้นความสนใจของผู้บริโภค โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญในปัจจุบัน นักศึกษามีพฤติกรรมการบริโภคที่แตกต่างจากกลุ่มผู้บริโภคทั่วไป โดยเฉพาะการใช้สื่อดิจิทัลและโซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลและตัดสินใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ซึ่งมีอิทธิพลมากในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยว

จากการรายงานของ Amarin tv (2024) ข้อมูลจากการศึกษาของ Telscore ร่วมกับ FutureTales Lab และ TIMS ระบุว่า โซเชียลมีเดียเฉพาะทาง เช่น Reddit, Discord และ Roblox กำลังเติบโตและส่งผลกระทบต่อการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีแนวคิดหรือพฤติกรรมคล้ายกัน จนกลายเป็นชุมชนย่อยที่มีอิทธิพลต่อผู้ใช้ โดยเฉพาะในกลุ่ม Gen Z ซึ่งมีความเชื่อมั่นในอิทธิพลของกลุ่มสังคมเหล่านี้นับถึง 88% ทั่วโลก คอนเทนต์ที่ผลิตโดยผู้ใช้งานโซเชียลมีเดีย เช่น รีวิว บทความ และวิดีโอ ไม่เพียงแต่ช่วยกระตุ้นการซื้อขายผ่านการแนะนำที่เป็น

ธรรมชาติ แต่ยังส่งผลให้การตลาดออนไลน์ในปี 2567 มีแนวโน้มที่จะพึ่งพาคอนเทนต์จากผู้ใช้งานโซเชียลมีเดียถึง 62% ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในบทบาทของอินฟลูเอนเซอร์ที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภคมากขึ้น

การศึกษานี้จึงมีความสำคัญเนื่องจากยังไม่มีการศึกษาที่เจาะลึกถึงมุมมองและพฤติกรรมของนักศึกษาที่จะเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวกำลังหลักในอนาคตอันใกล้ที่จะตอบสนองต่อโฆษณาด้านการท่องเที่ยวโดยเฉพาะ ซึ่งอาจมีผลต่อการปรับกลยุทธ์การโฆษณาในอนาคต โดยเฉพาะการออกแบบโฆษณาในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจซื้อล่วงหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างมีนัยยะสำคัญ (Watchara, 2022)

จากการศึกษาเหล่านี้ พบว่า การเข้าใจพฤติกรรมและการตอบสนองของนักศึกษาต่อโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจะช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถปรับกลยุทธ์การโฆษณาให้สอดคล้องกับการใช้สื่อดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมายได้ โดยเฉพาะการสร้างโฆษณาที่สามารถดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการตอบสนองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้ประกอบการสามารถแข่งขันในตลาดได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

การศึกษานี้จึงมุ่งเน้นศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับมุมมองและพฤติกรรมการตอบสนองของนักศึกษาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครต่อโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว โดยจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาและปรับกลยุทธ์การโฆษณาที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการออกแบบโฆษณาที่เหมาะสมกับความสนใจและการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษาที่ตอบสนองต่อโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
2. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านมุมมองของนักศึกษาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครที่มีต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
3. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านมุมมองที่ส่งผลต่อการรับรู้ ทศนคติและพฤติกรรมของนักศึกษาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครที่มีต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

การทบทวนวรรณกรรม

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

ตามแนวคิดของ Cronbach (1972) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากหลายปัจจัยที่สัมพันธ์กัน ได้แก่ เป้าหมายหรือความต้องการที่เป็นแรงจูงใจหลัก ความพร้อมของบุคคลในการตอบสนองต่อความต้องการนั้น บริบทหรือสถานการณ์ที่เอื้อต่อการตัดสินใจ กระบวนการตีความสถานการณ์ก่อนลงมือทำ การกระทำที่เลือกแล้ว ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำ และสุดท้ายคือการตอบสนองต่อความผิดหวังเมื่อไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้ โดยทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการคิดและการตัดสินใจที่ซับซ้อนซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมของมนุษย์ในแต่ละสถานการณ์

Liu et al. (2023) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมนักท่องเที่ยวไว้ว่า นักท่องเที่ยวมักมีพฤติกรรมที่หลากหลายเนื่องจากจุดหมายปลายทางแต่ละแห่งมีลักษณะเฉพาะตัวส่งผลต่อพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในเรื่องของแนวคิด "สิ่งอำนวยความสะดวก" จึงได้รับการนิยามหลากหลาย โดยนักวิชาการจากหลายสาขามักใช้คำนี้เพื่ออธิบายสิ่งที่จะช่วยเพิ่มความสะดวกสบายและความสุขในพื้นที่หนึ่งๆ โดย Hui et al. (2025) ได้สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกสามารถแบ่งออกได้เป็นสองมุมมองหลัก ได้แก่

1. มุมมองแบบอัตวิสัยและเป็นสากล – มุ่งเน้นที่ประสบการณ์ของผู้คน ว่าส่วนใหญ่รู้สึกอย่างไรให้ความรู้สึกน่าพึงพอใจและสะดวกสบาย

2. มุมมองแบบวัตถุวิสัย – มองว่าสิ่งอำนวยความสะดวกคือคุณสมบัติของวัตถุหรือสถานที่ ซึ่งตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งาน

ในแง่มุมของวิชาการ คำนี้ครอบคลุมทั้งบริการ สินค้า ทรัพยากรธรรมชาติ และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทในการยกระดับคุณภาพชีวิต ทั้งในด้านการอยู่อาศัย การทำงาน และความรู้สึกทางกายและใจ

โดย Chidchanok (2018) ได้ศึกษาพบว่า พฤติกรรมและความคาดหวังของนักท่องเที่ยวในแต่ละจังหวัดมีความแตกต่างกันในหลายด้าน เช่น จุดประสงค์ในการเดินทาง แหล่งข้อมูลท่องเที่ยว ช่วงเวลาเดินทาง และความสนใจในสถานที่ต่างๆ อย่างไรก็ตาม ความตั้งใจที่จะกลับมาเที่ยวซ้ำไม่ได้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และในด้านความคาดหวัง นักท่องเที่ยวแต่ละจังหวัดมีจุดเน้นที่หลากหลาย เช่น บางจังหวัดให้ความสำคัญกับความสะดวกในการเดินทางหรือความใกล้ชิดกับแหล่งอาหาร ขณะที่บางพื้นที่เน้นเรื่องธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมมากกว่า ปัจจัยด้านราคา การส่งเสริมการตลาด และประสบการณ์โดยรวมก็เป็นส่วนที่สร้างความแตกต่างในการรับรู้ของนักท่องเที่ยวในแต่ละพื้นที่

โดยสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวจะได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัย เช่น ความมุ่งหมาย ความพร้อม และสถานการณ์ โดยสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีลักษณะเฉพาะในแต่ละจุดหมายปลายทางส่งผลต่อความสะดวกสบายและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ ความคาดหวังของนักท่องเที่ยวแตกต่างกันไปตามจังหวัด เช่น ความสะดวกในการเดินทาง ความใกล้ชิดกับแหล่งอาหาร หรือธรรมชาติ ซึ่งแสดงถึงความหลากหลายของปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวซึ่งจะเกิดจากการรับรู้ที่ได้รับ

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับด้านทัศนคติ

ทัศนคติหมายถึงความคิดหรือความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อม เช่น คน วัตถุ หรือสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากความเชื่อและประสบการณ์ภายในตัวบุคคล การแสดงออกของทัศนคติจะสะท้อนถึงการประเมินสิ่งเหล่านั้นว่าเป็นที่ชื่นชอบหรือไม่ชื่นชอบ โดยทัศนคติทำหน้าที่เป็นกระบวนการภายในที่ช่วยในการตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว (Abhidit, 2016)

โดยทัศนคติของผู้บริโภคประกอบด้วยความเชื่อ ความรู้สึก และความตั้งใจทางพฤติกรรมที่มีต่อวัตถุในบริบทของการตลาด ซึ่งส่วนประกอบเหล่านี้มีความสัมพันธ์และอิทธิพลต่อการตอบสนองของผู้บริโภคต่อวัตถุ ความเชื่อของผู้บริโภคอาจเป็นบวกหรือลบ และอาจมีความแตกต่างตามบุคคลหรือสถานการณ์ ความรู้สึก

บางครั้งมาจากความเชื่อ เช่น การรู้สึกไม่ชอบบางสิ่งที่ไม่ดีต่อสุขภาพ และความตั้งใจทางพฤติกรรมคือสิ่งที่ผู้บริโภคตั้งใจทำ เช่น การซื้อหรือไม่ซื้อสินค้า ถึงแม้ว่าผู้บริโภคอาจมีทัศนคติที่ไม่ตรงกับพฤติกรรมเสมอไปเนื่องจากปัจจัยต่างๆ เช่น ความสามารถ อิทธิพลทางสังคม และข้อจำกัดในทรัพยากร (Natcha, 2023)

การศึกษาของ Wenjuan et al. (2025) พบว่าทัศนคติของผู้บริโภคในการเลือกจุดหมายปลายทางท่องเที่ยวมีความสัมพันธ์กับการประเมินประโยชน์และความเสี่ยงที่รับรู้ โดยผู้บริโภคมักมองหาตัวเลือกที่ให้ประโยชน์สูงสุดและต้นทุนต่ำที่สุด แม้ในช่วงที่มีความไม่แน่นอน เช่น การระบาดของ COVID-19 ที่เพิ่มความเสี่ยงในการเดินทาง การศึกษาเน้นการเข้าใจทัศนคติและการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้บริโภคต่อความเสี่ยงที่รับรู้ ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจเลือกจุดหมายปลายทาง การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ในการคาดการณ์พฤติกรรมและกลยุทธ์ในการรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนจึงมีความสำคัญ

โดยผู้วิจัย สรุปได้ว่า ทัศนคติหมายถึงความคิดและความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมซึ่งได้รับอิทธิพลจากความเชื่อและประสบการณ์ส่วนตัว โดยมีส่วนประกอบหลักคือ ความเชื่อ ความรู้สึก และความตั้งใจทางพฤติกรรมที่มีผลต่อการตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ ในการตลาด ทัศนคติของผู้บริโภคอาจไม่ตรงกับพฤติกรรมเสมอไปเนื่องจากปัจจัยต่างๆ เช่น ความสามารถและอิทธิพลทางสังคม การศึกษาพบว่าทัศนคติของผู้บริโภคในการเลือกจุดหมายปลายทางท่องเที่ยวเชื่อมโยงกับการประเมินประโยชน์และความเสี่ยงที่รับรู้ โดยผู้บริโภคมักมองหาตัวเลือกที่ให้ประโยชน์สูงสุดและต้นทุนต่ำที่สุด แม้ในช่วงที่มีความไม่แน่นอน

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับด้านการโฆษณาและการเข้าถึงข้อมูลบนแพลตฟอร์มออนไลน์

เมื่ออินเทอร์เน็ตถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้ใช้งานก็ให้ความสำคัญกับความน่าเชื่อถือของข้อมูลมากขึ้น หากคุณภาพของข้อมูลมักถูกประเมินจากประสบการณ์จริงหลังจากการใช้งานหรือมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งข้อมูลนั้น ซึ่งสอดคล้องกับความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดจากข้อมูลที่ถูกส่งผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ข้อมูลก็จะถูกมองว่าน่าเชื่อถือ จะช่วยเพิ่มความพึงพอใจ ความเชื่อมั่น และส่งผลต่อพฤติกรรมการยอมรับข้อมูลในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ซึ่งผู้คนมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่และโต้ตอบข้อมูล ทำให้การเข้าถึงข้อมูลกว้างขวางและรวดเร็วยิ่งขึ้น (Mihelčić, 2023)

Ivanova (2022) ได้กล่าวว่า ในสภาพแวดล้อมของการตลาดผ่านโซเชียลมีเดีย ฟังก์ชันด้านสังคมและความบันเทิงถูกผสมผสานเข้าด้วยกัน พร้อมกับช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ การโต้ตอบข้อมูลที่เกิดขึ้นมักได้รับแรงกระตุ้นจากกลยุทธ์ทางการตลาด ซึ่งส่งผลต่อแรงจูงใจภายในของผู้ใช้งาน โดยข้อมูลจากแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมของผู้บริโภคได้อย่างมีนัยสำคัญ

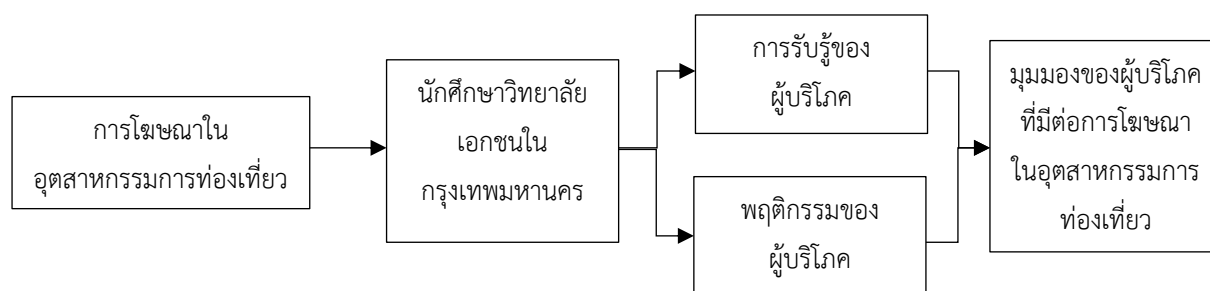
โดยการตลาดบนโซเชียลมีเดีย การบอกต่อแบบปากต่อปากออนไลน์ (e-WOM) มีบทบาทสำคัญในการสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยผู้ใช้งานมักแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะโดยไม่เปิดเผยตัวตน ซึ่งช่วยเพิ่มความเป็นกลางของข้อมูล การกระจายข้อมูลสามารถเกิดขึ้นพร้อมกันในวงกว้างและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ซึ่งแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียยังใช้เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงพฤติกรรมของผู้ใช้ นำมาสู่การปรับเนื้อหาและวิธีการสื่อสารให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การตลาดที่มีประสิทธิภาพต้องปรับให้สอดคล้องกับบริบทของผู้รับสาร เพื่อสร้างความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับคุณค่าของบริการหรือ

ผลิตภัณฑ์ และส่งผลต่อทัศนคติ เจตนา และระดับความพึงพอใจของผู้บริโภค (Bai & Cai, 2021; Ramadhani et al., 2021; Prieto-Sandoval et al., 2022)

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยพบว่า การตลาดผ่านโซเชียลมีเดียมีอิทธิพลอย่างมากต่อการรับรู้ ความเชื่อมั่น และพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยเฉพาะในด้านการเผยแพร่ข้อมูลที่น่าเชื่อถือผ่านการบอกต่อแบบปากต่อปากออนไลน์ (e-WOM) ซึ่งช่วยเสริมสร้างความน่าเชื่อถือและแรงจูงใจภายใน และแพลตฟอร์มโซเชียลใช้เทคโนโลยีในการปรับเนื้อหาให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ข้อมูลเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและส่งผลต่อเจตนาในเชิงพฤติกรรมของผู้บริโภค

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิด/ทฤษฎีที่ผู้วิจัยร่างไว้ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาวิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจในมุมมองและทัศนคติของผู้บริโภคต่อการโฆษณาในบริบทนี้ งานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานในการศึกษา

กลุ่มประชากรที่ศึกษาในงานวิจัยนี้คือ นักศึกษาวิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานคร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน ซึ่งเลือกจากนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี มีประสบการณ์การท่องเที่ยว และการสัมผัสโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างถูกเลือกโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการรับโฆษณาการท่องเที่ยวผ่านช่องทางต่างๆ ที่มีระยะเวลายาวนานกว่า 6 เดือน และ เคยมีการท่องเที่ยวตามโฆษณาที่รับชมอย่างน้อย 1 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ซึ่งได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง 20 คน โดยใช้ชุดคำถามที่ออกแบบเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับมุมมอง ทัศนคติ ความเชื่อ และการรับรู้ของนักศึกษาต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (Validity) โดยขอความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ในด้านการจัดการการท่องเที่ยว การทดสอบ IOC (Index of Item-Objective Congruence) พบว่าแบบสอบถามมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามนี้มีความเหมาะสมและสามารถใช้งานได้ในงานวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย:

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data): ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักศึกษาจำนวน 20 คน โดยใช้ชุดคำถามที่พัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data): ได้จากการทบทวนเอกสาร วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างพื้นฐานแนวคิดในงานวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษารั้งนี้จะใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปและแปลความหมายจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และทำการจำแนกกลุ่มข้อมูลที่สำคัญออกมาเพื่อสรุปแนวโน้มและความสัมพันธ์ในมุมมองของผู้บริโภค

การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการ Triangulation โดยการตรวจสอบจากแหล่งข้อมูลหลายๆ แหล่ง เช่น การสัมภาษณ์กับผู้บริโภค (นักศึกษา) และการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ผลการวิจัย

1. พฤติกรรมการตอบสนองต่อโฆษณาของนักศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการตอบสนองของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมุ่งเน้นไปที่การได้รับข้อมูลที่ชัดเจนและเชื่อถือได้ โดยข้อมูลจากโซเชียลมีเดียและคำแนะนำจากคนรอบข้างมีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้บริการท่องเที่ยว นักศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับราคา และคุณภาพของบริการเมื่อทำการเลือกสถานที่ท่องเที่ยว โดยเฉพาะในกรณีที่มีการโฆษณาผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น โซเชียลมีเดีย

2. ปัจจัยด้านมุมมองของนักศึกษาต่อโฆษณาในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบว่า ปัจจัยที่สำคัญในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวของนักศึกษา คือ เนื้อหาและรูปแบบของโฆษณา นักศึกษามีแนวโน้มให้ความสนใจกับโฆษณาที่มีความสร้างสรรค์ และทันสมัย เช่น การใช้ Influencers และเทคนิคการนำเสนอผ่าน วิดีโอรีวิว ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจได้มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อโฆษณามีการใช้ภาพหรือคลิปวิดีโอที่สวยงามและมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้ชม การนำเสนอในรูปแบบที่ไม่ซ้ำซากและแปลกใหม่ยังมีส่วนต่อการกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยว

3. ปัจจัยด้านช่องทางการโฆษณาที่มีอิทธิพล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นักศึกษาวิทยาลัยเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ช่องทางการโฆษณา มีอิทธิพลอย่างมากต่อการรับรู้ ทักษะคิด และการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวของกลุ่มผู้บริโภคในวัยนักศึกษา โดยเฉพาะ แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นสื่อหลักที่นักศึกษาใช้ในการเสพข่าวสาร ค้นหาข้อมูล และตัดสินใจวางแผนการเดินทาง ปัจจัยนี้สะท้อนถึงพฤติกรรมการรับสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคดิจิทัล ที่เน้นความรวดเร็ว เข้าถึงง่าย และมีภาพหรือวิดีโอที่น่าสนใจเป็นองค์ประกอบสำคัญ

TikTok ถือเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงสุดในกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากลักษณะของแพลตฟอร์ม ที่เน้นการนำเสนอ วิดีโอสั้น กระชับ และมีความสร้างสรรค์สูง ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ตั้งแต่ไม่กี่วินาทีแรก นักศึกษาส่วนใหญ่ระบุว่า การเห็นคอนเทนต์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวช่วยบ่งชี้ในหน้า “For You” ทำให้เกิดความสนใจและอยากติดตามข้อมูลเพิ่มเติม โดยเฉพาะเมื่อวิดีโอนั้นมีการรีวิวจากผู้ใช้งานจริงหรือ Influencers ที่น่าเชื่อถือ TikTok ยังเป็นแพลตฟอร์มที่ “ให้เห็นก่อนค้นหา” คือผู้บริโภคอาจไม่ได้ตั้งใจค้นหาสถานที่ท่องเที่ยว แต่ระบบจะแนะนำคลิปที่เกี่ยวข้อง ทำให้เกิดแรงจูงใจหรือความสนใจโดยไม่รู้ตัว

Instagram ก็เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่มีอิทธิพลสูง โดยเฉพาะในด้านของ “แรงบันดาลใจในการท่องเที่ยว” จากการเห็นภาพถ่ายสถานที่สวยงาม หรือวิดีโอสตอรี่ที่น่าสนใจ นักศึกษามักใช้ Instagram เพื่อดูภาพรวมของบรรยากาศสถานที่ และใช้ Hashtag ในการค้นหาสถานที่หรือรีวิวที่เกี่ยวข้อง ความสวยงามของภาพใน Instagram มีผลต่อการรับรู้ในเชิงบวกเกี่ยวกับสถานที่นั้น และสามารถกระตุ้นความต้องการเดินทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Facebook แม้จะไม่ได้เป็นช่องทางหลักของคนรุ่นใหม่เท่า TikTok หรือ Instagram แต่ก็ยังคงมีบทบาทสำคัญในด้านข้อมูลรายละเอียด นักศึกษาหลายคนยังใช้ Facebook เพื่อดูข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ เช่น เวลาเปิด-ปิด ราคาค่าบริการ และรีวิวจากกลุ่มผู้ใช้งานในเพจต่าง ๆ รวมถึงการติดตามโปรโมชั่นหรือกิจกรรมที่สถานที่ท่องเที่ยวจัดขึ้น ซึ่งมักถูกนำเสนอผ่าน Facebook Page หรือกลุ่มท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม

YouTube เป็นช่องทางที่เน้นวิดีโอรีวิวแบบละเอียด โดยผู้บริโภคสามารถรับชมประสบการณ์การเดินทางอย่างเต็มรูปแบบ นักศึกษาหลายคนเลือกดู YouTube เมื่อต้องการวางแผนการเดินทางในเชิงลึก หรือเพื่อดูรายละเอียดกิจกรรมที่สามารถทำได้ในแต่ละสถานที่ เช่น vlog ท่องเที่ยว, คลิปรีวิวโรงแรม, หรือการเดินทางแบบประหยัด จุดเด่นของ YouTube คือการ “เล่าเรื่อง” ได้ครบถ้วน ทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการประสบการณ์ก่อนตัดสินใจได้

โดยรวมแล้ว แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ล้วนมีบทบาทที่แตกต่างกันในการสร้างอิทธิพลต่อมุมมองและพฤติกรรมของนักศึกษาในการเลือกรับข้อมูลโฆษณา โดย TikTok มีอิทธิพลในแง่ของการเข้าถึงไว และกระตุ้นความสนใจในทันที Instagram เน้นแรงบันดาลใจและความสวยงาม Facebook มีความโดดเด่นด้านข้อมูลเชิงลึกและการติดต่อโดยตรง และ YouTube เน้นการเล่าเรื่องที่ละเอียดและสมจริง โดยความถี่ในการเห็นโฆษณา การมีส่วนร่วมกับเนื้อหา (เช่น โไลค์ แชร์ หรือคอมเมนต์) รวมถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา

บนแพลตฟอร์มเหล่านี้ ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้และทัศนคติของผู้บริโภค ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมการตัดสินใจเลือกใช้บริการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในที่สุด

4. ความน่าเชื่อถือของโฆษณา

นักศึกษามักให้ความสำคัญกับความน่าเชื่อถือของโฆษณา โดยเฉพาะในส่วนของ รีวิวจากผู้ใช้งานจริง และข้อมูลที่โปร่งใส เช่น รายละเอียดของสถานที่ท่องเที่ยว โปรโมชั่นต่าง ๆ และข้อมูลที่ไม่เกินจริง นักศึกษายังเชื่อว่าโฆษณาที่น่าเชื่อถือจะต้องไม่มีการโฆษณาที่เกินจริง และจะต้องได้รับการรับรองจากผู้ที่เคยใช้บริการจริง โดยเฉพาะคำแนะนำจากคนรู้จักหรือจากผู้ที่เคยไปท่องเที่ยวจริง ๆ จะช่วยสร้างความมั่นใจในโฆษณานั้น ๆ

5. ผลกระทบต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าโฆษณาที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจและมีความน่าเชื่อถือสามารถกระตุ้นให้นักศึกษาตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อโฆษณามีข้อมูลที่ครบถ้วนและตรงกับความต้องการของนักศึกษา เช่น การแสดงข้อมูลเกี่ยวกับ ราคา, โปรโมชั่น, กิจกรรมที่น่าสนใจ, และความคิดเห็นจากนักท่องเที่ยวที่เคยไปมาแล้ว ผลจากการสัมภาษณ์นักศึกษาเผยว่าโฆษณาที่มีข้อมูลเหล่านี้ช่วยกระตุ้นการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวอย่างชัดเจน

สรุปผลการศึกษา

ผลการวิจัยพบว่าโฆษณาท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะผ่านช่องทาง โซเชียลมีเดีย มีอิทธิพลสูงต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวของนักศึกษา นักศึกษามักจะให้ความสำคัญกับการโฆษณาที่มี เนื้อหาสร้างสรรค์ และ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ โดยการใช้ Influencers และการนำเสนอ วิดีโอรีวิว มีผลสำคัญในการดึงดูดความสนใจของนักศึกษาในการเลือกสถานที่ท่องเที่ยว ข้อมูลที่ชัดเจนและตรงไปตรงมาทำให้เกิดความมั่นใจในการตัดสินใจเลือกใช้บริการท่องเที่ยว และส่งผลให้ผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะใช้บริการซ้ำหรือแนะนำบริการนั้น ๆ ให้กับผู้อื่น

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่ามุมมองของนักศึกษาต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวสอดคล้องกับแนวคิด Mihelčič (2023) ที่กล่าวถึงบทบาทของโซเชียลมีเดียในการสร้างความน่าเชื่อถือผ่านประสบการณ์และการบอกต่อแบบปากต่อปากออนไลน์ (e-WOM) โดยนักศึกษามีมุมมองเชิงบวกต่อโฆษณาการท่องเที่ยวที่สร้างสรรค์ มีความทันสมัย และเข้าถึงง่ายผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย โดยเฉพาะโฆษณาที่มีการใช้ Influencers หรือผู้มีชื่อเสียงในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษามีแนวโน้มที่จะไว้วางใจโฆษณาที่มีการรีวิวจากผู้ใช้งานจริง และข้อมูลที่โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้

จากการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยวของนักศึกษาผลการศึกษาระบุว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงต่อการตัดสินใจของนักศึกษา คือ แรงจูงใจ ทั้งภายใน (Push Factors) และภายนอก (Pull Factors) ซึ่งเกิดจากเป้าหมาย แรงจูงใจ และการตีความสถานการณ์อย่างซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัจจัยภายนอก เช่น ความสวยงามของสถานที่ท่องเที่ยว การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ และช่องทางโฆษณาที่

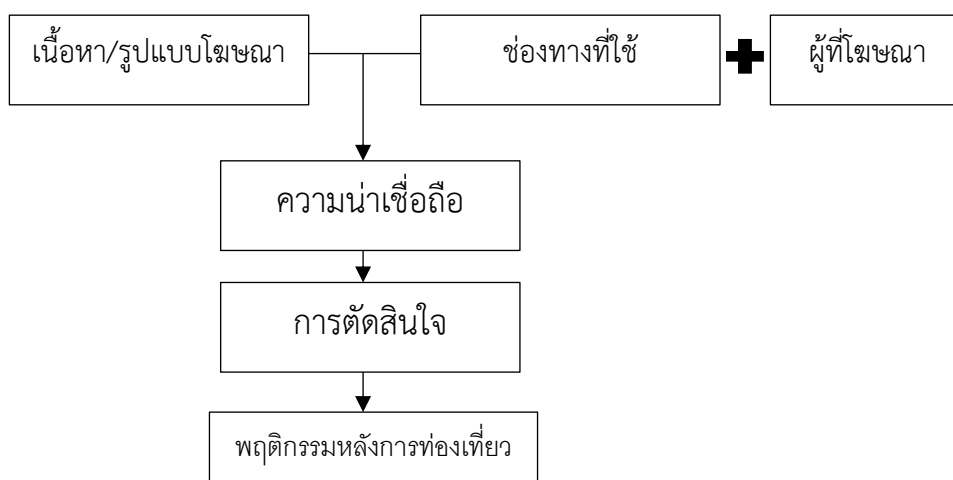
เข้าถึงง่ายผ่าน Facebook, TikTok หรือ Instagram มีผลต่อการเลือกจุดหมายปลายทาง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ivanova (2022) ที่ระบุว่า แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียสามารถกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้ใช้งานและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคได้อย่างมีนัยสำคัญ

และจากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักศึกษากับการตัดสินใจท่องเที่ยว ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีทัศนคติในเชิงบวกต่อโฆษณามีแนวโน้มที่จะตัดสินใจท่องเที่ยวหรือแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวให้กับผู้อื่นต่อไป โดยทัศนคติเหล่านี้ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive), ความรู้สึก (Affective), และเจตนาทางพฤติกรรม (Behavioral) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทัศนคติ Abhidit (2016) อีกทั้งยังสะท้อนแนวคิดของ Wenjuan et al. (2025) ที่กล่าวถึงการตัดสินใจของผู้บริโภคภายใต้ความเสี่ยง โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์ไม่แน่นอน เช่น COVID-19 นักศึกษามักเลือกโฆษณาที่สร้างความมั่นใจและลดความเสี่ยง ซึ่งสอดคล้องกับการเลือกโฆษณาที่มีข้อมูลจริงและการรับรองจากผู้ใช้งานจริงที่สามารถตรวจสอบได้

และงานวิจัยของ Liu et al. (2023) และ Chidchanok (2018) ชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวไทยมีความหลากหลายตามแต่ละบริบท ทั้งในเรื่องของความคาดหวัง ความสะดวกสบาย และองค์ประกอบเชิงวัฒนธรรม ซึ่งผลการศึกษานี้ก็สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว โดยพบว่านักศึกษามีแนวโน้มเลือกจุดหมายที่ตรงกับความสนใจและคาดหวังในเรื่องสิ่งอำนวยความสะดวก ประสบการณ์ และความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ สอดคล้องกับลักษณะที่นักศึกษาเป็น

ทั้งนี้ การเลือกใช้โฆษณาที่สร้าง "ประสบการณ์เชิงบวก" และเนื้อหาที่ตอบโจทย์อารมณ์ของผู้รับสารจะมีผลต่อการสร้างแรงจูงใจในการเลือกท่องเที่ยวและการบอกต่อ ซึ่งตรงกับงานของ Haugtvedt et al. (2008) และ Prieto-Sandoval et al. (2022) ที่เน้นถึงความสำคัญของประสบการณ์ส่วนบุคคลและข้อมูลที่สอดคล้องกับบริบทของผู้บริโภค

สรุปองค์ความรู้



ภาพที่ 2 โมเดลองค์การสร้างโฆษณาเพื่อการตัดสินใจ

ปัจจัยต่าง ๆ ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากเนื้อหา รูปแบบโฆษณา + ช่องทางที่ใช้ + ผู้โฆษณา → ความน่าเชื่อถือ → ส่งผลต่อการตัดสินใจ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบแคมเปญเพื่อรับมือกับนักท่องเที่ยวกลุ่มใหม่

โดยองค์ประกอบของโมเดลนี้จะประกอบด้วย

1. เนื้อหาและรูปแบบโฆษณา โดยโฆษณาจะต้องมีความสร้างสรรค์ ทันสมัย และตรงกับไลฟ์สไตล์นักศึกษา เช่น การใช้ Influencer, Short video ช่วยกระตุ้นความสนใจ โดยเนื้อหาควรเน้นไปที่ประสบการณ์จริง จุดเด่นของสถานที่ และแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยว โดยนำเสนออย่างกระชับ

2. ช่องทางการโฆษณา โดยการใช้โซเชียล เช่น Facebook, Instagram, TikTok และ YouTube มีอิทธิพลสูงสุด และสามารถสร้างเป็นไวรัลได้ง่าย และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

3. ผู้ที่โฆษณา ปัจจุบันสามารถใช้กลุ่มผู้โฆษณาเป็นใครก็ได้ โดยไม่จำเป็นต้องเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง ขอแค่เพียงผู้โฆษณานั้นได้ประสบการณ์จริงๆ และมีการถ่ายทำให้เห็นถึงของจริงที่ทำการโฆษณา เพราะมุมมองของนักศึกษาและกลุ่มนักท่องเที่ยวใหม่ มองว่าเป็นการโฆษณาที่ไม่สามารถสัมผัสความจริง และสร้างความมั่นใจให้ได้ เพราะส่วนมากเกิดความคาดหวังและผิดหวังจากการเชื่อถือกลุ่มผู้ที่นักรีวิว ต่างๆ มาจากโลกออนไลน์

4. ความน่าเชื่อถือของโฆษณา นักศึกษาเชื่อถือรีวิวจากผู้ใช้งานจริง และข้อมูลที่โปร่งใสการใช้ Content แบบ UGC (User-Generated Content) ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือ

5. ผลกระทบต่อการตัดสินใจ โฆษณาที่เข้าถึงง่าย เชื่อถือได้ และตรงใจ สามารถจูงใจให้นักศึกษาเกิดการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยความประทับใจต่อเนื้อหาและรูปแบบมีผลโดยตรงต่อการจองหรือเลือกสถานที่ท่องเที่ยว

6. พฤติกรรมหลังการท่องเที่ยว เป็นการรับมือกับนักท่องเที่ยวกลุ่มใหม่ โดยนักศึกษาเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่กำลังเติบโต มีพฤติกรรมและความคาดหวังที่ต่างจากกลุ่มเดิม ดังนั้นการโฆษณาควรเน้นความสะดวก คุ่มค่า และประสบการณ์เฉพาะตัว ดังนั้นการออกแบบแคมเปญต้องสะท้อน “ความเป็นจริง” ของประสบการณ์ เพื่อรักษาความเชื่อมั่นและส่งผลต่อพฤติกรรมกลับมาใช้บริการอีกครั้ง

การถ่ายทอดและนำไปใช้ประโยชน์

ผลการวิจัยเรื่องมุมมองของผู้บริโภคที่มีต่อการโฆษณาในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว สามารถนำไปขยายผลเพื่อประโยชน์ในเชิงวิชาการ โดยเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรด้านการสื่อสารการตลาด การโฆษณาเชิงสร้างสรรค์ และพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นกรณีศึกษาในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจบริบทของตลาดท่องเที่ยวร่วมสมัยได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น งานวิจัยนี้ยังเป็นจุดเริ่มต้นในการต่อยอดไปสู่การวิจัยเชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อดิจิทัลในการส่งเสริมการท่องเที่ยว ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ

นอกจากนี้ องค์ความรู้จากงานวิจัยสามารถนำไปใช้ในภาคปฏิบัติโดยตรงกับหน่วยงานรัฐ ภาคเอกชน และชุมชนท้องถิ่น ในการออกแบบแคมเปญการโฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษาที่กำลังจะกลายเป็นนักท่องเที่ยวกลุ่มสำคัญในอนาคต การสื่อสารที่เน้นความจริง ความโปร่งใส และประสบการณ์ที่จับต้องได้ จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความพึงพอใจต่อแหล่งท่องเที่ยว รวมถึงสามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายด้านการสื่อสารการท่องเที่ยวที่ทันสมัย ยั่งยืน และเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของผู้บริโภครุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวควรนำผลการวิจัยไปใช้ในการออกแบบแคมเปญโฆษณาที่สอดคล้องกับพฤติกรรมและความสนใจของกลุ่มนักศึกษาหรือกลุ่มนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ โดยเน้นเนื้อหาที่ทันสมัย มีความจริงใจ และสร้างแรงบันดาลใจในการเดินทาง
2. ผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวควรใช้โซเชียลมีเดียที่นักศึกษานิยม เช่น Facebook, Instagram, TikTok และ YouTube อย่างมีประสิทธิภาพ โดยควรสนับสนุนการใช้รีวิวจากผู้ใช้งานจริง (UGC) เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความไว้วางใจ
3. สถานศึกษาหรือหน่วยงานด้านการสื่อสารการตลาดสามารถนำข้อมูลจากงานวิจัยนี้ไปใช้ประกอบการเรียนการสอน หรือพัฒนาเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคและกลยุทธ์การสื่อสารในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาถึงลงไปในด้านพฤติกรรมตอบสนองของนักศึกษาต่อคอนเทนต์ประเภทต่าง ๆ เช่น วิดีโอสั้น รีวิว หรือบทความ เพื่อให้เข้าใจรูปแบบสื่อที่มีอิทธิพลมากที่สุด
2. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังนักศึกษาต่างสถาบันหรือภูมิภาค เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างด้านทัศนคติและพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อโฆษณาท่องเที่ยว
3. ควรศึกษาอิทธิพลของบุคคลต้นแบบ (Influencer) ในระดับต่าง ๆ เช่น Micro-influencer กับ Macro-influencer ว่ามีผลต่อความเชื่อมั่นและการตัดสินใจของกลุ่มเป้าหมายแตกต่างกันอย่างไร
4. ควรวิจัยเกี่ยวกับผลลัพธ์ระยะยาวของการรับชมโฆษณา เช่น ความพึงพอใจหลังการท่องเที่ยว หรือการบอกต่อ ซึ่งจะสะท้อนประสิทธิภาพที่แท้จริงของแคมเปญการตลาด

เอกสารอ้างอิง

Abhidit, A. (2016). *The attitudes of nostalgia tourism among Thai tourists at Plearnwan Huahin* [Independent study, Bangkok University]. (In Thai).

- Amarin TV. (2024). How do creators adapt when each platform targets different user groups? *Amarin TV Online News*. Amarin. <https://www.amarintv.com/spotlight/business-marketing/70476>. (In Thai).
- Bai, Y., & Cai, W. (2021). Recommendation with diversity: Mass diffusion model based on trust network and object reputation. *Mobile Information Systems*, 2021(1), 5527568.
- Chidchanok, S. (2018). *Behavior and expectation of tourists towards sea tourism in the Eastern region* [Independent study, Rajamangala University of Technology Krungthep]. (In Thai).
- Cronbach, L. J. (1972). *Essentials of psychological testing* (3rd ed.). Harper & Row.
- Hui, L., Jian, Z., Ziyao, J., & Haiyan, Y. (2025). The impact of amenities in rural bed and breakfasts on tourists' emotional experience and behavioral intentions: Perspectives from amenity theory. *Acta Psychologica*, 254, 1-10
- Ivanova, I. A. (2022). Information exchange, meaning and redundancy generation in anticipatory systems: Self-organization of expectations—the case of Covid-19. *International Journal of General Systems*, 51(7), 675-690.
- Liu, J., Liu, T., & Cao, G. (2023). Amenity migration: An international review and inspiration. *Progress in Geography*, 42(6), 1216–1228.
- Mihelčić, M. (2023). Redescription mining on data with background network information. *Knowledge-Based Systems*, 260, 1-28
- Natcha T. (2023). *Tourism image and attitude towards Thailand influencing the intention to revisit Thailand of Indonesian tourists during the COVID-19 pandemic* [Master's thesis, Dhurakij Pundit University]. (In Thai).
- Prieto-Sandoval, V., Torres-Guevara, L. E., & García-Díaz, C. (2022). Green marketing innovation: Opportunities from an environmental education analysis in young consumers. *Journal of Cleaner Production*, 363, 1-9.
- Ramadhani, R., Suswanta, S., & Shaddiq, S. (2021). E-marketing of village tourism development strategy (case study in the tourist village Puncak Sosok). *Journal of Robotics and Control (JRC)*, 2(2), 72-77.
- Watchara, S. (2022). *The development of digital advertising model for community tourism Nakhon Phanom Province* [Doctoral Dissertation, Naresuan University]. (In Thai).
- Y, W., Qiu, H., Lu, W., Wang, L., Wei, J., Yawen, Z., & Jie, C. (2025). Tourists attitude change in wildlife consumption in and around protected areas in China. *One Health*, 20, 1-12.

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของ
ผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส

THE UTILIZATION OF DIGITAL TECHNOLOGY AND ITS IMPACT ON THE OPERATIONAL
EFFICIENCY OF RESTAURANT ENTREPRENEURS IN NARATHIWAT PROVINCE

อนันต์ แวस्ताโป¹, เบญจพร ัญญวงษ์¹ และ อัสฟา อาแว²

Anan Waesatapo¹, Benjapon Tanyawong¹ and Afsa Arwae²

หลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์¹

อาจารย์ สาขาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์²

Bachelor of Business Administration Program in Management, Faculty of Management Sciences,
Princess of Naradhiwas University¹

Lecturer in Management, Faculty of Management Sciences, Princess of Naradhiwas University²

Corresponding Author e-mail: is_memee@hotmail.com

Received March 14, 2025; Revised April 9, 2025; Accepted April 20, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส 2) วิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานในด้านความเร็วในการให้บริการ การลดต้นทุน และคุณภาพการบริการ และ 3) ประเมินความสัมพันธ์ระหว่างระดับการใช้เทคโนโลยีกับประสิทธิภาพการดำเนินงาน การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยเก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการร้านอาหารจำนวน 370 รายที่สุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ใช้ระบบ POS (92%) และระบบสั่งอาหารออนไลน์ (68%) ซึ่งช่วยเพิ่มความเร็วในการให้บริการโดยเฉลี่ย 25% และลดข้อผิดพลาดในการสั่งซื้อได้ถึง 90% นอกจากนี้ระบบจัดการสต็อกสามารถลดต้นทุนได้เฉลี่ย 15% ต่อเดือน การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ด้วยการถดถอยพหุคูณพบว่า ระดับการใช้เทคโนโลยีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิภาพการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($R^2 = 0.72$) งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพและขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจร้านอาหาร

องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจร้านอาหารสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน ลดต้นทุน และเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขัน ผู้ประกอบการร้านอาหารควรให้ความสำคัญกับการลงทุนในเทคโนโลยี รวมถึงพัฒนาทักษะบุคลากรเพื่อให้สามารถใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

คำสำคัญ: เทคโนโลยีดิจิทัล; ประสิทธิภาพการดำเนินงาน; ผู้ประกอบการร้านอาหาร

Abstract

This research article aims to: 1) investigate the use of digital technology in the operational processes of restaurant entrepreneurs in Narathiwat Province, 2) analyze the impact of digital technology on operational efficiency in terms of service speed, cost reduction, and service quality, and 3) evaluate the relationship between the level of technology adoption and operational efficiency. The study employed a quantitative research methodology, collecting data from 370 restaurant entrepreneurs selected through stratified sampling. Data were analyzed using descriptive statistics and multiple regression analysis.

The findings revealed that the majority of entrepreneurs utilized POS systems (92%) and online ordering systems (68%), which increased service speed by an average of 25% and reduced order errors by up to 90%. Additionally, inventory management systems reduced costs by an average of 15% per month. Multiple regression analysis indicated a statistically significant positive relationship between the level of technology adoption and operational efficiency ($R^2 = 0.72$). This research demonstrates that digital technology plays a crucial role in enhancing operational efficiency and the competitive capacity of restaurant businesses.

The knowledge gained from this research highlights that the adoption of digital technology in restaurant businesses can improve operational efficiency, reduce costs, and strengthen competitive capabilities. Restaurant entrepreneurs should prioritize investment in technology and develop personnel skills to maximize the effective use of technology.

Keywords: Digital Technology; Operational Efficiency; Restaurant Entrepreneurs

บทนำ

เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินธุรกิจของอุตสาหกรรมร้านอาหารทั่วโลก โดยเฉพาะในด้านการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน ลดต้นทุน และปรับปรุงคุณภาพของบริการ ระบบบริหารจัดการขาย (Point of Sale: POS) ระบบสั่งอาหารออนไลน์ ระบบจัดการสต็อก และแพลตฟอร์มฟู้ดเดลิเวอรี่เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้ประกอบการร้านอาหารสามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น งานวิจัยของ Kasikorn Research Center (2023) ระบุว่าธุรกิจร้านอาหารในประเทศไทยมีมูลค่าตลาดกว่า 420,000 ล้านบาทต่อปี และมีแนวโน้มเติบโตเฉลี่ย 6-8% ต่อปี โดยเฉพาะร้านอาหารที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้สามารถลดต้นทุนได้ถึง 20% และเพิ่มรายได้เฉลี่ย 15% อย่างไรก็ตาม แม้จะมีงานวิจัยที่สนับสนุนบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการดำเนินธุรกิจร้านอาหาร เช่น Choi et al. (2020) และ Zhang & Chen (2023) ที่พบว่าระบบ POS และแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและลดข้อผิดพลาดในการดำเนินงานของร้านอาหาร แต่ยังมีช่องว่างขององค์ความรู้เกี่ยวกับ

ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อธุรกิจร้านอาหารในพื้นที่เฉพาะ เช่น จังหวัดนราธิวาส ซึ่งมีโครงสร้างเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างจากเมืองใหญ่ และขาดการศึกษาที่วิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อประสิทธิภาพของธุรกิจร้านอาหารในบริบทดังกล่าว

จังหวัดนราธิวาสเป็นพื้นที่ที่มีธุรกิจร้านอาหารขนาดเล็กและขนาดกลางเป็นจำนวนมาก แต่ยังคงมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล งานวิจัยของ National Statistical Office (2023) พบว่ามีเพียง 46% ของร้านอาหารขนาดเล็กที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้เต็มรูปแบบ ในขณะที่ 82% ของร้านอาหารขนาดใหญ่ใช้ระบบ POS และแพลตฟอร์มฟู้ดเดลิเวอรี่อย่างแพร่หลาย ปัจจัยสำคัญที่ขัดขวางการใช้เทคโนโลยี ได้แก่ ต้นทุนเริ่มต้นที่สูง ขาดทักษะด้านเทคโนโลยี และการขาดโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลให้ผู้ประกอบการขนาดเล็กไม่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ การขาดมาตรการสนับสนุนจากภาครัฐที่มุ่งเน้นช่วยเหลือธุรกิจร้านอาหารขนาดเล็กทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยีระหว่างธุรกิจขนาดเล็กและขนาดใหญ่ การศึกษานี้จึงเป็นความพยายามในการเติมเต็มช่องว่างทางองค์ความรู้และสร้างแนวทางที่เป็นรูปธรรมเพื่อช่วยให้ผู้ประกอบการร้านอาหารสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เพื่อให้ธุรกิจร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ จำเป็นต้องมีแนวทางที่ช่วยลดข้อจำกัดที่เกิดขึ้น หนึ่งในแนวทางสำคัญคือการสนับสนุนจากภาครัฐในการลดต้นทุนเริ่มต้น เช่น การให้เงินอุดหนุนหรือการจัดหาเงินกู้ดอกเบี้ยต่ำเพื่อส่งเสริมให้ผู้ประกอบการลงทุนในเทคโนโลยี นอกจากนี้ ควรมีการจัดอบรมและพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีให้แก่ผู้ประกอบการและพนักงานร้านอาหาร เพื่อให้สามารถใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมมากขึ้น เพื่อรองรับการใช้งานระบบดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหารในพื้นที่ห่างไกล ทั้งนี้ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษาจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างแนวทางที่ยั่งยืนและช่วยให้ธุรกิจร้านอาหารสามารถเติบโตได้ในยุคดิจิทัล

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส รวมถึงวิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อความเร็วในการให้บริการ การลดต้นทุน และคุณภาพของบริการ ตลอดจนประเมินความสัมพันธ์ระหว่างระดับการใช้เทคโนโลยีกับประสิทธิภาพการดำเนินงาน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณผ่านแบบสอบถามและการวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการกำหนดกลยุทธ์การดำเนินธุรกิจอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ บทความวิจัยนี้ยังนำเสนอการอภิปรายเกี่ยวกับแนวโน้มและข้อจำกัดของการใช้เทคโนโลยีในภาคธุรกิจร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส ซึ่งจะช่วยให้เกิดแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม ทั้งในระดับธุรกิจและระดับนโยบายของภาครัฐ เพื่อให้ธุรกิจร้านอาหารสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยี และเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส
- 2) เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของร้านอาหาร
- 3) เพื่อประเมินความสัมพันธ์ระหว่างระดับการใช้เทคโนโลยีกับประสิทธิภาพการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส

การทบทวนวรรณกรรม

1. เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมร้านอาหาร

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจร้านอาหารได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังการแพร่ระบาดของ COVID-19 ซึ่งเป็นตัวเร่งให้ธุรกิจต้องปรับตัวเข้าสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ งานวิจัยของ Kim, Park, & Lee (2023) พบว่าการใช้ระบบ Point of Sale (POS) และแพลตฟอร์มการสั่งอาหารออนไลน์สามารถช่วยให้ธุรกิจร้านอาหารลดความผิดพลาดในการดำเนินงานได้ถึง 90% และเพิ่มความเร็วในการให้บริการลูกค้าได้ถึง 30% ในขณะทำงานของ Choi, Cho, & Lee (2020) ระบุว่าร้านอาหารที่ใช้ระบบ POS และระบบบริหารจัดการสต็อกสามารถลดต้นทุนการดำเนินงานได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉลี่ยแล้วสามารถลดต้นทุนได้ 15-20% ต่อเดือน นอกจากนี้ งานวิจัยของ Harrington & Ottenbacher (2018) ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มประสบการณ์ของลูกค้าและทำให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีงานวิจัยจำนวนมากที่กล่าวถึงข้อดีของเทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหาร แต่งานเหล่านี้ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่ธุรกิจขนาดใหญ่หรือธุรกิจที่อยู่ในเขตเมืองที่มีการเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่าย ยังไม่มีการศึกษาที่เน้นถึงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหารขนาดเล็กและกลางในพื้นที่ที่มีข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐาน เช่น จังหวัดนราธิวาส ซึ่งเป็นช่องว่างขององค์ความรู้ที่จำเป็นต้องได้รับการศึกษา

2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหาร

ปัจจัยที่มีผลต่อการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจร้านอาหารสามารถแบ่งออกเป็นหลายด้าน ได้แก่ ปัจจัยทางการเงิน ทักษะของผู้ประกอบการ และการสนับสนุนจากภาครัฐ งานวิจัยของ Zhang & Chen (2023) พบว่าผู้ประกอบการร้านอาหารที่มีทัศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยีมีแนวโน้มที่จะนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้มากกว่าผู้ที่มองว่าเทคโนโลยีเป็นภาระค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ McCarthy, Pitt, Berthon, & Moon (2021) ได้ศึกษาว่าการขาดการสนับสนุนจากภาครัฐและการขาดแคลนทรัพยากรเป็นอุปสรรคสำคัญในการนำเทคโนโลยีไปใช้ในธุรกิจร้านอาหารขนาดเล็ก

งานวิจัยในประเทศไทยโดย Kasikorn Research Center (2021) พบว่าผู้ประกอบการร้านอาหารที่สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนและได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลมีแนวโน้มที่จะลงทุนในเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวยังไม่ได้ลงลึกในประเด็นของพื้นที่เฉพาะ เช่น จังหวัดนราธิวาส ซึ่งมีลักษณะของ

เศรษฐกิจที่แตกต่างจากเขตเมืองใหญ่ การศึกษานี้จึงมีความสำคัญในการเติมเต็มช่องว่างขององค์ความรู้ในบริบทของธุรกิจร้านอาหารในพื้นที่ที่มีข้อจำกัดทางเทคโนโลยี

3. ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงาน

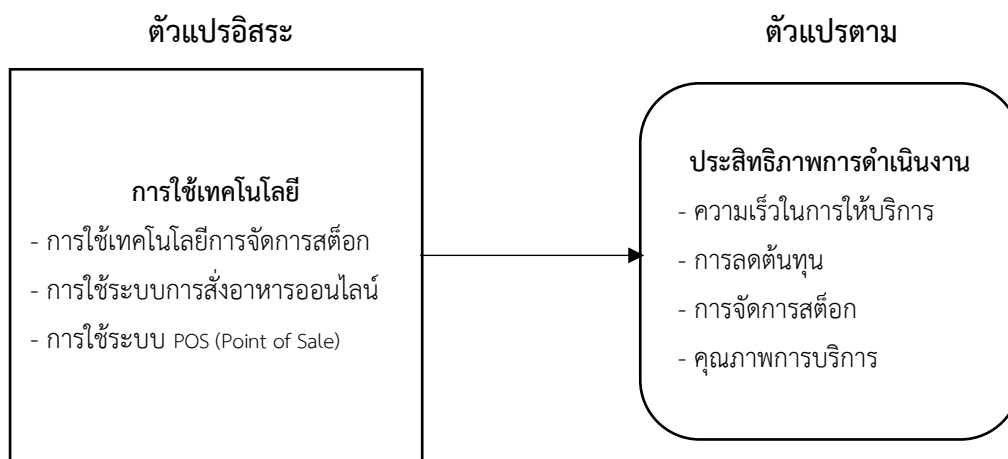
ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของธุรกิจร้านอาหารได้รับการศึกษาอย่างแพร่หลาย งานของ Kaplan & Anderson (2004) ชี้ให้เห็นว่าระบบบริหารจัดการร้านอาหารที่ใช้เทคโนโลยีสามารถลดความผิดพลาดในการให้บริการ เพิ่มความเร็วในการดำเนินงาน และช่วยให้ร้านอาหารสามารถปรับตัวเข้าสู่ตลาดออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น ขณะที่ Sangroya & Ghosh (2020) พบว่าเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้ร้านอาหารสามารถลดต้นทุนค่าแรงงานได้ถึง 25% โดยการใช้ระบบอัตโนมัติในการบริหารจัดการออเดอร์

ในบริบทของประเทศไทย งานวิจัยของ National Statistical Office (2023) ระบุว่า 46% ของร้านอาหารขนาดเล็กในประเทศไทยยังคงพึ่งพาการดำเนินงานแบบดั้งเดิม และยังไม่ได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มที่ ซึ่งอาจเป็นเพราะต้นทุนเริ่มต้นสูง และการขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้ การศึกษาของ Kasikorn Research Center (2023) ยังพบว่าแม้เทคโนโลยีจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน แต่หากไม่มีการฝึกอบรมพนักงานให้สามารถใช้ระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ร้านอาหารอาจไม่ได้รับประโยชน์สูงสุดจากการลงทุนในเทคโนโลยี

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิด การจัดการเทคโนโลยี (Technology Management) และประสิทธิภาพการดำเนินงาน (Operational Efficiency) ซึ่งมีพื้นฐานจากทฤษฎี Diffusion of Innovation Theory (Rogers, 2003) และ Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989) เพื่ออธิบายการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีพื้นที่วิจัยคือ จังหวัดนราธิวาส ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีผู้ประกอบการร้านอาหารขนาดกลางและขนาดเล็กจำนวนมาก และกำลังอยู่ในช่วงของการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ ผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส จำนวน 6,678 แห่ง (National Statistical Office of Thailand, 2023) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยมีจำนวน 370 ราย คำนวณโดยใช้สูตรการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Israel (1992) ซึ่งเหมาะสมกับประชากรขนาดใหญ่ โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่น 95% และค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ $\pm 5\%$ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรอย่างเหมาะสม งานวิจัยนี้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยพิจารณาตามขนาดของร้านอาหาร (ขนาดเล็กและขนาดกลาง) และพื้นที่ตั้ง (เช่น อำเภอเมืองนราธิวาส ตากใบ สุโงะโก-ลก บาเจาะ ระแงะ ฯลฯ) จากนั้นทำการจัดกลุ่มตามประเภทของร้านอาหาร (ร้านอาหารทั่วไป ร้านอาหารฟาสต์ฟู้ด ร้านอาหารเฉพาะทาง) และใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างเป็นระบบ (Systematic Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ครอบคลุมลักษณะร้านอาหารในทุกประเภทอย่างสมดุล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งพัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ Davis (1989) เรื่อง Technology Acceptance Model (TAM) และ Kaplan & Anderson (2004) เรื่อง Cost Efficiency in Business Operations แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ (1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ประกอบการร้านอาหาร เช่น ขนาดธุรกิจ อายุของกิจการ และระดับการใช้เทคโนโลยี (เป็นแบบ Check list) (2) ระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการดำเนินงาน เช่น การใช้ระบบ POS ระบบสั่งอาหารออนไลน์ และระบบจัดการสต็อก (ใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale 5 ระดับ) (3) ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อประสิทธิภาพการดำเนินงาน เช่น ความเร็วในการให้บริการ การลดต้นทุน และคุณภาพของการบริการ (ใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale 5 ระดับเช่นกัน) แบบสอบถามฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 และมีการทดสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) กับกลุ่มตัวอย่างนำร่องจำนวน 30 ราย ในเขตอำเภอเมืองนราธิวาส โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.70 แสดงถึงความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม

การรวบรวมข้อมูลดำเนินการระหว่างเดือนสิงหาคม ถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2567 โดยใช้แบบสอบถามทั้งในรูปแบบเอกสารและออนไลน์ ได้รับแบบสอบถามกลับคืนครบถ้วนจำนวน 370 ชุด คิดเป็นอัตราการตอบกลับ 100% ทั้งนี้ การวิจัยนี้ได้รับการยกเว้นการตรวจสอบจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เนื่องจากไม่ได้เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลหรือประเด็นอ่อนไหวที่อาจกระทบต่อสิทธิหรือศักดิ์ศรีของผู้ให้ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และร้อยละ (Percentage) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับประสิทธิภาพการดำเนินงานของร้านอาหาร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยนี้จะช่วยให้สามารถประเมินผลกระทบของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในธุรกิจร้านอาหาร และนำเสนอแนวทางการพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสต่อไป

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การศึกษาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส พบว่า 92% ของผู้ประกอบการที่เข้าร่วมการวิจัยใช้ระบบ POS (Point of Sale) ในการบริหารจัดการคำสั่งซื้อและการชำระเงิน โดยเฉพาะร้านอาหารขนาดกลางและขนาดใหญ่ที่มีปริมาณลูกค้าสูง ระบบ POS ช่วยลดข้อผิดพลาดในการคิดเงินและเพิ่มความรวดเร็วในการให้บริการ นอกจากนี้ 68% ของผู้ประกอบการนำระบบสั่งอาหารออนไลน์มาใช้ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยขยายฐานลูกค้าและรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการสั่งอาหาร

ตารางที่ 1 แสดงร้อยละการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส

เทคโนโลยีที่ใช้	จำนวนผู้ประกอบการที่ใช้ (%)
ระบบ POS	92%
ระบบสั่งอาหารออนไลน์	68%
ระบบจัดการสต็อกอัตโนมัติ	76%
ระบบ CRM	60%

ในด้านการจัดการสต็อกสินค้า พบว่า 76% ของผู้ประกอบการใช้ระบบจัดการสต็อกอัตโนมัติ (Automated Inventory Management System) ซึ่งช่วยลดปัญหาการขาดแคลนวัตถุดิบและลดของเสียจากวัตถุดิบหมดอายุ นอกจากนี้ 60% ของผู้ประกอบการใช้ระบบบริหารจัดการลูกค้าสัมพันธ์ (CRM: Customer Relationship Management) ซึ่งช่วยให้ร้านอาหารสามารถจัดการข้อมูลลูกค้า วิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค และนำเสนอบริการที่เหมาะสมให้กับลูกค้าแต่ละกลุ่ม

2. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การวิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของร้านอาหาร พบว่าระบบ POS และระบบสั่งอาหารออนไลน์ช่วยเพิ่มความเร็วในการให้บริการโดยเฉลี่ย 25% เมื่อเทียบกับร้านอาหารที่ยังใช้ระบบดั้งเดิม นอกจากนี้ 90% ของผู้ประกอบการที่ใช้ระบบสั่งอาหารออนไลน์สามารถลดข้อผิดพลาดในการสั่งซื้อได้อย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยของผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของร้านอาหาร

ผลกระทบของเทคโนโลยี	ค่าเฉลี่ย (%)
เพิ่มความเร็วในการให้บริการ	25%
ลดข้อผิดพลาดในการสั่งซื้อ	90%
ลดต้นทุนการดำเนินงานต่อเดือน	15%
เพิ่มยอดขายจากลูกค้าเดิม	20%
เพิ่มความพึงพอใจของลูกค้า	80%

ในด้านการลดต้นทุนการดำเนินงาน พบว่า ระบบจัดการสต็อกอัตโนมัติช่วยลดต้นทุนเฉลี่ย 15% ต่อเดือน คิดเป็นมูลค่าประมาณ 8,000 บาทต่อร้าน นอกจากนี้ ร้านอาหารที่ใช้ระบบ CRM สามารถ เพิ่มยอดขายจากลูกค้าเดิมได้ประมาณ 20% โดยใช้กลยุทธ์ส่งเสริมการขายและการตลาดแบบเฉพาะบุคคล ในแง่ของคุณภาพการบริการ พบว่า 80% ของผู้ประกอบการที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลรายงานว่าลูกค้ามีความพึงพอใจเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในด้านความเร็วในการให้บริการ ความถูกต้องของคำสั่งซื้อ และความสะอาดในการชำระเงินผ่านช่องทางดิจิทัล

3. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การประเมินความสัมพันธ์ระหว่างระดับการใช้เทคโนโลยีกับประสิทธิภาพการดำเนินงานของร้านอาหารโดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญระหว่าง ระดับการใช้เทคโนโลยีและประสิทธิภาพการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส ($R^2 = 0.72$) แสดงให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถอธิบายผลลัพธ์ทางธุรกิจได้ถึง 72%

ตารางที่ 3 ค่าความสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation Matrix)

ตัวแปร	ระบบ POS	ระบบสั่งอาหารออนไลน์	ระบบจัดการสต็อก	ประสิทธิภาพการดำเนินงาน
ระบบ POS	1.0			
ระบบสั่งอาหารออนไลน์	0.68	1.0		
ระบบจัดการสต็อก	0.62	0.59	1.0	
ประสิทธิภาพการดำเนินงาน	0.74	0.71	0.66	1.0

การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับประสิทธิภาพการดำเนินงาน พบว่าทุกตัวแปรอิสระ ได้แก่ การใช้ระบบ POS ระบบสั่งอาหารออนไลน์ และระบบจัดการสต็อก มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประสิทธิภาพการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = 0.74, 0.71$ และ 0.66

ตามลำดับ) แสดงว่าเทคโนโลยีทั้งสามประเภทมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมประสิทธิภาพของร้านอาหาร โดยไม่มีปัญหา Multicollinearity ระหว่างตัวแปรอิสระ

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

ตัวแปรอิสระ	B	S.E.	Beta	t	Sig.	VIF	Tolerance
ระบบ POS	0.65	0.08	0.54	8.13	0.0	1.52	0.658
ระบบจัดการสต็อก	0.48	0.07	0.41	7.5	0.0	1.46	0.684
ระบบสั่งอาหารออนไลน์	0.42	0.06	0.37	6.0	0.0	1.39	0.719

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแสดงให้เห็นว่า ตัวแปรอิสระทั้งสาม ได้แก่ การใช้ระบบ POS ระบบจัดการสต็อก และระบบสั่งอาหารออนไลน์ มีอิทธิพลเชิงบวกต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของร้านอาหาร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Sig. < .05) โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลมากที่สุดคือระบบ POS ($\beta = 0.54$, $t = 8.13$) รองลงมาคือระบบจัดการสต็อก ($\beta = 0.41$) และระบบสั่งอาหารออนไลน์ ($\beta = 0.37$) ค่าความแปรปรวนร่วม (R^2) เท่ากับ 0.72 แสดงว่าตัวแปรอิสระทั้งสามสามารถอธิบายความเปลี่ยนแปลงของประสิทธิภาพการดำเนินงานได้ร้อยละ 72 และค่า VIF ทุกตัวต่ำกว่า 10 พร้อมค่า Tolerance สูงกว่า 0.1 แสดงว่าไม่พบปัญหา Multicollinearity

ตารางที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการใช้เทคโนโลยีกับประสิทธิภาพการดำเนินงาน

ตัวแปรอิสระ	ค่าเบต้า (β)
ระบบ POS	0.65
ระบบจัดการสต็อกอัตโนมัติ	0.48
ระบบสั่งอาหารออนไลน์	0.42

เมื่อวิเคราะห์ตัวแปรอิสระแต่ละตัว พบว่าระบบ POS มีอิทธิพลสูงสุดต่อประสิทธิภาพการดำเนินงาน โดยมีค่าเบต้า (β) เท่ากับ 0.65 รองลงมาคือระบบจัดการสต็อกอัตโนมัติที่มีค่าเบต้า 0.48 และระบบสั่งอาหารออนไลน์ที่มีค่าเบต้า 0.42 แสดงให้เห็นว่าการนำระบบเหล่านี้มาใช้มีผลโดยตรงต่อการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานของร้านอาหาร

จากผลการวิจัยข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสมีผลเชิงบวกต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานในทุกด้าน ทั้งด้านความเร็วในการให้บริการ การลดต้นทุน และการเพิ่มคุณภาพของการให้บริการ ดังนั้น ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับการลงทุนในเทคโนโลยีที่เหมาะสม และมีการพัฒนาทักษะของพนักงานให้สามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่า ผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการดำเนินงาน โดยพบว่าร้อยละ 92 ใช้ระบบ POS และร้อยละ 68 ใช้ระบบสั่งอาหารออนไลน์ ซึ่งช่วยเพิ่มความคล่องตัวในการดำเนินงาน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Davis (1989) เกี่ยวกับ Technology Acceptance Model (TAM) ซึ่งระบุว่าความสะดวกในการใช้งานและประโยชน์ที่ได้รับมีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ใช้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Rogers (2003) เกี่ยวกับ Diffusion of Innovations Theory ที่อธิบายว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี ได้แก่ ความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบ ความเข้ากันได้กับวิถีปฏิบัติเดิม และความสามารถในการทดลองใช้งาน อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยนี้แตกต่างจากการศึกษาของ Chong et al. (2011) ที่พบว่าอุปสรรคหลักของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจขนาดเล็กคือข้อจำกัดด้านงบประมาณและความรู้ทางเทคนิค ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะธุรกิจร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสมีการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐหรือองค์กรที่ช่วยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Li & Wang (2020) ที่พบว่าธุรกิจที่ได้รับการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีมีแนวโน้มปรับตัวได้รวดเร็วขึ้น

การใช้ระบบ POS และระบบสั่งอาหารออนไลน์ช่วยเพิ่มความเร็วในการให้บริการเฉลี่ยร้อยละ 25 ลดข้อผิดพลาดในการสั่งซื้อได้ถึงร้อยละ 90 และการใช้ระบบจัดการสต็อกช่วยลดต้นทุนเฉลี่ยร้อยละ 15 ต่อเดือน ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Porter (1985) เกี่ยวกับ Value Chain Model ซึ่งระบุว่าการนำเทคโนโลยีมาใช้ในกระบวนการดำเนินงานสามารถเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนได้โดยตรง ทั้งนี้ ยังสนับสนุนข้อสรุปของ Brynjolfsson & McAfee (2014) ที่กล่าวว่าธุรกิจที่นำระบบดิจิทัลมาใช้สามารถเพิ่มผลิตภาพและลดต้นทุนการดำเนินงานได้อย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษานี้แตกต่างจากงานวิจัยของ Bresnahan et al. (2002) ที่ระบุว่าผลกระทบของเทคโนโลยีขึ้นอยู่กับระดับความพร้อมของบุคลากรและความสามารถในการบริหารจัดการ ซึ่งอาจอธิบายได้ว่า ธุรกิจร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี POS และระบบสั่งอาหารออนไลน์ ทำให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างช่วยเพิ่มคุณภาพการให้บริการของร้านอาหาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านความแม่นยำของคำสั่งซื้อ ความพึงพอใจของลูกค้า และความสามารถในการจัดการข้อมูลลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Parasuraman et al. (1988) เกี่ยวกับ SERVQUAL Model ที่ระบุว่าปัจจัยด้านเทคโนโลยีสามารถช่วยยกระดับคุณภาพการให้บริการได้โดยตรง งานวิจัยของ Bitner et al. (2000) ยังระบุว่าเทคโนโลยีที่ใช้ในร้านอาหารช่วยลดภาระงานของพนักงานและเพิ่มความสามารถในการให้บริการที่สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้าได้ดีขึ้น

ผลการวิเคราะห์พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($R^2 = 0.72$) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Melville et al. (2004) เกี่ยวกับ IT Business Value Model ที่อธิบายว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสามารถสร้างมูลค่าให้กับธุรกิจผ่านการปรับปรุงกระบวนการและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ทั้งนี้ ยังสนับสนุนผลการศึกษาของ Aral & Weill (2007) ที่พบว่าธุรกิจที่ลงทุนในเทคโนโลยีสารสนเทศและมีการบริหารจัดการที่ดีสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานได้มากกว่าธุรกิจที่ไม่ได้ใช้เทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม

ตาม ผลการวิจัยนี้แตกต่างจากงานของ Zhu & Kraemer (2005) ที่พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานและระดับการแข่งขันของอุตสาหกรรม ซึ่งอาจเป็นเพราะร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการใช้เทคโนโลยี และได้รับการสนับสนุนจากองค์กรที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาด้านดิจิทัล

ดังนั้น ผลการศึกษานี้ยืนยันว่าการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจร้านอาหารมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน ลดต้นทุน และเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขัน ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับการลงทุนในเทคโนโลยี รวมถึงพัฒนาทักษะของบุคลากรเพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ ภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมการฝึกอบรมและให้การสนับสนุนด้านเทคโนโลยีแก่ผู้ประกอบการร้านอาหาร เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อธุรกิจ

ในอนาคต ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เช่น ความพร้อมของบุคลากร นโยบายภาครัฐ และปัจจัยด้านพฤติกรรมผู้บริโภค นอกจากนี้ ควรพิจารณาผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการดำเนินธุรกิจในระยะยาว รวมถึงศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจร้านอาหารต่อไป

จากการศึกษาเพิ่มเติม ยังพบว่าความสำเร็จของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหารขึ้นอยู่กับปัจจัยเสริมอื่น ๆ เช่น การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี และการให้การสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติมในอนาคต

สรุปองค์ความรู้

งานวิจัยนี้นำเสนอองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหาร โดยเน้นการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยี เช่น ระบบ POS ระบบสั่งอาหารออนไลน์ ระบบจัดการสต็อก และระบบบริหารจัดการลูกค้าสัมพันธ์ (CRM) มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนของธุรกิจร้านอาหาร

องค์ความรู้/นวัตกรรมจากการวิจัย

งานวิจัยนี้นำเสนอองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหาร โดยเน้นวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาส ผลการวิจัยยืนยันว่าเทคโนโลยีสำคัญ ได้แก่ ระบบ POS ระบบสั่งอาหารออนไลน์ ระบบจัดการสต็อก และระบบบริหารจัดการลูกค้าสัมพันธ์ (CRM) มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญในการเพิ่มความเร็ว ลดข้อผิดพลาด และลดต้นทุนของร้านอาหาร

การใช้ระบบ POS และระบบสั่งอาหารออนไลน์ช่วยเพิ่มความเร็วในการให้บริการและลดข้อผิดพลาดในการสั่งซื้อ ระบบจัดการสต็อกช่วยบริหารวัตถุดิบอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่การใช้ระบบ CRM ช่วยเพิ่ม

อัตราการกลับมาใช้บริการซ้ำของลูกค้าเดิม นอกจากนี้ ยังพบว่าแม้ร้านอาหารขนาดเล็กจะมีข้อจำกัดด้านงบประมาณและบุคลากร แต่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะผ่านการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น ฟู้ดเดลิเวอรี่และโซเชียลมีเดีย

การถ่ายทอดและนำไปใช้ประโยชน์

องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในหลายด้าน

ด้านวิชาการ ข้อมูลที่ได้สามารถใช้เป็นฐานความรู้ในการศึกษาต่อการเกี่ยวกับการจัดการธุรกิจร้านอาหาร การบริหารเทคโนโลยี และการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล นอกจากนี้ นักวิจัยสามารถใช้ผลการศึกษานี้เพื่อศึกษาต่อยอดเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีในธุรกิจอาหารประเภทอื่น ๆ

ภาคธุรกิจ ผู้ประกอบการร้านอาหารสามารถนำผลการวิจัยไปปรับใช้ในการตัดสินใจเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับธุรกิจของตนเอง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ลดต้นทุน และเพิ่มความสามารถในการแข่งขันกับร้านอาหารอื่น ๆ โดยเฉพาะในตลาดที่มีการแข่งขันสูง

ระดับชุมชนและสังคม การใช้เทคโนโลยีในร้านอาหารสามารถช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น และเพิ่มโอกาสให้ผู้ประกอบการรายย่อยสามารถแข่งขันกับธุรกิจขนาดใหญ่ได้ นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในธุรกิจร้านอาหารยังสามารถช่วยพัฒนาทักษะของแรงงานในท้องถิ่น ทำให้เกิดการจ้างงานที่มีคุณภาพมากขึ้น

เชิงนโยบาย หน่วยงานภาครัฐสามารถใช้ข้อมูลจากงานวิจัยนี้เพื่อกำหนดแนวทางในการสนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านอาหารนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงานของตนเอง โดยอาจมีมาตรการสนับสนุน เช่น การให้เงินอุดหนุนสำหรับการลงทุนในเทคโนโลยี การให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการปรับใช้เทคโนโลยีในธุรกิจ และการจัดอบรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีของผู้ประกอบการและพนักงานในธุรกิจร้านอาหาร

งานวิจัยนี้ได้ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจร้านอาหาร และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมอาหารให้มีความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ระบบ POS ระบบสั่งอาหารออนไลน์ และระบบจัดการสต็อก มีอิทธิพลเชิงบวกต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของผู้ประกอบการร้านอาหารในจังหวัดนราธิวาสอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญกับการลงทุนในเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับลักษณะของธุรกิจตนเอง พร้อมทั้งส่งเสริมให้พนักงานมีทักษะในการใช้งานระบบเหล่านี้ได้อย่างเต็มศักยภาพ เพื่อเพิ่มความเร็วในการให้บริการ ลดข้อผิดพลาดในการดำเนินงาน และลดต้นทุนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในระดับนโยบายภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทในการสนับสนุนผู้ประกอบการรายย่อยให้สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้มากขึ้น เช่น การให้เงินสนับสนุนหรือเงินกู้เพื่อการลงทุนในเทคโนโลยี การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ระบบ POS ระบบสั่งอาหารออนไลน์ และระบบจัดการสต็อก รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอินเทอร์เน็ตและดิจิทัลในพื้นที่ชนบท เพื่อสร้างความเท่าเทียมทางเทคโนโลยีและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้แก่ธุรกิจท้องถิ่น

สำหรับงานวิจัยในอนาคต ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจร้านอาหาร เช่น ทักษะของผู้ประกอบการ ความพร้อมด้านเงินทุน ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และระดับทักษะด้านเทคโนโลยีของพนักงาน รวมถึงการศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีขั้นสูง อาทิ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และระบบวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ที่มีแนวโน้มจะกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างศักยภาพของธุรกิจร้านอาหารในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Aral, S., & Weill, P. (2007). IT assets, organizational capabilities, and firm performance: How resource allocations create competitive advantage. *Organization Science*, 18(5), 763–780.
- Berthon, P., & Moon, J. (2021). Restaurant management technology: A review of trends and future directions. *International Journal of Hospitality Management*, 98, 103–115.
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. W. W. Norton & Company.
- Choi, S., Cho, S., & Lee, H. (2020). The impact of technology on restaurant performance: A comparative study of POS systems. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 44(2), 187–205.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Harrington, R. J., & Ottenbacher, M. C. (2018). Innovation management: A model for restaurant firms. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 30(2), 695–713.
- Israel, G. D. (1992). *Determining sample size*. University of Florida Cooperative Extension Service, Institute of Food and Agricultural Sciences (IFAS), EDIS.
- Kaplan, R. S., & Anderson, S. R. (2004). Time-driven activity-based costing. *Harvard Business Review*, 82(11), 131–138.
- Kasikorn Research Center. (2021). *Digital adaptation in the restaurant industry*. *Kasikorn Research Journal*, 28(3), 101–119. (in Thai)
- Kasikorn Research Center. (2023). *Thai restaurant industry trends*. Bangkok: Kasikornbank. (in Thai)
- Kim, J., Park, S., & Lee, M. (2023). Customer behavior analytics for improving service quality in the restaurant industry: Insights from big data. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 35(1), 101–115.

- Li, Y., & Wang, J. (2020). Government support and digital transformation in SMEs: A case study. *Technology in Society*, 63, 101–120.
- National Statistical Office. (2023). *Digital economy report*. Ministry of Digital Economy and Society, Thailand. (in Thai)
- Porter, M. E. (1985). *Competitive advantage: Creating and sustaining superior performance*. Free Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Sangroya, D., & Ghosh, M. (2020). The role of information and communication technology in enhancing operational efficiency in restaurants. *Journal of Business & Industrial Marketing*, 35(7), 1211–1223.
- Zhang, L., & Chen, Y. (2023). Technology and sustainable growth: How restaurants are leveraging digital transformation for competitive advantage. *Journal of Service Research*, 26(2), 215–229.
- Zhu, K., & Kraemer, K. L. (2005). Post-adoption variations in usage and value of e-business by organizations: Cross-country evidence from the retail industry. *Information Systems Research*, 16(1), 61–84.

การพัฒนาทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game)
ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทัย

THE DEVELOPMENT OF MULTIPLICATION SKILLS USING SCPS LEARNING MANAGEMENT
WITH CARD GAME FOR GRADE 4 STUDENTS AT BAN JANTHAI SCHOOL

จิรัฐติพร จำนงค์¹, พีรภคิต เครือลุนทีระยุทธ² และ อัมรินทร์ จาระงับ³

Jirattitiporn Jamnong¹, Phirakit Krualeunteerayut² and Amarin Jarangab³

ครู โรงเรียนบ้านจันทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3¹

ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3²

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านจันทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3³

Teacher, Ban Janthai School, Ubonratchathani Primary Educational Service Area Office 3¹

Educational Supervisor, Ubonratchathani Primary Educational Service Area Office 3²

School Director, Ubonratchathani Primary Educational Service Area Office 3³

Corresponding Author e-mail: krunawattakorn@gmail.com

Received March 11, 2025; Revised April 12, 2025; Accepted April 20, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทัย โดยมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทัย อำเภอศรีเมืองใหม่จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 จำนวน 14 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) และแบบวัดทักษะการคูณ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทัย มีคะแนนทักษะการคูณก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 13.29 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.96 และคะแนนทักษะการคูณหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.57 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.08 แสดงว่า ผู้เรียนมีคะแนนทักษะการคูณหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทักษะการคูณก่อนเรียน และผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) มีทักษะการคูณสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ทักษะการคูณ; การจัดการเรียนรู้ SCPS; การ์ดเกม

Abstract

This research aimed to develop multiplication skills using SCPS learning management with a Card Game for Grade 4 students at Ban Janthai School, with a passing score criterion of 80 percent. The target group consisted of 14 Grade 4 students from Ban Janthai School, Si Mueang Mai District, Ubon Ratchathani Province, under the Office of Ubon Ratchathani Primary Educational Service Area 3, selected through purposive sampling. The research instruments were SCPS learning management plans with a Card Game and a multiplication skills assessment. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and paired sample t-test. The results revealed that the Grade 4 students at Ban Janthai School had a pre-test average score of 13.29 out of 20, representing 66.43 percent, with a standard deviation of 1.96. The post-test average score was 16.57 out of 20, representing 82.86 percent, with a standard deviation of 2.08. This indicates that the students' post-test multiplication skills scores were higher than their pre-test scores, and the multiplication skills of students who received SCPS learning management with a Card Game were significantly higher than the 80 percent criterion at the .05 level.

Keywords: Multiplication skills; SCPS learning management; Card Game

บทนำ

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์อนาคตที่สดใส โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็ก ๆ เริ่มเรียนรู้และสะสมทักษะพื้นฐานที่สำคัญ การคูณเป็นหนึ่งในทักษะที่มีความสำคัญในวิชาคณิตศาสตร์ ซึ่งสภาพจริงพบว่า การเรียนรู้และจดจำวิธีการคูณเป็นเรื่องที่ท้าทายและยากสำหรับผู้เรียนหลายคน ซึ่งการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ได้มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะการคูณ ทักษะและการบวนการทางคณิตศาสตร์ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Ministry of Education, 2017) แต่ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ของไทยยังมีทักษะการคูณ ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ต่ำกว่าประเทศอื่น ๆ การประเมินคุณภาพโรงเรียนระดับขั้นพื้นฐานทั่วประเทศรวม 3 หมื่นกว่าแห่ง นอกจากนี้นี้ยังพบว่า ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ของปีการศึกษา 2565 ต่ำกว่าปีการศึกษา 2564 ปัญหาจากหลักสูตรกระบวนการเรียนการสอนทั้งระบบที่เน้นการท่องจำเนื้อหาข้อมูลมากเกินไป (Office of the Basic Education Commission, 2022) สอดคล้องกับรายงานผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ของโรงเรียนบ้านจันทัย อำเภอสว่างเมืองใหม่ จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งมีผลการทดสอบคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีที่ผ่านมา พบว่า ทักษะการคูณวิชาคณิตศาสตร์ปีการศึกษา 2564 มีคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียน 70.09 และปีการศึกษา 2565 มีคะแนนเฉลี่ยระดับโรงเรียน 52.06 ซึ่งต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของปีการศึกษาที่ผ่านมา เนื่องจากผู้เรียนมีเจตคติในวิชาคณิตศาสตร์ว่าเป็นวิชาที่ยากและในด้านการคูณ พบว่า

ผู้เรียนส่วนใหญ่จะมีข้อผิดพลาดในการคำนวณตัวเลข จึงจำเป็นต้องหาแนวทางหรือวิธีการในการแก้ไขปัญหาเพื่อพัฒนาทักษะการคูณวิชาคณิตศาสตร์ผ่านเทคนิคการสอนเข้ามาช่วยให้กระบวนการสอนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS (Stimulation – Cognition – Practice – Share) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) Stimulation (การกระตุ้นความสนใจ) ด้วยสื่อที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงหรือเกม เพื่อเปิดประเด็นการเรียนรู้
- 2) Cognition (การสร้างความเข้าใจ) ผ่านการยกตัวอย่างโจทย์ ถาม-ตอบ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น การเล่นเกม เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา
- 3) Practice (การลงมือปฏิบัติ) โดยผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือชิ้นงานเพื่อนำความรู้ไปใช้จริง และ
- 4) Share (การแลกเปลี่ยนความรู้) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสรุปและแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ที่ถูกพัฒนาขึ้นจากปัญหาการจัดการเรียนรู้และผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT) ที่อยากสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมทักษะการคูณให้กับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการ์ดเกม (Card Game) ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษเพื่อให้เด็ก ๆ สามารถฝึกฝนการคูณอย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับผลงานวิจัยที่มีมาก่อนหน้านี้ (Smith, et al, 2017) ที่ใช้เกมคณิตศาสตร์ออนไลน์ในการพัฒนาทักษะการคูณ พบว่าเด็ก ๆ ที่ใช้เกมเหล่านี้สามารถจดจำและทำความเข้าใจการคูณได้ดียิ่งขึ้น และมีการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันการคูณ ซึ่งช่วยเพิ่มความเข้าใจและความมั่นใจในการคูณให้กับผู้เรียน (Johnson & Brown, 2019)

จากปัญหาและข้อมูลดังกล่าวครูผู้สอนจึงตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะการคำนวณที่เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษา โดยเฉพาะทักษะการคูณซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการคูณ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงมีความสนใจในการพัฒนาทักษะการคูณของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย พร้อมทั้งส่งเสริมทักษะการคูณของผู้เรียนผ่านแนวการสอนที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เพื่อให้ผู้เรียนมีเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการคูณได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูผู้สอนมุ่งหวังให้การวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะผู้เรียนในเรื่อง การคูณ และเป็นข้อมูลในการศึกษาสำหรับผู้สนใจต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย โดยมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

การทบทวนวรรณกรรม

1. ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการคูณของผู้เรียนโดยนำแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS (Stimulation, Cognition, Practice, Share) มาบูรณาการเข้ากับการใช้การ์ดเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ การทบทวนวรรณกรรมต่อไปนี้จะนำเสนอแนวคิด ทฤษฎี

และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS การจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ดเกม และทักษะการคูณ เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์กรอบแนวคิดสำหรับการวิจัยนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS

การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Stimulation): ขั้นตอนนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ครูผู้สอนอาจใช้สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน สื่อสังคมออนไลน์ เกม หรือกิจกรรมที่น่าสนใจอื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยและต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม แนวคิดนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เน้นว่าผู้เรียนจะสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (Piaget, 1977; Vygotsky, 1978) การใช้สื่อที่หลากหลายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียนจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 ความรู้ความเข้าใจ (Cognition): ในขั้นนี้ ครูผู้สอนจะนำเสนอเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการเรียนรู้ โดยอาจใช้วิธีการยกตัวอย่าง การถาม-ตอบ การอธิบาย หรือการสาธิต เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในแนวคิด หลักการ หรือทักษะที่ต้องการพัฒนา การส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์เป็นสิ่งสำคัญในขั้นนี้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ บลูม (Bloom's Taxonomy) ในด้านความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ (Bloom et al., 1956) การนำกิจกรรมการ์ดเกมมาใช้ในขั้นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและแก้ปัญหาในบริบทที่สนุกสนานและท้าทาย การแบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยใช้วิธีการสุ่มชื่อผ่านแอปพลิเคชันเป็นการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนที่หลากหลายและลดอคติในการเลือกคู่หรือกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ลงมือปฏิบัติ (Practice): ขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะและนำความรู้ความเข้าใจที่ได้รับไปใช้ผ่านการทำชิ้นงาน แบบฝึกหัด หรือกิจกรรมต่าง ๆ การปฏิบัติจริงจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและพัฒนาความชำนาญในทักษะที่ต้องการ การทดสอบหลังการทำกิจกรรมเป็นการประเมินผลการเรียนรู้ในเบื้องต้นและให้ข้อมูลแก่ผู้เรียนและครูผู้สอนเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ต่อไป แนวคิดนี้สนับสนุนโดย ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการกระทำ (Learning by Doing) ของ Dewey (1938) ที่เน้นความสำคัญของการลงมือปฏิบัติในการสร้างความรู้และพัฒนาทักษะ

ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนความรู้ (Share): ในขั้นสุดท้าย ผู้เรียนจะได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการสรุปความเข้าใจของตนเอง การอธิบายและถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นฟังจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนและจัดระบบความคิดของตนเอง ครูผู้สอนมีบทบาทในการให้คำแนะนำและชี้แนะเพื่อให้การแลกเปลี่ยนความรู้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง การประเมินผลในขั้นนี้อาจมาจากการสังเกตการมีส่วนร่วมและการนำเสนอของผู้เรียน แนวคิดนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura (1977) ที่เน้นบทบาทของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการเรียนรู้

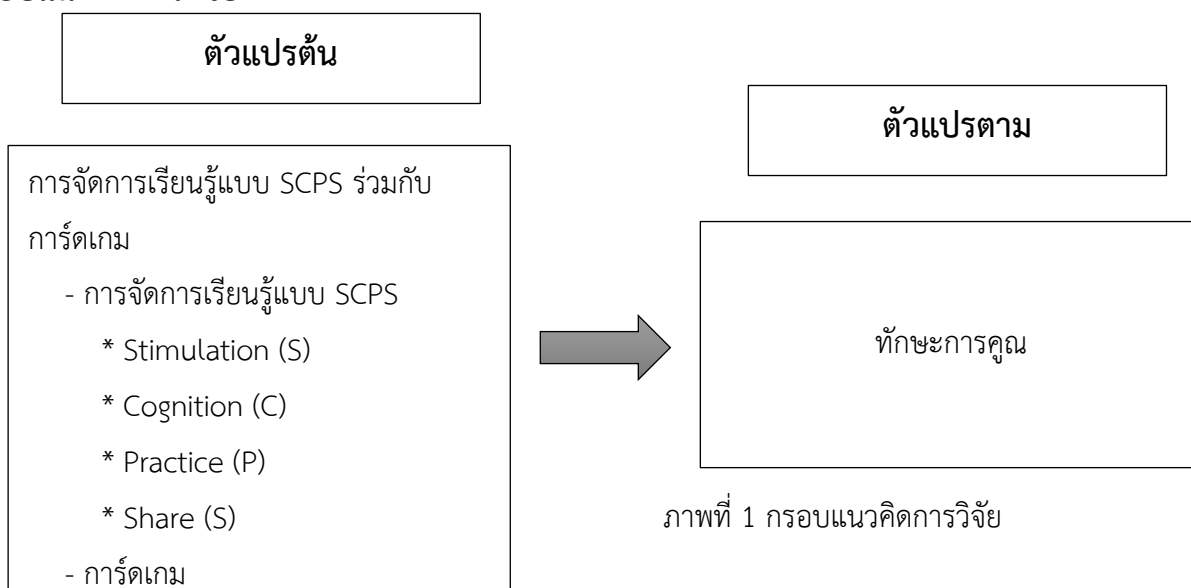
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ดเกม

การ์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน (Ruenrom, 2021) การใช้การ์ดเกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน (Sriwongchai & Chumsukon, 2022) ในการวิจัยนี้ การ์ดเกมถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกฝนทักษะการคูณ โดยออกแบบเกมให้ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการคูณในการแข่งขันหรือทำภารกิจให้สำเร็จ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น สรุปว่า เกมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อมีการออกแบบเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และมีการบูรณาการเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ อย่างเหมาะสม การใช้การ์ดเกมในการสอนทักษะการคูณสามารถออกแบบให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดคำนวณอย่างรวดเร็ว ฝึกการจดจำสูตรคูณ และพัฒนาความเข้าใจในหลักการของการคูณผ่านกลไกของเกม

3. ทักษะการคูณ

ทักษะการคูณเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับสูงขึ้น และยังมีความจำเป็นในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การมีทักษะการคูณที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ รวมถึงมีความมั่นใจในการเรียนรู้คณิตศาสตร์มากขึ้น งานวิจัยในด้านจิตวิทยาการศึกษาพบว่า การพัฒนาทักษะการคูณที่มีประสิทธิภาพควรเน้นการสร้างความเข้าใจในหลักการของการคูณมากกว่าการท่องจำเพียงอย่างเดียว Bruner (1966) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Learning) ซึ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนได้สำรวจและค้นพบความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ด้วยตนเอง การใช้สื่อที่เป็นรูปธรรมและการเชื่อมโยงกับการแก้ปัญหาในบริบทต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของการคูณอย่างแท้จริง นอกจากนี้ Thorndike (1922) กับกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) เน้นย้ำถึงความสำคัญของการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอในการพัฒนาทักษะ การใช้การ์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับการคูณจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคูณซ้ำ ๆ ในรูปแบบที่สนุกสนานและไม่น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความจำและความคล่องแคล่วในการคำนวณ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบแผนทดลองแบบกลุ่มเดียวแบบมีการทดสอบก่อนและหลัง (One group pretest posttest design) พื้นที่วิจัย คือ โรงเรียนบ้านจันทัย อำเภอสรีเมืองใหม่ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 โดยมีการแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทัย อำเภอสรีเมืองใหม่ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 จำนวน 14 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ที่มีความจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการคูณ เนื่องจากผลการทดสอบที่ต่ำกว่ามาตรฐานในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์และทักษะการคูณในระดับโรงเรียน นอกจากนี้ กลุ่มเป้าหมายจะถูกเลือกจากผู้เรียนที่มีอายุและระดับการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อให้สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มที่ และมุ่งเน้นการคัดเลือกผู้เรียนที่สามารถสะท้อนการเรียนรู้ได้ชัดเจนในระหว่างการทดลองใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game)

2. ตัวแปรในงานวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game)

2.2 ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคูณของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 เครื่องมือที่ใช้ดำเนินการปฏิบัติการ คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) สารที่ 1 จำนวนและพีชคณิต เรื่องการคูณ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ 5 ชั่วโมง จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.14 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (S = Stimulation) โดยครูผู้สอนยกตัวอย่างเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ใช้สื่อโซเชียล หรือใช้เกมมาจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ความรู้ความเข้าใจ (C = Cognition) ครูผู้สอนให้ความรู้ความเข้าใจ โดยวิธีการยกตัวอย่างโจทย์ มีการถาม-ตอบระหว่างเรียน ให้ผู้เรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหา และมีการร่วมกิจกรรมการ์ดเกม (Card Game) โดยมีการแบ่งกลุ่มจากการใช้แอปพลิเคชันสุ่มชื่อเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกร่วมกันและเป็นการกระตุ้นผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ลงมือปฏิบัติ (P = Practice) ผู้เรียนทำชิ้นงาน หรือแบบฝึกหัด และมีการทดสอบหลังจากทำกิจกรรม

ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนความรู้ (S = Share) ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้เรียนมาจากการสรุปความรู้ความเข้าใจของตนเอง โดยครูผู้สอนคอยแนะแนวทางให้อยู่ในกรอบที่ถูกต้องและประเมินผลผู้เรียน

3.2 เครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติการ มีดังนี้

3.2.1 แบบบันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน

3.2.3 แบบประเมินการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

3.2.4 การ์ดเกม (Card Game)

3.2.5 ชิ้นงานของผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 5 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนถูก 1 คะแนน ผิด 0 คะแนน

3.3 เครื่องมือประเมินผลการปฏิบัติการ มีดังนี้

3.3.1 แบบวัดทักษะการคูณ เป็นแบบทดสอบที่วัดความรู้ความเข้าใจ และความสามารถของผู้เรียนเป็นแบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 มีค่าความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.41-0.76 ค่าอำนาจจำแนก (B) ระหว่าง 0.20 - 1.00 และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder-Richardson Formula 20) ของข้อสอบทั้งฉบับซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.96

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นไปเพื่อพัฒนาทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทัย ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบวัดทักษะการคูณก่อนเรียนจำนวน 5 ข้อ เพื่อทดสอบความรู้พื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายก่อนดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้

2. ดำเนินตามวงจรปฏิบัติการ (PAOR) โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติดังนี้

ขั้นที่ 1 วางแผน (Plan)

2.1 สำรวจสภาพปัญหาที่ต้องการแก้ไข ประชาชนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยใช้กระบวนการ PLC เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางในการแก้ปัญหา พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือ

2.2 ศึกษาหลักสูตรมาตรฐานแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านจันทัย เนื้อหาสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัย

2.3 สร้างเครื่องมือโดยพิจารณาให้สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ กรอบแนวคิด และสมมติฐานการวิจัย

2.4 ผู้วิจัยนำเครื่องมือในการวิจัยที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบมาใช้โดยผู้วิจัยได้แบ่งแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหา ดังนี้ ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 5 ชั่วโมง เรื่อง การคูณ

2.5 นำเครื่องมือเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินความสอดคล้องและความถูกต้องของแผนการจัดการเรียนการสอนตลอดจนการใช้ภาษาที่ถูกต้อง

2.6 ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือตาม

คำแนะนำให้ถูกต้องเหมาะสม

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Act)

2.6 ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 5 ชั่วโมง เรื่อง การคูณ ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game)

ขั้นที่ 3 สังเกตการณ์ (Observe)

2.7 สังเกตผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายแล้วบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนลงในแบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนและแบบประเมินการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 สะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflect)

2.8 การนำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกพฤติกรรมผู้เรียนและแบบประเมินการมีส่วนร่วมในกิจกรรมในแผน และแบบทดสอบวัดทักษะการคูณมาวิเคราะห์ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ โดยการจัดการเรียนการสอนแบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไปให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) โดยการวิเคราะห์แบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน และแบบประเมินการมีส่วนร่วมในกิจกรรมท้ายแผนการจัดการเรียนรู้

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

วิเคราะห์ผลจากแบบวัดทักษะการคูณที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) และกิจกรรมการ์ดเกม (Card Game) โดยใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที่แบบกลุ่มสัมพันธ์ (Paired Sample t-test)

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์ โดยมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 โรงเรียนบ้านจันทย์ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลของการวิจัยดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคูณก่อนเรียนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์

จำนวนผู้เรียน ทั้งหมด (คน)	คะแนนเต็ม	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน	
		ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
14	20	13.29	66.43	16.57	82.86
		S.D. = 1.96		S.D. = 2.08	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์ มีคะแนนทักษะการคูณก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 13.29 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.96 และคะแนนทักษะการคูณหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.57 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.08 แสดงว่า ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์ มีคะแนนทักษะการคูณหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทักษะการคูณก่อนเรียน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

แบบทดสอบ	การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game)						
	n	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.	t	df	p-value
คะแนนทักษะการคูณ	14	16.57	82.86	2.53	-9.71	14.00	0.0013

หมายเหตุ. *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) มีทักษะการคูณสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะการคูณเท่ากับ 16.57 คิดเป็นร้อยละ 82.86 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.53

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาทักษะการคูณด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 โดยคิดเป็นร้อยละ 82.86 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 13.29 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 66.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.96 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 16.57 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.08 แสดงว่า ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์ มีคะแนนทักษะการคูณหลังเรียนสูงกว่าคะแนนทักษะการคูณก่อนเรียน และมีคะแนนคิดเป็นร้อยละสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เพื่อพัฒนาทักษะการคูณของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย์ ผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงการ

พัฒนาทักษะการคูณที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในด้านความเร็วและความแม่นยำในการคูณ การเล่นเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงแนวความคิดการคูณกับการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ดีขึ้น และสามารถจดจำวิธีการคูณในสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพจากการสังเกตและประเมินผล ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกสนานกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเพิ่มความมั่นใจในการใช้ทักษะการคูณ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการคำนวณระหว่างกัน ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบกลุ่มและการพัฒนาทักษะการคิดเชิงตรรกะ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Bunsen, 2023) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณโดยใช้แบบฝึกทักษะสำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสุเหร่าหะยีมินา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะ การคูณ โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 20.80 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 10.20 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยโดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เพื่อพัฒนาทักษะการคูณเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาต่าง ๆ มาเป็นผู้ได้ลงมือปฏิบัติจริงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเป็นการสอนแบบ active learning คือ จัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว และผู้เรียนจะได้เพลิดเพลินกับการเรียนรู้ (Ruechaipanch, 2015) และการเล่น (Card Game) จะมีวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง และทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงซึ่งถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ สอดคล้องกับเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) (Ministry of Education, 2017) แนวทางการจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการที่มีส่วนร่วมแบบร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย ฝึกการทำงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ตลอดจนสะท้อนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ของผู้เรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังที่ (Sriwongchai & Chumsukon, 2022) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) รายวิชา ส 13101 สังคมศึกษา ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวังก้านเหลืองตรุงกิจ พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 21.88 คิดเป็นร้อยละ 72.75 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 82.35 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ยังมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ควรพิจารณาการจัดสรรเวลาในการใช้การ์ดเกมในชั้นเรียนให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้เกิดการใช้เวลาที่ยาวเกินไปหรือทำให้การเรียนการสอนมีความไม่สมดุล สรุปได้ว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) ในการสอนคณิตศาสตร์เรื่องการคูณผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านจันทย เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้และทักษะการคูณของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยควรมีการปรับปรุงและพัฒนาการใช้นวัตกรรมนี้ต่อไป เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและครูผู้สอน

สรุปองค์ความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคูณในวิชาคณิตศาสตร์ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจ โดยใช้หลักการของ SCPS ซึ่งประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ กระตุ้นความสนใจ (Stimulation), ความรู้ความเข้าใจ (Cognition), ลงมือปฏิบัติ (Practice) และแลกเปลี่ยนความรู้ (Share) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนในชั้นประถมศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการคูณที่มักเป็นทักษะที่ผู้เรียนส่วนใหญ่พบความยากลำบากในการเรียนรู้ ในขั้นแรกของ SCPS คือ กระตุ้นความสนใจ (Stimulation) ครูจะเริ่มต้นการเรียนรู้โดยการนำเสนอเนื้อหาการคูณผ่านการใช้สื่อหรือกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เช่น การใช้การ์ดเกม (Card Game) ที่จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและกระตุ้นให้พวกเขาต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม กระบวนการนี้ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น ในขั้นที่สองคือ ความรู้ความเข้าใจ (Cognition) ครูจะให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะการคูณ ผ่านการยกตัวอย่างโจทย์ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย พร้อมกับการถาม-ตอบเพื่อให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้ การใช้การ์ดเกมในกระบวนการเรียนรู้อย่างยิ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลองและฝึกฝนการคูณในรูปแบบที่ไม่เครียด พร้อมทั้งแบ่งกลุ่มเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและเพิ่มความตื่นตัวในการเรียน ในขั้นที่สาม ลงมือปฏิบัติ (Practice) ผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมการฝึกฝนทักษะการคูณ โดยการใช้การ์ดเกมเพื่อสร้างสถานการณ์จำลองในการคูณ ซึ่งผู้เรียนจะได้ใช้ทักษะการคูณในการแก้ปัญหามากมาย ในเกมที่มีลักษณะของการเล่นร่วมกัน การลงมือปฏิบัติทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้และสามารถปรับใช้ทักษะได้ในสถานการณ์จริง และในขั้นที่สี่ แลกเปลี่ยนความรู้ (Share) ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการคูณและวิธีการที่ใช้ในการแก้ปัญหาผ่านการเล่นเกม ซึ่งครูจะคอยแนะนำแนวทางในการสรุปสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และช่วยแก้ไขข้อสงสัยที่อาจเกิดขึ้น กระบวนการแลกเปลี่ยนนี้ช่วยให้การเรียนรู้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากกันและกัน

การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกมจึงเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคูณของผู้เรียน เพราะไม่เพียงแต่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน แต่ยังช่วยให้พวกเขาสามารถเข้าใจและจดจำวิธีการคูณได้ดีขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีการปฏิบัติจริงและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการบูรณาการเทคโนโลยีในการสอนเนื้อหาวิชาเฉพาะมีกระบวนการคิดด้วยตนเองและนำเสนอวิธีคิดของตนเอง ครูสามารถใช้การเสริมแรงเป็น เช่น การปรบมือ คำชมเชยหรือรางวัล กระตุ้นผู้เรียนได้

1.2 พิจารณาการจัดสรรเวลาในการใช้การ์ดเกมในชั้นเรียนให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้เกิดการใช้เวลาที่มากเกินไปหรือทำให้การเรียนการสอนมีความไม่สมดุล

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ SCPS ร่วมกับการ์ดเกม (Card Game) เพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ในด้านอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Belknap Press of Harvard University Press.
- Bunsen, S. (2023). Development of Mathematics Learning Achievement in Multiplication Using Skill Practice for Grade 2 Students at Suera Hayimina School. *Journal of Interdisciplinary Research and Academics*, 3(4), 706–720. (inThai)
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Collier Books.
- Johnson, B., & Brown, A. (2019). The impact of digital detox on well-being: A systematic literature review. *Journal of Technology and Society*, 12, 45–60.
- Office of the Basic Education Commission. (2022). *Policies and priorities of the Office of the Commission Basic Education*. <https://www.obec.go.th/about/Policy>
- Ministry of Education. (2017). *Indicators and Core Learning Content for the Mathematics Learning Area (Revised Edition 2017) According to the Core Curriculum of Basic Education B.E. 2008*. Ministry of Education. (inThai)
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Basil Blackwell.
- Ruechaipanch, V. (2015). Creativity based learning (CBL). *Journal of Learning Innovation*, 1(2), 23–37. (inThai)
- Ruenrom, K. (2021). *Developing mathematics learning achievement using thinking skills training set* [Master's thesis, Burapha University]. (In Thai).
- Smith, et al. (2017). Supplemental online materials. *Department of Psychology, Stanford University*.
- Sriwongchai, K., & Chumsukon, M. (2022). The development of creativity thinking skills using creative-based learning (CBL) with Card Game in the course S13101 social studies of Grade 3 students at Wang Kan Lueang Darunkit School. *Rajabhat Maha Sarakham University Journal*, 16(3), 161–170. (inThai)
- Khaemmani, T. (2011). *The Science of Teaching: Knowledge for Effective Learning Process Management (14th ed.)*. Chulalongkorn University. (inThai)
- Thorndike, E. L. (1922). *The psychology of learning*. Teachers College, Columbia University.

การใช้ศิลปะบำบัดเพื่อการพัฒนาศักยภาพและการฟื้นฟูของคนพิการ

THE USE OF ART THERAPY TO DEVELOP POTENTIAL AND REHABILITATE PEOPLE WITH DISABILITIES

ธนวิชัย กิจเดช¹, นฤพันธ์ สมเจริญ², ปิ่นปิ่นท์ เหลืองพิทักษ์³,
สมชาย มะรินทร์⁴ และ เอื้องฟ้า ตระวิภาค⁵

Thanawit Kitdet¹, Naruepan Somcharoen², Pinpinat Lueangphithak³,
Somchai Marin⁴ and Auangfa Turawipak⁵

ศูนย์บัณฑิตศึกษา สาขาการพัฒนาศักยภาพคนพิการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์¹
คณะสังคมศาสตร์ หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์²⁻³
คณะสังคมศาสตร์ หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์⁴
สถาบันราชประชาสมาสัย กรมควบคุมโรค⁵

Graduate Studies Center Department of Social Development Chiang Rai Buddhist College,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University¹
Faculty of Social Sciences, Bachelor of Public Administration Program, Lamphun Buddhist College,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University²⁻³
Faculty of Social Sciences, Bachelor of Public Administration Program, Chiang Rai Buddhist College,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University⁴
Rajprachasamasia Institute, Department of Disease Control⁵
Corresponding Author e-mail: Thanawitkitdet@gmail.com

Received March 6, 2025; Revised April 16, 2025; Accepted May 5, 2025

บทคัดย่อ

จากการประเมินผลบทความวิชาการ พบว่าศิลปะบำบัด (ดนตรีบำบัด, การละครบำบัด, วาดรูปบำบัด) ที่เน้นความสร้างสรรค์และผ่อนคลาย มีศักยภาพสูงในการฟื้นฟูผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ทั้งในเด็กและผู้สูงอายุ ศิลปะบำบัดช่วยให้การดูแลรักษา ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ที่อาจมีปัญหาด้านอารมณ์และพฤติกรรมง่ายขึ้น ผู้รับบริการผ่อนคลายและให้ความร่วมมือมากขึ้น ส่งผลให้การฟื้นฟูมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายได้ดีขึ้น นอกจากนี้ ยังเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้, ครอบครัว และผู้ดูแล ซึ่งสำคัญต่อการฟื้นฟูแบบองค์รวม อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ศิลปะบำบัดสำหรับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ในไทยยังจำกัด เมื่อเทียบกับจำนวน เด็กและผู้สูงอายุพิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ และครอบครัวที่ต้องการความช่วยเหลือ

ดังนั้น จึงได้ข้อสรุปประเด็นที่จะศึกษา : 1.เร่งศึกษาวิจัย เพื่อพัฒนารูปแบบศิลปะบำบัดที่เหมาะสมกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ในบริบทไทย 2.จัดทำคู่มือมาตรฐาน โดยหน่วยงานภาครัฐ (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์) เพื่อเป็นแนวทางในการใช้ศิลปะบำบัดกับ เด็กและผู้สูงอายุพิการทาง

สติปัญญาและการเรียนรู้ แต่ละประเภท 3.สร้างเครือข่าย ผู้ใช้ศิลปะบำบัด เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการฟื้นฟู ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ทั้งเด็กและผู้สูงอายุ โดยเน้นการใช้ศิลปะบำบัดเป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพชีวิต

คำสำคัญ: ศิลปะบำบัด; ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้; ฟื้นฟู (เด็กและผู้สูงอายุ)

Abstract

From the evaluation of academic articles, it was found that art therapy (music therapy, drama therapy, drawing therapy) that emphasizes creativity and relaxation has high potential to rehabilitate intellectually and learning disabled people, both children and the elderly. Art therapy helps to make the care of intellectually and learning disabled people who may have emotional and behavioral problems easier. The service recipients are more relaxed and cooperative, resulting in more effective rehabilitation and better goal achievement. In addition, it also strengthens good relationships between intellectually and learning disabled people, families and caregivers, which is important for holistic rehabilitation. However, knowledge of art therapy for intellectually and learning disabled people in Thailand is still limited when compared to the number of children and the elderly with intellectually and learning disabilities and their families who need assistance.

Therefore, the conclusions of the study are as follows: 1. Accelerate research to develop an appropriate art therapy model for intellectually and learning disabled people in the Thai context. 2. Create a standard manual by the government agency (Ministry of Social Development and Human Security) to serve as a guideline for using art therapy with children and the elderly with intellectual and learning disabilities of each type. 3. Create a network of art therapy users to exchange knowledge and develop knowledge for maximum benefit in the rehabilitation of intellectually and learning disabled people, both children and the elderly, with an emphasis on using art therapy as a primary tool to develop potential and quality of life.

Keyword: Art Therapy; Intellectually and learning disabled persons; Rehabilitation (children and the elderly)

บทนำ

การส่งเสริมศักยภาพและคุณภาพชีวิตของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ถือเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องให้ความสนใจอย่างยิ่ง แนวทางการบำบัดรักษาและฟื้นฟูจึงควรมีความหลากหลายและสามารถปรับให้เข้ากับการต้องการเฉพาะบุคคลได้ ศิลปะบำบัด ซึ่งครอบคลุมทั้งดนตรีบำบัด การละครบำบัด และทัศนศิลป์บำบัด เป็นศาสตร์ที่มีศักยภาพในการเข้าถึงและเยียวยาผู้ที่มีความบกพร่องดังกล่าว โดยอาศัยกระบวนการ

สร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อย่างไรก็ตาม จากการประเมินองค์ความรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน พบว่าการประยุกต์ใช้ศิลปะบำบัดสำหรับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ในบริบทของประเทศไทยยังคงมีข้อจำกัด ทำให้การนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพยังไม่แพร่หลายเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องดำเนินการในสามประเด็นหลัก ได้แก่

ประการแรก การเร่งศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบศิลปะบำบัดที่เหมาะสมกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ในบริบทของประเทศไทย เนื่องจากผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้มีความแตกต่างหลากหลายในระดับความสามารถและความต้องการ การนำเอารูปแบบศิลปะบำบัดที่พัฒนาขึ้นในบริบททางวัฒนธรรมและสังคมอื่นมาใช้อาจไม่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะและความต้องการของบุคคลเหล่านี้ในประเทศไทย การดำเนินการวิจัยอย่างเป็นระบบจะช่วยให้เรามีความเข้าใจที่ลึกซึ้งถึงความต้องการ ศักยภาพ และข้อจำกัดของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ในบริบทของเรา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนารูปแบบศิลปะบำบัดที่มีความเหมาะสม มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ

ประการที่สอง การจัดทำคู่มือมาตรฐานโดยหน่วยงานภาครัฐ (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์) เพื่อเป็นแนวทางในการใช้ศิลปะบำบัดกับเด็กและผู้สูงอายุพิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้แต่ละประเภท ในปัจจุบัน การขาดแคลนคู่มือหรือแนวทางปฏิบัติที่เป็นมาตรฐานในการนำศิลปะบำบัดไปใช้กับกลุ่มบุคคลดังกล่าว ทำให้ผู้ปฏิบัติงานในหลากหลายสาขาวิชาชีพ ไม่ว่าจะเป็นนักบำบัด นักการศึกษาพิเศษ หรือผู้ดูแล ขาดความมั่นใจและแนวทางที่ชัดเจนในการปฏิบัติงาน การจัดทำคู่มือมาตรฐานโดยหน่วยงานภาครัฐที่มีความเชี่ยวชาญ จะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานมีแนวทางที่เชื่อถือได้ในการให้บริการฟื้นฟูที่มีคุณภาพและมีความสอดคล้องกันสำหรับเด็กและผู้สูงอายุพิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ในแต่ละระดับและประเภทความบกพร่อง (Smith & Jones, 2023)

ประการสุดท้าย การสร้างเครือข่ายผู้ใช้ศิลปะบำบัดเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และพัฒนาองค์ความรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการฟื้นฟูผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ทั้งเด็กและผู้สูงอายุ โดยเน้นการใช้ศิลปะบำบัดเป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพชีวิต การรวมตัวของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ศิลปะบำบัด ไม่ว่าจะเป็นนักบำบัด ผู้เชี่ยวชาญ นักวิจัย ผู้ดูแล และครอบครัว จะเป็นกลไกสำคัญในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ และแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด การสร้างเครือข่ายนี้จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน การพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย และนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการฟื้นฟูผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ด้วยศิลปะบำบัดให้มีประสิทธิภาพและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาศักยภาพและยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ทั้งในวัยเด็กและวัยสูงอายุ

ความหมายและแนวคิดพื้นฐานของศิลปะบำบัด (Definition and Basic Concepts of Art Therapy)

นิยามและความเป็นมาของศิลปะบำบัด

นิยามที่หลากหลายและองค์ประกอบหลัก: ศิลปะบำบัดสามารถนิยามได้ว่าเป็นศาสตร์และศิลป์ของการใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ สื่อศิลปะ และผลงานศิลปะที่เกิดขึ้น ภายใต้การดูแลของนักศิลปะบำบัดที่มีคุณวุฒิ เพื่อส่งเสริมสุขภาพทางกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของผู้รับบริการ (American Art Therapy Association, n.d.) องค์ประกอบสำคัญของศิลปะบำบัดประกอบด้วย

1. ผู้รับบริการ (Client/Patient): บุคคล กลุ่ม หรือชุมชนที่มีความต้องการในการบำบัดหรือพัฒนาตนเอง
2. นักศิลปะบำบัด (Art Therapist): ผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการฝึกอบรมทั้งในด้านศิลปะและจิตวิทยา มีความสามารถในการอำนวยความสะดวกในการบำบัดและสร้างความสัมพันธ์เชิงบำบัด
3. กระบวนการสร้างสรรค์ (Creative Process): การลงมือปฏิบัติทางศิลปะ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการสำรวจและแสดงออก
4. สื่อศิลปะ (Art Media): วัสดุและเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ เช่น สี ดินเหนียว กระดาษ ผ้า วัสดุธรรมชาติ ซึ่งแต่ละชนิดมีคุณสมบัติทางกายภาพและเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน (Rubin, 2010)
5. ผลงานศิลปะ (Artwork): ผลลัพธ์ที่จับต้องได้จากการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการสะท้อนและการทำความเข้าใจตนเอง
6. ความสัมพันธ์เชิงบำบัด (Therapeutic Relationship): ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับบริการและนักศิลปะบำบัด ที่มีความไว้วางใจ ความเข้าใจ และเป้าหมายร่วมกัน
7. ความเป็นมาและวิวัฒนาการ: ศิลปะบำบัดมีรากฐานมาจากการสังเกตว่าการแสดงออกทางศิลปะสามารถเป็นช่องทางในการสื่อสารอารมณ์และความคิดได้ โดยในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 นักจิตวิทยาและศิลปินเริ่มตระหนักถึงศักยภาพในการเยียวยาของศิลปะ (Naumburg, 1947; Kramer, 1971) การพัฒนาของทฤษฎีจิตวิเคราะห์และมนุษยนิยมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการก่อตั้งและพัฒนาศาสตร์ศิลปะบำบัดให้เป็นระบบและมีหลักการทางทฤษฎีที่ชัดเจน (Malchiodi, 2020) ในปัจจุบัน ศิลปะบำบัดได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและมีการประยุกต์ใช้ในหลากหลายบริบท เช่น โรงพยาบาล โรงเรียน สถานฟื้นฟู และชุมชน

หลักการงานและกลไกการเปลี่ยนแปลงในศิลปะบำบัด

1. การทำให้สิ่งที่อยู่ภายในเป็นรูปธรรม (Externalization): ศิลปะเป็นช่องทางในการนำเอาความคิด ความรู้สึก ความทรงจำ และประสบการณ์ที่อาจคลุมเครือหรือไม่สามารถเข้าถึงได้ด้วยคำพูด มาสู่รูปแบบที่จับต้องได้และมองเห็นได้ การทำให้เป็นรูปธรรมนี้ช่วยให้ผู้รับบริการสามารถพิจารณา สังเกต และทำความเข้าใจสิ่งเหล่านี้จากภายนอก (Lusebrink, 2004)
2. การสื่อสารที่ไม่ใช่คำพูด (Nonverbal Communication): สำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดทางด้านภาษา หรือผู้ที่ประสบความยากลำบากในการแสดงออกด้วยคำพูด ศิลปะเป็นภาษาทางเลือกที่มีพลัง การใช้สี เส้น รูปร่าง และสัญลักษณ์สามารถสื่อสารอารมณ์และความคิดที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Huss, 2016)

3.การสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการสำรวจ (Creating a Safe Space for Exploration): กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะมักถูกมองว่าเป็นกิจกรรมที่ไม่คุกคามและเปิดโอกาสให้ผู้รับบริการสามารถทดลอง แสดงออก และเสี่ยงที่จะสำรวจความรู้สึกที่อาจเจ็บปวดหรือยากลำบากในสภาพแวดล้อมที่ได้รับการสนับสนุนจากนักบำบัด

4.การส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเอง (Promoting Self-Awareness): การพิจารณาผลงานศิลปะของตนเองและการสนทนากับนักบำบัดเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์สามารถนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับตนเอง แรงจูงใจ รูปแบบพฤติกรรม และความรู้สึกที่อาจไม่เคยตระหนักมาก่อน

5.การพัฒนาทักษะการเผชิญปัญหา (Developing Coping Skills): การทดลองกับสื่อศิลปะที่แตกต่างกัน การแก้ไขปัญหาทางเทคนิคในการสร้างสรรค์ และการเผชิญกับความท้าทายในกระบวนการทางศิลปะสามารถช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ความยืดหยุ่น และความสามารถในการปรับตัว ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการจัดการกับปัญหาในชีวิตจริงได้

6.การสร้างความรู้สึกของอำนาจและการควบคุม (Fostering a Sense of Agency and Control): การตัดสินใจเลือกสื่อ สี รูปแบบ และเนื้อหาในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ช่วยให้ผู้รับบริการรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของและความสามารถในการควบคุมบางสิ่งบางอย่างในชีวิตของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่มีความรู้สึกสูญเสียอำนาจในการควบคุมสถานการณ์อื่น ๆ

ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่มีอิทธิพลต่อศิลปะบำบัด

ทฤษฎีจิตพลวัต (Psychodynamic Theory)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud): เน้นบทบาทของจิตใต้สำนึก แรงขับทางเพศและความก้าวร้าว และกลไกการป้องกันตนเอง งานศิลปะถูกมองว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงออกของความปรารถนาและความขัดแย้งที่ถูกเก็บกด (Freud, 2015) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในงานศิลปะอาจช่วยให้เข้าถึงเนื้อหาในจิตใต้สำนึกได้

คาร์ล ยุง (Carl Jung): ให้ความสำคัญกับจิตไร้สำนึกร่วมกัน (collective unconscious) ต้นแบบ (archetypes) และกระบวนการทำให้เป็นปัจเจกบุคคล (individuation) งานศิลปะสามารถเป็นช่องทางในการเข้าถึงและบูรณาการส่วนต่าง ๆ ของจิตใจ (Jung, 1964) การสร้างสรรค์ภาพลักษณ์จากความฝันและจินตนาการมีความสำคัญในแนวทางนี้

ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanistic Theory)

คาร์ล โรเจอร์ส (Carl Rogers): เน้นความสำคัญของความสัมพันธ์เชิงบำบัดที่แท้จริง การยอมรับโดยไม่มีเงื่อนไข และความเข้าใจอย่างเห็นอกเห็นใจ ศิลปะบำบัดในแนวทางนี้สนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระ และการเติบโตของบุคคล (Rogers, 1961)

อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow): ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์เน้นถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ไปจนถึงความต้องการในการตระหนักถึงศักยภาพสูงสุด ศิลปะบำบัดสามารถช่วยให้ผู้รับบริการสำรวจและตอบสนองความต้องการในระดับต่าง ๆ (Maslow, 1943)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ทฤษฎีนี้เน้นบทบาทของการเรียนรู้ผ่านการสังเกต การเลียนแบบ และการเสริมแรง ศิลปะบำบัดแบบกลุ่มสามารถเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ทักษะทางสังคมและการแสดงออกทางอารมณ์ที่เหมาะสมผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการได้รับคำแนะนำจากนักบำบัด (Bandura, 1977)

ทฤษฎีพัฒนาการ (Developmental Theories) การเข้าใจพัฒนาการทางสติปัญญา อารมณ์ และสังคมในแต่ละช่วงวัยเป็นสิ่งสำคัญในการปรับวิธีการและสื่อศิลปะที่ใช้ในการบำบัดให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้รับบริการ (Piaget, 1952; Erikson, 1968) สำหรับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ การพิจารณาระดับพัฒนาการที่แท้จริงมีความสำคัญมากกว่าอายุตามปีเกิด

ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะบำบัดกับศาสตร์อื่น ๆ

ศิลปะบำบัดมีความเชื่อมโยงและได้รับอิทธิพลจากศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น

1.จิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental Psychology): ให้ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย ซึ่งเป็นพื้นฐานในการปรับใช้ศิลปะบำบัดกับผู้รับบริการที่มีอายุและระดับพัฒนาการที่แตกต่างกัน

2.ประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience): การศึกษาเกี่ยวกับสมองและระบบประสาทช่วยให้เข้าใจถึงผลกระทบของกิจกรรมทางศิลปะต่อการทำงานของสมองในด้านต่าง ๆ เช่น อารมณ์ การรับรู้ และการเคลื่อนไหว

3.สังคมวิทยา (Sociology): มุมมองทางสังคมวิทยาช่วยให้เข้าใจถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่มีผลต่อประสบการณ์และความต้องการของผู้รับบริการ

4.การศึกษาพิเศษ (Special Education): องค์ความรู้ทางการศึกษาพิเศษมีความสำคัญในการปรับวิธีการและเทคนิคของศิลปะบำบัดให้เหมาะสมกับผู้ที่มีความต้องการพิเศษทางการเรียนรู้และพัฒนาการ

การทำความเข้าใจในความหมายที่ลึกซึ้ง หลักการทำงาน กลไกการเปลี่ยนแปลง และรากฐานทางทฤษฎีที่หลากหลายของศิลปะบำบัด จะเป็นพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการนำศาสตร์แขนงนี้ไปประยุกต์ใช้ในการฟื้นฟูและพัฒนาศักยภาพของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในบริบทของประเทศไทย

ประเภทของศิลปะบำบัดและการประยุกต์ใช้

ศิลปะบำบัดมีความหลากหลายในรูปแบบและสื่อที่ใช้ ซึ่งแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะและกลไกในการทำงานที่ต่างกัน การเลือกประเภทของศิลปะบำบัดขึ้นอยู่กับความต้องการ เป้าหมาย และความเหมาะสมกับผู้รับบริการแต่ละราย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ซึ่งอาจมีการตอบสนองต่อสื่อและกิจกรรมที่ต่างกัน

ทัศนศิลป์บำบัด (Visual Arts Therapy)

เทคนิคและสื่อที่หลากหลาย: ทัศนศิลป์บำบัดครอบคลุมการใช้สื่อและเทคนิคที่หลากหลาย เช่น การวาดภาพด้วยดินสอ สีเทียน สีน้ำ สีอะคริลิก การระบายสี การปั้นด้วยดินเหนียวหรือวัสดุอื่นๆ การพิมพ์ภาพด้วยเทคนิคต่างๆ การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์จากวัสดุหลากหลายชนิด และการใช้สื่อผสม (mixed media)

(Malchiodi, 2020) สื่อแต่ละชนิดมีคุณสมบัติทางกายภาพที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสและการแสดงออกที่หลากหลาย

การประยุกต์ใช้กับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

1. การวาดภาพและการระบายสี: เป็นกิจกรรมที่เข้าถึงง่ายและสามารถปรับให้เหมาะสมกับระดับความสามารถที่หลากหลาย ช่วยในการแสดงออกทางอารมณ์ การพัฒนาทักษะยนต์ปรับมือและตา และการสื่อสารที่ไม่ใช่คำพูด (Atkinson & Wells, 2017) ตัวอย่างเช่น การวาดภาพความรู้สึก การระบายสีตามอารมณ์ หรือการวาดภาพตามเรื่องราวที่ฟัง

2. การปั้น: สื่อดินเหนียวมีคุณสมบัติในการสัมผัสที่หลากหลาย ช่วยในการสำรวจความรู้สึก การลดความตึงเครียด และการพัฒนาทักษะยนต์ การปั้นรูปทรงต่างๆ หรือการสร้างสรรค์วัตถุสามมิติสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงพื้นที่ (Lusebrink, 2004)

3. งานประดิษฐ์: การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุต่างๆ ช่วยในการพัฒนาทักษะยนต์ การวางแผน และการแก้ปัญหา นอกจากนี้ ผลงานที่จับต้องได้ยังช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (Wood, 2009)

4. สื่อผสม: การใช้สื่อที่หลากหลายร่วมกันเปิดโอกาสให้ผู้รับบริการได้ทดลองและแสดงออกอย่างอิสระโดยไม่มีข้อจำกัดของสื่อใดสื่อหนึ่ง

ดนตรีบำบัด (Music Therapy)

รูปแบบการบำบัด: ดนตรีบำบัดเกี่ยวข้องกับการใช้ดนตรีและองค์ประกอบทางดนตรี (เช่น จังหวะ ทำนอง เสียง) เพื่อตอบสนองความต้องการทางกายภาพ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และการสื่อสารของผู้รับบริการ (Bruscia, 2014) รูปแบบการบำบัดมีทั้งแบบรับ (receptive) เช่น การฟังเพลง และแบบสร้างสรรค์ (active) เช่น การร้องเพลง การเล่นดนตรี และการแต่งเพลง

การประยุกต์ใช้กับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

การฟังเพลง: สามารถช่วยในการผ่อนคลาย ลดความวิตกกังวล กระตุ้นความทรงจำ และส่งเสริมการแสดงออกทางอารมณ์ การเลือกเพลงที่เหมาะสมกับอารมณ์และประสบการณ์ของผู้รับบริการมีความสำคัญ

การร้องเพลง: เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานและสามารถส่งเสริมการสื่อสาร การพัฒนาภาษา และการแสดงออกทางอารมณ์ การร้องเพลงร่วมกันในกลุ่มยังช่วยสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง

การเล่นดนตรี: การใช้เครื่องดนตรีที่ไม่ซับซ้อน เช่น เครื่องเคาะจังหวะ หรือเครื่องดนตรีที่มีเสียงไพเราะ เล่นได้อย่างง่ายดาย สามารถช่วยในการพัฒนาทักษะยนต์ การประสานงาน และการแสดงออกทางอารมณ์โดยไม่มีข้อจำกัดด้านทักษะทางดนตรี

การแต่งเพลง: แม้ว่าอาจมีความท้าทายสำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดทางภาษา แต่การร่วมกันสร้างเนื้อเพลงง่าย ๆ หรือการใช้ดนตรีเพื่อสื่อสารเรื่องราวและความรู้สึกสามารถเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า

การเคลื่อนไหวบำบัด (Dance/Movement Therapy)

หลักการและเทคนิค: การเคลื่อนไหวบำบัดใช้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเอง การแสดงออกทางอารมณ์ และการบูรณาการทางร่างกายและจิตใจ เทคนิคต่าง ๆ รวมถึงการ

เคลื่อนไหวอย่างอิสระ การเคลื่อนไหวตามจังหวะและดนตรี การใช้ท่าทางเพื่อสื่อสาร และการสำรวจพื้นที่และการปฏิสัมพันธ์ผ่านการเคลื่อนไหว (Chaiklin & Wengrower, 2009)

การประยุกต์ใช้กับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวอย่างอิสระ: เปิดโอกาสให้ผู้รับบริการได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายโดยไม่มีข้อจำกัด

2. การเคลื่อนไหวตามจังหวะและดนตรี: ช่วยในการพัฒนาการประสานงานของร่างกาย การรับรู้จังหวะ และการแสดงออกทางอารมณ์

3. การใช้ท่าทางเพื่อสื่อสาร: สำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดทางภาษา การใช้ท่าทางและร่างกายในการสื่อสารความต้องการและความรู้สึกเป็นสิ่งสำคัญ การเคลื่อนไหวบำบัดสามารถช่วยพัฒนาทักษะนี้

4. การสำรวจพื้นที่และการปฏิสัมพันธ์: กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวในพื้นที่และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านการเคลื่อนไหวสามารถส่งเสริมการรับรู้เชิงพื้นที่ ทักษะทางสังคม และความเข้าใจในความสัมพันธ์

การละครบำบัด (Drama Therapy)

เทคนิค: การละครบำบัดใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการละคร เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่านิทาน การใช้หน้ากาก การสร้างสรรค์บทละคร และเกมต่าง ๆ เพื่อสำรวจปัญหา อารมณ์ และความสัมพันธ์ (Jennings, 1999)

การประยุกต์ใช้กับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

1. การแสดงบทบาทสมมติ: ช่วยให้ผู้รับบริการได้ทดลองสวมบทบาทต่าง ๆ และฝึกทักษะทางสังคมในสถานการณ์จำลองที่ปลอดภัย สามารถช่วยในการเข้าใจมุมมองของผู้อื่นและการจัดการกับสถานการณ์ทางสังคมที่ท้าทาย

2. การเล่านิทาน: การใช้เรื่องราวและการแสดงออกผ่านตัวละครในนิทานสามารถช่วยในการสำรวจอารมณ์และประสบการณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบที่เป็นนามธรรมน้อยลงและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

3. การใช้หน้ากาก: หน้ากากสามารถช่วยให้ผู้รับบริการแสดงออกถึงอารมณ์ที่อาจยากที่จะเปิดเผยโดยตรง และยังช่วยในการสำรวจบทบาทต่าง ๆ

4. เกมและการละเล่น: กิจกรรมที่สนุกสนานและมีโครงสร้างง่ายๆ สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกัน และการแสดงออกทางอารมณ์

ศิลปะบำบัดแบบผสมผสาน (Integrative Arts Therapy)

การบูรณาการหลากหลายรูปแบบ: ศิลปะบำบัดแบบผสมผสานเป็นการนำเอาเทคนิคและสื่อจากศิลปะบำบัดประเภทต่างๆ มาใช้ร่วมกัน เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้รับบริการได้อย่างครอบคลุมมากยิ่งขึ้น (Knill et al., 2005)

การประยุกต์ใช้กับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ การผสมผสานสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายอาจช่วยในการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น การใช้ดนตรีประกอบการวาดภาพ หรือการเคลื่อนไหวร่างกายตามเรื่องราวที่เล่า

การทำความเข้าใจในรายละเอียดของแต่ละประเภทของศิลปะบำบัด พร้อมทั้งแนวทางการประยุกต์ใช้ที่เหมาะสมกับลักษณะและความต้องการของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบและนำเสนอกิจกรรมศิลปะบำบัดที่มีประสิทธิภาพ

หลักการสำคัญของการประยุกต์ใช้ศิลปะบำบัดกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

การประยุกต์ใช้ศิลปะบำบัดกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ต้องการความเข้าใจในลักษณะเฉพาะของกลุ่มบุคคลนี้ และการนำหลักการที่เหมาะสมมาใช้ เพื่อให้กระบวนการบำบัดมีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับบริการอย่างแท้จริง

การปรับให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการและความสามารถ (Adaptation to Developmental Levels and Abilities)

เหตุผลและความสำคัญ: ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้มีความหลากหลายอย่างมากในระดับความสามารถทางสติปัญญา ภาษา การสื่อสาร ทักษะยนต์ และพัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ การนำกิจกรรมศิลปะบำบัดที่ไม่ได้รับการปรับให้เหมาะสม อาจนำไปสู่ความรู้สึกท้อแท้ ความล้มเหลว และการไม่เข้าร่วมกิจกรรม (Wood, 2009) การปรับกิจกรรมให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการที่แท้จริง (ซึ่งอาจแตกต่างจากอายุตามปีเกิด) และความสามารถเฉพาะบุคคลจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

การนำไปใช้

1. การเลือกสื่อที่เหมาะสม: สื่อศิลปะควรมีความปลอดภัย จับต้องง่าย และเหมาะสมกับความสามารถทางกายภาพของผู้รับบริการ ตัวอย่างเช่น สำหรับผู้ที่มีทักษะยนต์ปรับมือที่จำกัด อาจใช้สีเทียนแท่งใหญ่ หรือการระบายสีด้วยมือ

2. การลดความซับซ้อนของกิจกรรม: คำแนะนำและขั้นตอนการทำกิจกรรมควรมีความชัดเจน กระชับ และอาจต้องมีการสาธิตซ้ำ ๆ การแบ่งกิจกรรมที่ซับซ้อนออกเป็นขั้นตอนย่อย ๆ ช่วยให้ผู้รับบริการสามารถทำตามได้ง่ายขึ้น

3. การใช้การสื่อสารที่หลากหลาย: นอกจากการใช้คำพูดแล้ว อาจต้องใช้ภาพ สัญลักษณ์ หรือการแสดงท่าทางประกอบ เพื่อให้คำแนะนำและการสื่อสารมีความเข้าใจตรงกัน

4. การให้ทางเลือก: การให้ผู้รับบริการมีทางเลือกในการเลือกสื่อหรือรูปแบบการสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของและความสนใจในกิจกรรม (Atkinson & Wells, 2017)

การเน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ (Emphasis on Process over Product)

เหตุผลและความสำคัญ: เป้าหมายหลักของการทำศิลปะบำบัดกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ มักเน้นไปที่ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ การแสดงออกทางอารมณ์ และการมีส่วนร่วมใน

กิจกรรม มากกว่าการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่สวยงามหรือสมบูรณ์แบบ การให้ความสำคัญกับผลลัพธ์มากเกินไปอาจสร้างความกดดันและความรู้สึกด้อยค่าให้กับผู้รับบริการ (Moon, 2010)

การนำไปใช้

- 1.การให้กำลังใจและความชื่นชมในความพยายาม: นักบำบัดควรให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วม ความพยายาม และการแสดงออกของผู้รับบริการ มากกว่าการวิพากษ์วิจารณ์คุณภาพของผลงาน
- 2.การสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย: การลดความคาดหวังเกี่ยวกับผลงานขั้นสุดท้าย และการเน้นความสนุกสนานและความเพลิดเพลินในกระบวนการ จะช่วยลดความกังวลและส่งเสริมการแสดงออกอย่างอิสระ
- 3.การใช้ผลงานเป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนา: ผลงานศิลปะสามารถเป็นจุดเริ่มต้นในการพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึก ความคิด และประสบการณ์ของผู้รับบริการ โดยไม่จำเป็นต้องเน้นที่ความสวยงามทางศิลปะ

การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและสนับสนุน (Creating a Safe and Supportive Environment)

เหตุผลและความสำคัญ: ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้อาจมีความเปราะบางทางอารมณ์และอาจเคยมีประสบการณ์ที่ไม่ดีในการแสดงออกหรือการถูกตัดสิน การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย มั่นคง และปราศจากการตัดสิน จะช่วยให้ผู้รับบริการรู้สึกไว้วางใจ กล้าที่จะแสดงออก และเปิดใจต่อกระบวนการบำบัด (Lusebrink, 2004)

การนำไปใช้

- 1.การสร้างความสัมพันธ์ที่ไว้วางใจ: นักบำบัดควรสร้างความสัมพันธ์ที่อบอุ่น เข้าใจ และให้การยอมรับกับผู้รับบริการ
- 2.การกำหนดขอบเขตที่ชัดเจน: การมีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนและสม่ำเสมอจะช่วยสร้างความรู้สึกปลอดภัยและความมั่นคง
- 3.การให้การสนับสนุนทางอารมณ์: นักบำบัดควรรับฟังและตอบสนองต่ออารมณ์ของผู้รับบริการด้วยความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจ
- 4.การส่งเสริมการยอมรับตนเองและผู้อื่น: การสร้างบรรยากาศที่ทุกคนรู้สึกได้รับการยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น

การใช้สื่อศิลปะเป็นภาษาทางเลือก (Using Art Media as an Alternative Language)

เหตุผลและความสำคัญ: ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้อาจมีข้อจำกัดในการสื่อสารด้วยคำพูด การใช้สื่อศิลปะเป็นช่องทางในการแสดงออกซึ่งความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ที่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาพูดได้อย่างชัดเจน สื่อศิลปะสามารถเป็น "ภาษา" ที่เข้าถึงง่ายและเป็นรูปธรรม (Huss, 2016)

การนำไปใช้

- 1.การสังเกตและการตีความที่ไม่ใช่คำพูด: นักบำบัดควรสังเกตการใช้สื่อ สี รูปทรง และเนื้อหาในงานศิลปะของผู้รับบริการ เพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกและความคิดที่อาจไม่ได้ถูกสื่อสารออกมาเป็นคำพูด

2.การกระตุ้นการแสดงออกผ่านสื่อ: การนำเสนอสื่อศิลปะที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้รับบริการได้ทดลองและเลือกใช้สื่อที่ตนเองรู้สึกสบายใจ จะช่วยส่งเสริมการแสดงออก

3.การเชื่อมโยงผลงานกับประสบการณ์: การพูดคุยเกี่ยวกับผลงานศิลปะในลักษณะที่ไม่กดดัน สามารถช่วยให้ผู้รับบริการเชื่อมโยงสิ่งที่สร้างสรรค์กับประสบการณ์ภายในของตนเอง

การส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการควบคุม (Promoting Engagement and Control)

เหตุผลและความสำคัญ: การให้ผู้รับบริการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะบำบัด เช่น การเลือกสื่อ หัวข้อ หรือวิธีการสร้างสรรค์ จะช่วยส่งเสริมความรู้สึกเป็นเจ้าของ ความสนใจ และแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ การรู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมบางสิ่งบางอย่างในกระบวนการบำบัดยังช่วยเสริมสร้างความรู้สึกของอำนาจในตนเอง (Wood, 2009)

การนำไปใช้

- 1.การให้ทางเลือก: เสนอทางเลือกที่หลากหลายในสื่อและกิจกรรม
- 2.การเคารพการตัดสินใจ: ยอมรับและสนับสนุนการตัดสินใจของผู้รับบริการภายในขอบเขตของความปลอดภัยและเป้าหมายการบำบัด
- 3.การปรับกิจกรรมตามความสนใจ: พยายามเชื่อมโยงกิจกรรมศิลปะบำบัดกับความสนใจและความชอบของผู้รับบริการ

การใช้ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensory and Kinesthetic Engagement)

เหตุผลและความสำคัญ: ผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้จำนวนมากมีประเด็นเกี่ยวกับการประมวลผลทางประสาทสัมผัส การใช้สื่อศิลปะที่หลากหลายพื้นผิว กลิ่น และต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย สามารถช่วยในการบูรณาการประสาทสัมผัสและการพัฒนาทักษะยนต์ (Grandin & Barron, 2005)

การนำไปใช้

การใช้ดินเหนียว สีทราย การระบายสีด้วยนิ้วมือ การเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ

การนำหลักการเหล่านี้มาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม จะช่วยให้ศิลปะบำบัดเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมพัฒนาการ การแสดงออก และคุณภาพชีวิตของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง

วิธีการและเทคนิคการใช้ศิลปะบำบัดสำหรับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

กิจกรรมที่มีโครงสร้างและคำแนะนำที่ชัดเจน (Structured Activities)

รายละเอียด: การนำเสนอกิจกรรมที่มีขั้นตอนที่กำหนดไว้ล่วงหน้า วัสดุที่เตรียมพร้อม และเป้าหมายที่ชัดเจน ช่วยลดความสับสนและความวิตกกังวลสำหรับผู้ที่มีปัญหาในการวางแผนและจัดการตนเอง

ตัวอย่าง: การทำตามแม่แบบในการวาดรูป การสร้างภาพปะติดตามหัวข้อที่กำหนด การทำกิจกรรมศิลปะตามลำดับขั้นตอนที่แสดงด้วยภาพ

การประยุกต์ใช้: เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นหรือผู้ที่มีความวิตกกังวลสูง ช่วยสร้างความรู้สึกมั่นใจและความสำเร็จเมื่อทำตามขั้นตอนได้

การใช้ตัวอย่างและการสาธิต (Modeling and Demonstration)

รายละเอียด: นักบำบัดแสดงให้เห็นถึงวิธีการใช้สื่อศิลปะ เทคนิคการสร้างสรรค์ หรือการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านงานศิลปะ เป็นการให้ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมและลดความไม่แน่นอน (Bandura, 1977)

ตัวอย่าง: นักบำบัดวาดภาพความรู้สึกเศร้า หรือปั้นรูปทรงง่ายๆ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้รับบริการทำตามการประยุกต์ใช้: มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ยังไม่รู้ผ่านการมองเห็นและการเลียนแบบ

การแบ่งกิจกรรมเป็นขั้นตอนย่อย ๆ (Breaking Down Tasks)

รายละเอียด: กิจกรรมที่ซับซ้อนสามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนที่เล็กและจัดการได้ง่ายขึ้น ช่วยให้ผู้รับบริการรู้สึกสามารถทำได้

ตัวอย่าง: การสร้างงานประดิษฐ์ที่มีหลายขั้นตอน จะถูกแบ่งเป็นขั้นตอนที่ละเอียดน้อยๆ พร้อมคำแนะนำทีละขั้น

การประยุกต์ใช้: เหมาะสำหรับผู้ที่มีช่วงความสนใจสั้น หรือมีความยากลำบากในการทำกิจกรรมที่ยาวนาน

การใช้สื่อศิลปะที่หลากหลายพื้นผิวและกระตุ้นประสาทสัมผัส (Multi-Sensory Art Materials)

รายละเอียด: การนำเสนอสื่อที่มีลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างกัน เช่น ดินเหนียวที่มีผิวหยาบ สีน้ำที่มีความฉ่ำ ผ้าที่มีความนุ่ม ช่วยกระตุ้นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสที่หลากหลาย (Grandin & Barron, 2005)

ตัวอย่าง: การใช้กระดาษทราย สีที่มีกลิ่น ดินเหนียวที่มีเม็ดทรายผสม

การประยุกต์ใช้: สำคัญสำหรับผู้ที่มีประเด็นด้านการบูรณาการประสาทสัมผัส และช่วยเพิ่มพูนความน่าสนใจของกิจกรรม

การใช้เรื่องราว ภาพ และดนตรีเพื่อกระตุ้นจินตนาการ (Storytelling, Imagery, and Music)

รายละเอียด: การใช้สื่อเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ช่วยให้ผู้รับบริการเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในกับรูปแบบภายนอก (Lusebrink, 2004)

ตัวอย่าง: การวาดภาพตามนิทานที่ฟัง การสร้างภาพจากจินตนาการตามเสียงเพลง

การประยุกต์ใช้: ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกทางอารมณ์ และการเชื่อมโยงประสบการณ์

การทำงานกลุ่มเพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Group Art Therapy)

รายละเอียด: การทำกิจกรรมศิลปะร่วมกับผู้อื่นเปิดโอกาสให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ การแบ่งปัน การเรียนรู้ทักษะทางสังคม และการสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง (Huss, 2016)

ตัวอย่าง: การสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน การให้กำลังใจและชื่นชมผลงานของผู้อื่น การพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์ในการสร้างสรรค์

การประยุกต์ใช้: เหมาะสำหรับการพัฒนาทักษะทางสังคม การทำงานร่วมกัน และการลดความรู้สึกโดดเดี่ยว

การใช้เทคโนโลยีสนับสนุน (Assistive Technology)

รายละเอียด: การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เช่น โปรแกรมวาดภาพดิจิทัล อุปกรณ์ช่วยจับสี หรือสวิตช์ควบคุม ช่วยให้ผู้ใช้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกายสามารถเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบำบัดได้

ตัวอย่าง: การใช้แท็บเล็ตและปากกาстилในการวาดภาพ การใช้โปรแกรมที่มีฟังก์ชันการช่วยเหลือต่างๆ

การประยุกต์ใช้: เพิ่มโอกาสในการเข้าถึงศิลปะบำบัดสำหรับผู้ที่มีความท้าทายทางด้านร่างกาย การปรับวิธีการสื่อสารและการให้คำแนะนำ

ข้อควรระวังและจริยธรรมในการใช้ศิลปะบำบัดกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

การประเมินความสามารถและความต้องการเฉพาะบุคคลอย่างละเอียด

รายละเอียด: ก่อนเริ่มต้นกระบวนการบำบัด นักบำบัดต้องทำการประเมินอย่างรอบด้าน ครอบคลุมระดับสติปัญญา ทักษะการสื่อสาร ทักษะยนต์ พัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ ประวัติส่วนตัว และความต้องการเฉพาะของผู้รับบริการ (Ulman, 1961)

ข้อควรระวัง: การใช้เครื่องมือประเมินที่เป็นมาตรฐานและเหมาะสมกับกลุ่มบุคคลนี้ การสังเกตพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของผู้รับบริการ

จริยธรรม: การได้รับความยินยอม (informed consent) จากผู้รับบริการหรือผู้ปกครอง/ผู้ดูแล โดยให้ข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับกระบวนการบำบัดและเป้าหมาย

การเคารพความเป็นอิสระและการตัดสินใจ (Respect for Autonomy)

รายละเอียด: แม้ว่าผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้จะมีข้อจำกัดในการตัดสินใจ นักบำบัดควรส่งเสริมให้พวกเขามีส่วนร่วมในการเลือกสื่อ หัวข้อ และวิธีการสร้างสรรค์เท่าที่ความสามารถของตนเองจะเอื้ออำนวย (American Art Therapy Association, 2013)

ข้อควรระวัง: การให้ข้อมูลที่เข้าใจง่ายเพื่อให้ผู้รับบริการสามารถตัดสินใจได้อย่างมีความหมาย การรับฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้รับบริการ

จริยธรรม: การส่งเสริมศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และการเคารพสิทธิของผู้รับบริการ

การรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว (Confidentiality)

รายละเอียด: ข้อมูลส่วนตัวและผลงานศิลปะของผู้รับบริการควรได้รับการเก็บรักษาเป็นความลับตามหลักจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ข้อยกเว้นอาจเกิดขึ้นในกรณีที่มีความเสี่ยงต่อความปลอดภัยของผู้รับบริการหรือผู้อื่น (Corey et al., 2019)

ข้อควรระวัง: การจัดเก็บผลงานในที่ปลอดภัย การพูดคุยเกี่ยวกับกรณีศึกษาโดยไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว

จริยธรรม: การสร้างความไว้วางใจและความปลอดภัยในการเปิดเผยตนเอง

การทำงานร่วมกับสหวิชาชีพ (Interdisciplinary Collaboration)

รายละเอียด: การประสานงานกับนักจิตวิทยา นักการศึกษาพิเศษ นักสังคมสงเคราะห์ ผู้ดูแล และครอบครัว เป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การบำบัดเป็นไปอย่างบูรณาการและครอบคลุมความต้องการที่หลากหลายของผู้รับบริการ (Gilroy & Gilroy, 1999)

ข้อควรระวัง: การแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างเหมาะสมและได้รับความยินยอม การเคารพบทบาทและความเชี่ยวชาญของแต่ละวิชาชีพ

จริยธรรม: การทำงานเพื่อประโยชน์สูงสุดของผู้รับบริการ

การตระหนักถึงข้อจำกัดของตนเองและการส่งต่อ (Awareness of Limitations and Referral)

รายละเอียด: นักบำบัดควรตระหนักถึงขอบเขตความเชี่ยวชาญของตนเอง และหากพบว่าผู้รับบริการมีความต้องการที่เกินกว่าความสามารถของตนเอง ควรมีการปรึกษาหรือส่งต่อผู้รับบริการไปยังผู้เชี่ยวชาญที่เหมาะสม (Hermann, 2016)

ข้อควรระวัง: การพัฒนาความรู้และทักษะอย่างต่อเนื่อง การขอคำปรึกษาจากเพื่อนร่วมวิชาชีพ

จริยธรรม: การให้บริการที่มีคุณภาพและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้รับบริการ

ความอ่อนไหวต่อความแตกต่างทางวัฒนธรรมและบริบททางสังคม

รายละเอียด: การตระหนักถึงภูมิหลังทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยมของผู้รับบริการมีความสำคัญในการเลือกใช้สื่อและวิธีการบำบัดที่เหมาะสมและเคารพต่อความหลากหลาย

ข้อควรระวัง: การเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่แตกต่าง การหลีกเลี่ยงการตัดสินหรือตีความตามมุมมองของตนเอง

จริยธรรม: การให้บริการที่เท่าเทียมและเคารพต่อความแตกต่างของบุคคล

ประโยชน์และผลลัพธ์ของการใช้ศิลปะบำบัดกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแสดงออก (Communication and Expression): ศิลปะเป็นช่องทางที่ไม่ต้องใช้คำพูด ช่วยให้ผู้ที่มีความบกพร่องทางภาษาแสดงออกทางอารมณ์ ความคิด และความต้องการได้ (Huss, 2016)

การส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองและความภาคภูมิใจ (Self-Awareness and Self-Esteem): การสร้างสรรค์ผลงานและการได้รับการยอมรับช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและเห็นคุณค่าของตนเอง (Moon, 2010)

การจัดการอารมณ์และความเครียด (Emotional Regulation and Stress Management): กระบวนการสร้างสรรค์เป็นช่องทางในการระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียด และส่งเสริมความผ่อนคลาย (Lusebrink, 2004)

การพัฒนาทักษะทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์ (Social Skills and Interaction): การทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่มส่งเสริมการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน และการสร้างความสัมพันธ์

การพัฒนาทักษะยนต์และการรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Motor Skills and Sensory Integration): การใช้สื่อศิลปะต่าง ๆ ช่วยพัฒนาทักษะยนต์ปรับมือและตา และกระตุ้นการรับรู้ทางประสาทสัมผัส (Grandin & Barron, 2005)

การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ (Cognitive Development and Learning): กิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้แนวคิดใหม่ๆ

การลดพฤติกรรมท้าทาย (Reduction of Challenging Behaviors): การให้ช่องทางในการแสดงออกทางอารมณ์อย่างสร้างสรรค์สามารถช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

การเพิ่มคุณภาพชีวิตและความสุข (Improved Quality of Life and Well-being): การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สนุกสนานและมีความหมายช่วยส่งเสริมความสุขและความพึงพอใจในชีวิต

แนวทางการศึกษาเพิ่มเติมและการพัฒนาในประเทศไทย

การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบศิลปะบำบัดที่เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมและสังคมไทย: การศึกษาความเชื่อ ค่านิยม และรูปแบบการสื่อสารของคนไทย เพื่อปรับรูปแบบศิลปะบำบัดให้สอดคล้อง

การพัฒนาและประเมินผลคู่มือมาตรฐานและแนวทางการปฏิบัติงาน: การรวบรวมองค์ความรู้จากงานวิจัยและประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญเพื่อสร้างแนวทางที่ชัดเจนและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

การส่งเสริมการฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรด้านศิลปะบำบัด: การจัดตั้งหลักสูตรการฝึกอบรมที่มีคุณภาพและมาตรฐาน การส่งเสริมการเรียนรู้ต่อเนื่องสำหรับผู้ปฏิบัติงาน

การสร้างเครือข่ายและความร่วมมือระหว่างผู้ปฏิบัติงาน นักวิจัย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง: การจัดตั้งสมาคมหรือกลุ่มเครือข่ายเพื่อการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และการทำงานร่วมกัน

การศึกษามลกระทบของศิลปะบำบัดต่อผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ในระยะยาว: การติดตามและประเมินผลของการใช้ศิลปะบำบัดในระยะยาวเพื่อวัดผลลัพธ์ที่ยั่งยืน

การศึกษาความคุ้มค่าทางเศรษฐศาสตร์ของการใช้ศิลปะบำบัด: การวิเคราะห์ต้นทุนและผลประโยชน์ของการนำศิลปะบำบัดมาใช้ในการดูแลและฟื้นฟู

สรุปองค์ความรู้

บทความวิชาการนี้ได้สำรวจศักยภาพของศิลปะบำบัดในฐานะเครื่องมือสำคัญสำหรับการฟื้นฟูและพัฒนาศักยภาพของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ในประเทศไทย โดยเน้นย้ำถึงความสามารถในการสื่อสารและเข้าถึงกลุ่มบุคคลเหล่านี้ผ่านภาษาที่ไม่ใช่คำพูด ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญในการบำบัดรักษาและส่งเสริมพัฒนาการในหลากหลายมิติ หลักการสำคัญของการประยุกต์ใช้ศิลปะบำบัดกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ ได้แก่ การปรับกิจกรรมให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการและความสามารถเฉพาะบุคคล การให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าผลลัพธ์ การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและสนับสนุน การใช้สื่อศิลปะเป็นช่องทางการสื่อสารทางเลือก และการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการควบคุมของผู้รับบริการ หลักการเหล่านี้เป็นรากฐานสำคัญในการออกแบบและนำเสนอกิจกรรมศิลปะบำบัดที่มีประสิทธิภาพ

ประโยชน์และผลลัพธ์ของการใช้ศิลปะบำบัดกับผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้นั้นมีความหลากหลายและครอบคลุม ตั้งแต่การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแสดงออก การส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองและความภาคภูมิใจ การจัดการอารมณ์และความเครียด การพัฒนาทักษะทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์ การพัฒนาทักษะยนต์และการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ไปจนถึงการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาและการ

เรียนรู้ และการลดพฤติกรรมทำลาย ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนส่งผลโดยตรงต่อการยกระดับคุณภาพชีวิตและความสุขของผู้รับบริการ อย่างไรก็ตาม บทความนี้ยังได้ชี้ให้เห็นถึงความท้าทายในการนำศิลปะบำบัดมาใช้อย่างแพร่หลายในประเทศไทย ซึ่งรวมถึงข้อจำกัดด้านองค์ความรู้ที่เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรม ทรัพยากร บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ และการเข้าถึงบริการที่ยังไม่ทั่วถึง เพื่อแก้ไขความท้าทายและส่งเสริมการใช้ศิลปะบำบัดอย่างมีประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการปฏิบัติที่สำคัญ ได้แก่ การบูรณาการศิลปะบำบัดในระบบการดูแลและฟื้นฟู การสนับสนุนการฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากร การจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอ การสร้างความตระหนักและความเข้าใจในวงกว้าง การประเมินและวางแผนการบำบัดเฉพาะบุคคล การสร้างความร่วมมือกับครอบครัวและผู้ดูแล การใช้สื่อและเทคโนโลยีที่หลากหลายและเหมาะสม การสร้างเครือข่ายการทำงาน และการติดตามและประเมินผลการบำบัดอย่างเป็นระบบสำหรับทิศทางของการวิจัยและการพัฒนาในอนาคต ควรเน้นการวิจัยเชิงประจักษ์เพื่อศึกษาผลลัพธ์และประสิทธิภาพของศิลปะบำบัดในบริบทของประเทศไทย การพัฒนาเครื่องมือประเมินที่เหมาะสม การศึกษาเชิงวัฒนธรรม การพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม และการศึกษาในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีภาวะสติปัญญาบกพร่องหรือภาวะสมองเสื่อมร่วมด้วย

โดยสรุป ศิลปะบำบัดเป็นศาสตร์ที่มีคุณค่าและมีศักยภาพอย่างยิ่งในการส่งเสริมพัฒนาการและคุณภาพชีวิตของผู้พิการทางสติปัญญาและการเรียนรู้ในประเทศไทย การผลักดันให้เกิดการศึกษา วิจัย การพัฒนาบุคลากร และการบูรณาการศิลปะบำบัดเข้าสู่ระบบการดูแลอย่างจริงจัง จะเป็นก้าวสำคัญในการมอบโอกาสและทางเลือกในการฟื้นฟูที่สร้างสรรค์และตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของบุคคลเหล่านี้ เพื่อให้พวกเขาสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขและมีศักดิ์ศรีในสังคมไทยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- American Art Therapy Association. (n.d.). *About art therapy*. American Art Therapy Association. <https://arttherapy.org/about/>
- Atkinson, B., & Wells, A. (2017). *Art therapy with children and adolescents: Creative approaches for working with young people*. Routledge.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bruscia, K. E. (2014). *Defining music therapy* (3rd ed.). Barcelona Publishers.
- Chaiklin, S., & Wengrower, H. (Eds.). (2009). *The art and science of dance/movement therapy*. Routledge.
- Corey, G., Corey, M. S., & Corey, C. (2019). *Issues and ethics in the helping professions* (10th ed.). Cengage Learning.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity, youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Freud, S. (2015). *The interpretation of dreams* (J. Strachey, Trans.). Dover Publications. (Original work published 1915)

- Gilroy, A., & Gilroy, B. (1999). *Art therapy: Research, practice and education*. Charles C Thomas Publisher.
- Hermann, E. (2016). *Art therapy: An introduction*. Routledge.
- Huss, P. L. (2016). *Art therapy with groups: Theory and practice*. Routledge.
- Jennings, S. (1999). *Introduction to drama therapy*. Jessica Kingsley Publishers.
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Dell Publishing.
- Knill, P. J., Levine, E. G., & Malloch, C. (2005). *Principles and practice of integrative arts psychotherapy*. Jessica Kingsley Publishers.
- Kramer, E. (1971). *Art as therapy*. Schocken Books.
- Lusebrink, V. B. (2004). *Imagery and visual expression in therapy*. Brunner-Routledge.
- Malchiodi, C. A. (Ed.). (2020). *Creative arts therapies* (3rd ed.). Guilford Press.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Moon, B. L. (2010). *What is art therapy?*. Charles C Thomas Publisher.
- Naumburg, M. (1947). *Active psychotherapy*. Grune & Stratton.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Houghton Mifflin.
- Rubin, J. A. (2010). *Introduction to art therapy: Sources & resources*. Routledge.
- Siegel, D. J. (1999). *The developing mind: Toward a neurobiology of interpersonal experience*. Guilford Press.
- Smith, J., & Jones, K. (2023). *The role of art therapy in intellectual and developmental disabilities*. In L. Brown & M. Green (Eds.), *Creative arts therapies for diverse populations* (pp. 150-165). Routledge.
- Ulman, E. (1961). Art therapy: Problems in definition. *Bulletin of Art Therapy*, 1(1), 5-13.
- Wood, M. M. (2009). *Developmental therapy-developmental teaching for socially and emotionally troubled children and adolescents with developmental disabilities* (5th ed.). PRO-ED.

การบริหารโครงการก่อสร้างด้วยแนวคิด Lean Construction: กรณีศึกษาความสำเร็จและ
บทเรียนในประเทศไทย

LEAN CONSTRUCTION PROJECT MANAGEMENT: A CASE STUDY OF SUCCESS AND
LESSONS IN THAILAND

ปรินทร ศรีเอี้ยวพิกุล

Parinthorn Sirieawphikul

นักวิชาการอิสระ

Independent Scholar

Corresponding Author e-mail: parinthorn@hitechthai.com

Received March 14, 2025; Revised April 10, 2025; Accepted April 20, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งศึกษาการประยุกต์ใช้แนวคิด Lean Construction ในโครงการก่อสร้างของประเทศไทย โดยการทบทวนวรรณกรรมจากงานวิจัยและบทความวิชาการที่เผยแพร่ในประเทศไทยในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จ อุปสรรค และบทเรียนที่ได้จากการนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ ผลการศึกษาพบว่า การประยุกต์ใช้ Lean Construction ในประเทศไทยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยสามารถลดความสูญเปล่าในกระบวนการก่อสร้าง เพิ่มผลิตภาพแรงงาน และลดระยะเวลาการก่อสร้างได้อย่างมีนัยสำคัญ ปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญประกอบด้วย การสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูง การฝึกอบรมบุคลากร และการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนอุปสรรคที่พบมากที่สุดได้แก่ การขาดความรู้ความเข้าใจในหลักการ Lean และวัฒนธรรมการทำงานแบบดั้งเดิม บทความนี้นำเสนอกรอบแนวคิดสำหรับการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในบริบทของประเทศไทย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานในอุตสาหกรรมก่อสร้างไทย

คำสำคัญ: สิ้นคอนสตรัคชัน; การบริหารโครงการก่อสร้าง; การลดความสูญเปล่า; ประเทศไทย; กรณีศึกษา

Abstract

This academic article focuses on the application of Lean Construction principles in Thai construction projects by reviewing literature from research and academic articles published in Thailand over the past five years. The study aims to analyze the factors of success, obstacles, and lessons learned from implementing these principles. The findings indicate that the adoption of Lean Construction in Thailand is increasing, as it significantly reduces waste in construction processes, enhances labor productivity, and shortens construction time. Key success factors include top management support, personnel training, and the integration of digital technology. Major obstacles encountered include a lack of understanding of Lean

principles and traditional work cultures. Therefore, a conceptual framework for applying Lean Construction in the Thai context is presented, which will benefit academics and practitioners in the Thai construction industry.

Keywords: Lean Construction; Construction Project Management; Waste Reduction; Thailand; Case Study

บทนำ

อุตสาหกรรมก่อสร้างถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยในปี 2563 มีมูลค่าถึง 1.3 ล้านล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 8.5 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) (Krungsri Research, 2020) อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมก่อสร้างไทยยังคงประสบปัญหาในด้านประสิทธิภาพ การดำเนินงาน อัตราการเพิ่มผลผลิตภาพ (Productivity) ที่ต่ำ และมีต้นทุนสูงเกินไป (Waste) ในกระบวนการก่อสร้างเป็นจำนวนมาก (Sutheerawattana, 2020)

แนวคิด Lean Construction เป็นวิธีการบริหารจัดการโครงการก่อสร้างที่มุ่งเน้นการลดความสูญเปล่าและเพิ่มคุณค่าในกระบวนการก่อสร้าง โดยประยุกต์มาจากระบบการผลิตแบบลีน (Lean Production) ของบริษัทโตโยต้า ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นครั้งแรกโดย Koskela ในปี 1992 (Koskela, 1992) แนวคิดนี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศพัฒนาแล้ว และเริ่มมีการนำมาประยุกต์ใช้ในประเทศไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา (Prakobsang, 2021)

บทความนี้นำเสนอโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันของการประยุกต์ใช้แนวคิด Lean Construction ในโครงการก่อสร้างของประเทศไทย วิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จ อุปสรรค และบทเรียนที่ได้จากกรณีศึกษาต่างๆ ตลอดจนนำเสนอกรอบแนวคิดสำหรับการนำ Lean Construction ไปประยุกต์ใช้ในบริบทของประเทศไทย โดยบทความนี้จะทบทวนวรรณกรรมจากงานวิจัยและบทความวิชาการที่เผยแพร่ในประเทศไทยในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา (2020-2024) จากฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์ tci-thaijo.org และแหล่งข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและหลักการของ Lean Construction

นิยามและความเป็นมา

Lean Construction คือ การประยุกต์ใช้หลักการของการผลิตแบบลีน (Lean Production) ในอุตสาหกรรมก่อสร้าง มุ่งเน้นการลดความสูญเปล่า (Waste) และเพิ่มคุณค่า (Value) ให้กับลูกค้าและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในโครงการก่อสร้าง (Pasee, 2020) แนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นเมื่อประมาณปี 1992 โดย Lauri Koskela นักวิชาการชาวฟินแลนด์ ซึ่งได้นำเสนอทฤษฎี Transformation-Flow-Value (TFV) ที่มองกระบวนการก่อสร้างเป็นกระบวนการแปรรูป (Transformation) ที่มีการไหล (Flow) ของทรัพยากรและข้อมูล เพื่อสร้างคุณค่า (Value) ให้แก่ลูกค้า (Akompitak, 2023)

Lamsuwan Suphot (2021) อธิบายว่า Lean Construction แตกต่างจากการบริหารโครงการก่อสร้างแบบดั้งเดิมตรงที่มุ่งเน้นการบริหารการไหล (Flow Management) มากกว่าการบริหารแต่ละกิจกรรมแยกส่วน และให้ความสำคัญกับการมองภาพรวมของกระบวนการก่อสร้างทั้งระบบ โดยใช้หลักการ “Pull Planning” ที่เริ่มวางแผนจากสิ่งที่ลูกค้าต้องการย้อนกลับมา

หลักการสำคัญของ Lean Construction

ตามการศึกษาของ Sae-Siew, Arunotai and Piyapipat (2022) หลักการสำคัญของ Lean Construction ประกอบด้วย:

1. **การระบุคุณค่า (Value Identification):** การทำความเข้าใจคุณค่าในมุมมองของลูกค้าหรือผู้ใช้งานอาคาร
2. **การวิเคราะห์กระแสคุณค่า (Value Stream Mapping):** การวิเคราะห์กระบวนการทั้งหมดเพื่อระบุขั้นตอนที่สร้างคุณค่าและขั้นตอนที่ไม่สร้างคุณค่า
3. **การสร้างการไหล (Flow Creation):** การทำให้กิจกรรมที่สร้างคุณค่าไหลอย่างต่อเนื่องไม่มีการหยุดชะงัก
4. **ระบบดึง (Pull System):** การให้กระบวนการถัดไปเป็นตัวกำหนดการผลิตของกระบวนการก่อนหน้า
5. **การมุ่งสู่ความสมบูรณ์แบบ (Perfection):** การปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อลดความสูญเปล่าให้เหลือน้อยที่สุด

ในขณะที่ Sutheerawattana (2020) ได้จำแนกความสูญเปล่า (Waste) ในงานก่อสร้างไทยออกเป็น 8 ประเภท ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประเภทของความสูญเปล่าในงานก่อสร้างตามแนวคิด Lean Construction

ประเภทความสูญเปล่า	คำอธิบาย	ตัวอย่างในงานก่อสร้างไทย
1. การผลิตมากเกินไป (Overproduction)	การผลิตมากเกินไป จำเป็นหรือเร็วเกินไป	การหล่อคอนกรีตมากเกินไปความต้องการ
2. การรอคอย (Waiting)	เวลาที่สูญสลายไปกับการรอ	การรอวัสดุ การรอคำสั่ง การรออนุมัติแบบ
3. การขนส่งที่ไม่จำเป็น (Transportation)	การเคลื่อนย้ายวัสดุโดยไม่จำเป็น	การขนย้ายวัสดุหลายครั้งในหน่วยงาน
4. กระบวนการที่ไม่เหมาะสม (Inappropriate Processing)	กระบวนการที่ซับซ้อนเกินความจำเป็น	การใช้เครื่องมือที่ไม่เหมาะสมกับงาน

ประเภทความสูญเสีย	คำอธิบาย	ตัวอย่างในงานก่อสร้างไทย
5. สินค้าคงคลังที่มากเกินไป (Excessive Inventory)	การเก็บวัสดุมากเกินไป	การสั่งซื้อวัสดุก่อสร้างมาเก็บไว้มากเกินไป
6. การเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็น (Unnecessary Movement)	การเคลื่อนไหวของคนงานที่ไม่จำเป็น	การเดินหาเครื่องมือ การเคลื่อนไหวที่ไม่เกิดงาน
7. ขอบเสีย (Defects)	งานที่ไม่ได้คุณภาพ ต้องแก้ไขหรือทำใหม่	งานก่ออิฐที่ไม่ได้ระดับ ต้องรื้อทำใหม่
8. ทักษะที่ไม่ได้ใช้ (Unused Employee Creativity)	การไม่ใช้ความรู้ความสามารถของพนักงาน	การไม่รับฟังความคิดเห็นของคนงานที่มีประสบการณ์

เครื่องมือและเทคนิคในการจัดการแบบ Lean Construction

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่ามีเครื่องมือและเทคนิคที่นิยมใช้ในการจัดการโครงการก่อสร้างแบบ Lean Construction ในประเทศไทย ดังนี้

1. ระบบ Last Planner System (LPS): เป็นเครื่องมือในการวางแผนและควบคุมโครงการที่มุ่งเน้นการวางแผนร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย โดยแบ่งแผนงานออกเป็นระดับต่างๆ ได้แก่ แผนหลัก (Master Schedule) แผนเฟสงาน (Phase Schedule) แผนมองหน้า (Look-ahead Plan) และแผนรายสัปดาห์ (Weekly Work Plan) (Prakobsang, 2021)

2. การวิเคราะห์กระแสคุณค่า (Value Stream Mapping - VSM): เป็นการวิเคราะห์และสร้างแผนภาพกระบวนการทั้งหมดเพื่อระบุกิจกรรมที่สร้างคุณค่าและกิจกรรมที่ไม่สร้างคุณค่า (Akompitak, 2023)

3. 5S: เป็นเทคนิคพื้นฐานในการจัดระเบียบพื้นที่ทำงาน ประกอบด้วย สะสาง สะดวก สะอาด สุขลักษณะ และสร้างนิสัย ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและความปลอดภัย (Pasee, 2020)

4. บัตรคัมบัง (Kanban): เป็นระบบที่ใช้ในการควบคุมการไหลของวัสดุและข้อมูลโดยใช้สัญญาณการดึง (Pull Signal) (Sae-Siew, Arunotai and Piyapipat, 2022)

5. การจัดการแบบทัศนวิสัย (Visual Management): การใช้เครื่องมือทางทัศนวิสัยต่างๆ เพื่อสื่อสารข้อมูลและสถานะของงานให้ทุกคนในโครงการเข้าใจได้ง่าย (Iamsuwan, 2021)

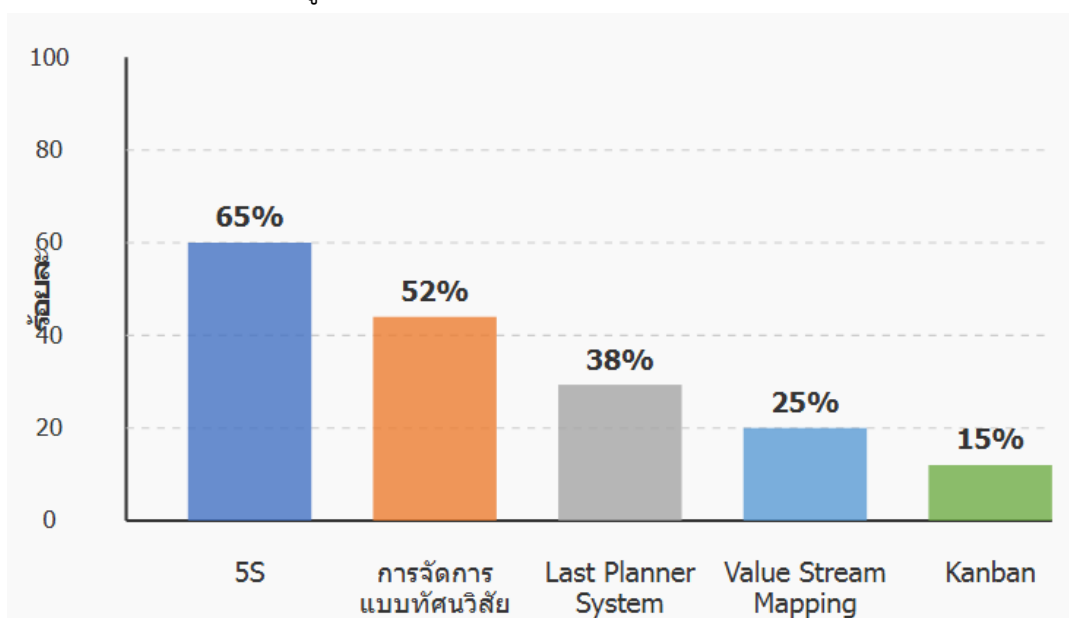
นอกจากนี้ ยังมีการบูรณาการแนวคิด Lean Construction ร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น Building Information Modeling (BIM) และ Digital Twin เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารโครงการก่อสร้าง (Leksomboon and Lueprasert, 2023)

สถานการณ์ปัจจุบันของการใช้ Lead Construction ในประเทศไทย

ภาพรวมและแนวโน้ม

จากการสำรวจของ Pasee (2020) พบว่า การประยุกต์ใช้แนวคิด Lean Construction ในประเทศไทยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา โดยบริษัทก่อสร้างขนาดใหญ่และโครงการก่อสร้างที่มีมูลค่าสูงเป็นกลุ่มแรกที่น่าแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ ตัวอย่างโครงการที่มีการนำ Lean Construction มาใช้ในประเทศไทย ได้แก่ โครงการรถไฟฟ้าสายสีต่างๆ โครงการมิกซ์ยูสขนาดใหญ่ และโครงการโรงพยาบาล

Prakobsang (2021) ได้ทำการสำรวจการรับรู้และการนำแนวคิด Lean Construction ไปใช้ในบริษัทรับเหมาก่อสร้างในประเทศไทย จำนวน 150 บริษัท พบว่า ร้อยละ 42 มีความรู้เกี่ยวกับแนวคิด Lean Construction ในระดับปานกลางถึงมาก และร้อยละ 35 มีการนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ในระดับหนึ่ง โดยเครื่องมือที่นิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ 5S (ร้อยละ 65) การจัดการแบบทศนวิสัย (ร้อยละ 52) และ Last Planner System (ร้อยละ 38) และ Value Stream Mapping (ร้อยละ 25) และ Kanban System (ร้อยละ 15) ดังแสดงในรูปที่ 1



ภาพที่ 1 ร้อยละของการใช้เครื่องมือ Lean Construction ในบริษัทรับเหมาก่อสร้างไทย

นอกจากนี้ ในระดับนโยบายภาครัฐ กระทรวงคมนาคมได้มีการส่งเสริมการใช้แนวคิด Lean Construction ในโครงการก่อสร้างสาธารณูปโภคพื้นฐานต่างๆ ผ่านการกำหนดเป็นเงื่อนไขในเอกสารประกวดราคา (Terms of Reference: TOR) สำหรับโครงการขนาดใหญ่ (Akompitak, 2023)

กรณีศึกษาความสำเร็จในประเทศไทย

การทบทวนวรรณกรรมพบกรณีศึกษาของการนำแนวคิด Lean Construction มาประยุกต์ใช้ในโครงการก่อสร้างไทยที่ประสบความสำเร็จหลายโครงการ ดังนี้

กรณีศึกษาที่ 1: โครงการก่อสร้างโรงพยาบาลเอกชนในกรุงเทพมหานคร

Leksomboon and Lueprasert (2023) ศึกษาการประยุกต์ใช้ Last Planner System ในโครงการก่อสร้างโรงพยาบาลเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร พบว่าสามารถลดระยะเวลาการก่อสร้างลงได้ร้อยละ 12 ลดการทำงานซ้ำ (Rework) ลงร้อยละ 25 และเพิ่มอัตราความสำเร็จของแผนงานรายสัปดาห์ (Percent Plan Complete: PPC) จากร้อยละ 65 เป็นร้อยละ 85 ปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญได้แก่ การมีส่วนร่วมของผู้รับเหมาช่วงในการวางแผน การประชุมประจำวัน (Daily Huddle) และการใช้บอร์ดแสดงข้อมูลแบบทัศนวิสัย

กรณีศึกษาที่ 2: โครงการรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงินส่วนต่อขยาย

Sae-Siew, Arunotai, and Piyapipat (2022) ศึกษาการประยุกต์ใช้ Value Stream Mapping (VSM) ร่วมกับ Building Information Modeling (BIM) ในโครงการรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงินส่วนต่อขยาย พบว่าสามารถลดเวลานำ (Lead Time) ในงานติดตั้งระบบเครื่องกลและไฟฟ้าลงได้ร้อยละ 18 และลดการประสานงานที่ผิดพลาดลงร้อยละ 35 โดยการระบุและกำจัดความสูญเปล่าในกระบวนการทำงาน เช่น การรอคอยการอนุมัติแบบ การแก้ไขงานเนื่องจากการขัดแย้งกันของงานระบบ เป็นต้น

กรณีศึกษาที่ 3: โครงการก่อสร้างอาคารสำนักงานในจังหวัดเชียงใหม่

Lamsuwan Suphot (2021) ศึกษาการประยุกต์ใช้ 5S และการจัดการแบบทัศนวิสัยในโครงการก่อสร้างอาคารสำนักงานในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่าสามารถลดอุบัติเหตุในหน่วยงานลงร้อยละ 40 ลดเวลาในการค้นหาเครื่องมือลงร้อยละ 30 และเพิ่มผลิตภาพแรงงานขึ้นร้อยละ 15 โดยมีปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญคือการฝึกอบรมคนงานอย่างเป็นระบบ การตรวจประเมิน 5S อย่างสม่ำเสมอ และการให้รางวัลใจ

จากกรณีศึกษาทั้ง 3 โครงการข้างต้น สามารถสรุปผลลัพธ์ที่ได้จากการประยุกต์ใช้ Lean Construction ได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปผลลัพธ์จากการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในกรณีศึกษาโครงการก่อสร้างไทย

กรณีศึกษา	เครื่องมือ Lean ที่ใช้	ผลลัพธ์ที่ได้
โครงการโรงพยาบาลเอกชน	Last Planner System	- ลดระยะเวลาการก่อสร้างลง 12% - ลดการทำงานซ้ำลง 25% - เพิ่ม PPC จาก 65% เป็น 85%
โครงการรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงิน	Value Stream Mapping + BIM	- ลดเวลานำในงานระบบลง 18% - ลดการประสานงานที่ผิดพลาดลง 35%
โครงการอาคารสำนักงาน	5S + Visual Management	- ลดอุบัติเหตุลง 40% - ลดเวลาค้นหาเครื่องมือลง 30% - เพิ่มผลิตภาพแรงงาน 15%

ปัจจัยความสำเร็จในการประยุกต์ใช้ Lean Construction

จากการทบทวนวรรณกรรมและกรณีศึกษาต่างๆ สามารถสรุปปัจจัยความสำเร็จในการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในบริบทของประเทศไทยได้ดังนี้

การสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูง

การศึกษาของ Prakobsang, Boonpiriya, and Prakobpol (2021) พบว่า การสนับสนุนและความมุ่งมั่นจากผู้บริหารระดับสูงเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงสู่แนวคิด Lean Construction ผู้บริหารไม่เพียงแต่ต้องจัดสรรทรัพยากรที่จำเป็น แต่ยังต้องแสดงความมุ่งมั่นผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เช่น การเข้าร่วมการประชุมวางแผนแบบ Pull Planning และการให้คำมั่นสัญญาว่าจะไม่กลับไปใช้วิธีการบริหารแบบดั้งเดิมเมื่อเกิดปัญหา

Sutheerawattana, Vijitpornsak, and Viriyakarun (2020) ยังระบุว่า บริษัทก่อสร้างที่ประสบความสำเร็จในการนำ Lean Construction มาใช้มักมีการกำหนดเป็นนโยบายองค์กรอย่างชัดเจน และผู้บริหารระดับสูงเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง (Change Leader) ซึ่งทำให้บุคลากรในทุกระดับเห็นความสำคัญและให้ความร่วมมือ

การฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากร

การพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและเครื่องมือ Lean Construction ให้แก่บุคลากรทุกระดับเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่ง Pasee (2020) เสนอว่า การฝึกอบรมควรเริ่มจากการสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิด Lean ก่อน แล้วจึงเจาะลึกลงไปในเครื่องมือเฉพาะทาง โดยการฝึกอบรมควรเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing)

Leksomboon and Lueprasert (2023) พบว่า โครงการที่ประสบความสำเร็จมักมีการจัดฝึกอบรมให้กับทั้งบุคลากรภายในบริษัทและผู้รับเหมาช่วง และมีการติดตามประเมินผลการนำความรู้ไปใช้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังมีการสร้างทีมแกนนำ (Core Team) ที่มีความเชี่ยวชาญเพื่อเป็นพี่เลี้ยงให้กับทีมงานอื่นๆ

การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

Akompitak (2023) ชี้ให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้ Lean Construction ไม่ใช่เพียงการนำเครื่องมือและเทคนิคมาใช้ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กรและวิถีคิดของบุคลากร โดยต้องสร้างวัฒนธรรมการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement) หรือ “ไคเซ็น” (Kaizen) ซึ่งเน้นการปรับปรุงทีละเล็กทีละน้อยแต่ทำอย่างต่อเนื่อง

Sae-Siew, Arunotai, and Piyapipat (2022) พบว่า บริษัทก่อสร้างที่ประสบความสำเร็จในการนำ Lean Construction มาใช้มักมีการส่งเสริมวัฒนธรรมการแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) และการไม่กล่าวโทษ (No Blame Culture) ซึ่งช่วยให้พนักงานกล้าที่จะรายงานปัญหาและเสนอแนวทางการปรับปรุง

การบูรณาการกับเทคโนโลยีดิจิทัล

ปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือการบูรณาการแนวคิด Lean Construction กับเทคโนโลยีดิจิทัล Iamsuwan (2021) กล่าวว่า เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Building Information Modeling

(BIM), Internet of Things (IoT), และ Mobile Applications สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานตามแนวคิด Lean Construction ได้อย่างมาก

ตัวอย่างความสำเร็จในประเด็นนี้ได้แก่ การศึกษาของ Sae-Siew, Arunotai, and Piyapipat (2022) ที่พบว่า การบูรณาการ BIM กับ Value Stream Mapping ในโครงการรถไฟฟ้าสายสีน้ำเงินส่วนต่อขยาย ช่วยให้ทีมงานสามารถระบุและวิเคราะห์ความสูญเปล่าได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น และช่วยสนับสนุนการตัดสินใจในการปรับปรุงกระบวนการ

Leksomboon and Lueprasert (2023) ยังพบว่า การใช้แอปพลิเคชันบนมือถือในการบริหารจัดการ Last Planner System ช่วยเพิ่มความสะดวกและประสิทธิภาพในการติดตามงาน โดยช่วยลดเวลาในการบันทึกข้อมูลและการรายงานผล รวมทั้งทำให้ทีมงานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้แบบเรียลไทม์

การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย

Prakobsang, Boonpiriya, and Prakobpol (2021) ชี้ให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย ตั้งแต่เจ้าของโครงการ ผู้ออกแบบ ผู้รับเหมาหลัก ผู้รับเหมาช่วง และผู้ส่งมอบวัสดุ เป็นปัจจัยสำคัญในการประยุกต์ใช้ Lean Construction ให้ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะในการวางแผนแบบ Pull Planning ที่ต้องอาศัยการร่วมมือกันของทุกฝ่าย

ในกรณีศึกษาโครงการโรงพยาบาลเอกชน Leksomboon and Lueprasert (2023) พบว่า การให้ผู้รับเหมาช่วงมีส่วนร่วมในการวางแผนตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบช่วยลดปัญหาการแก้ไขงานในภายหลัง และช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของเจ้าของโครงการในการกำหนดคุณค่า (Value) ยังช่วยให้ทีมงานสามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ตรงจุดมากขึ้น

อุปสรรคและความท้าทายในการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในประเทศไทย

แม้ว่าการนำแนวคิด Lean Construction มาประยุกต์ใช้ในประเทศไทยจะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น แต่ก็ยังพบอุปสรรคและความท้าทายหลายประการ ดังนี้

การขาดความรู้ความเข้าใจในหลัก Lean Construction

จากการสำรวจของ Prakobsang, Boonpiriya, and Prakobpol (2021) พบว่า ร้อยละ 58 ของบริษัทรับเหมาก่อสร้างในประเทศไทยยังมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด Lean Construction ในระดับน้อยถึงน้อยมาก ส่งผลให้มีการประยุกต์ใช้เพียงเครื่องมือพื้นฐาน เช่น 5S แต่ขาดการนำเครื่องมือที่ซับซ้อนกว่า เช่น Last Planner System หรือ Value Stream Mapping มาใช้อย่างเต็มรูปแบบ

Pasee (2020) ยังพบว่า บุคลากรในอุตสาหกรรมก่อสร้างไทยมักเข้าใจผิดว่า Lean Construction คือการลดต้นทุนด้วยการลดคนหรือลดคุณภาพ ทำให้เกิดการต่อต้านจากพนักงานและส่งผลกระทบต่อคุณภาพของงาน

วัฒนธรรมการทำงานแบบดั้งเดิม

Akompitak (2023) ชี้ให้เห็นว่า วัฒนธรรมการทำงานแบบดั้งเดิมในอุตสาหกรรมก่อสร้างไทยเป็นอุปสรรคสำคัญในการนำแนวคิด Lean Construction มาประยุกต์ใช้ โดยเฉพาะวัฒนธรรมการทำงานแบบแยกส่วน (Fragmentation) ที่แต่ละฝ่ายมุ่งเน้นเฉพาะส่วนงานของตนโดยไม่คำนึงถึงภาพรวม และวัฒนธรรมการกล่าวโทษ (Blame Culture) ที่มุ่งหาคนผิดมากกว่าการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

นอกจากนี้ Sutheerawattana, Vijitpornsak, and Viriyakarun (2020) ยังพบว่า ลักษณะนิสัยการทำงานของคนไทยที่มักไม่ทำตามแผนงานอย่างเคร่งครัด มีการเปลี่ยนแปลงกำหนดการบ่อยครั้ง และไม่ตรงต่อเวลา เป็นอุปสรรคต่อการนำระบบ Last Planner System มาใช้ ซึ่งต้องอาศัยความมีวินัยและความน่าเชื่อถือในการทำตามแผนงานและคำมั่นสัญญา

โครงสร้างองค์กรและการบริหารโครงการแบบดั้งเดิม

Iamsuwan (2021) อธิบายว่า โครงสร้างองค์กรและการบริหารโครงการแบบดั้งเดิมในอุตสาหกรรมก่อสร้างไทยมักมีลักษณะแบบสั่งการจากบนลงล่าง (Top-down) และแบ่งแยกตามหน้าที่ (Functional Division) ซึ่งไม่เอื้อต่อการบริหารงานตามแนวคิด Lean Construction ที่เน้นการทำงานเป็นทีมข้ามสายงาน (Cross-functional Team) และการตัดสินใจในระดับปฏิบัติการ (Decentralized Decision Making)

นอกจากนี้ รูปแบบการจัดซื้อจัดจ้าง (Procurement Method) แบบดั้งเดิมที่เน้นการคัดเลือกผู้รับเหมาด้วยราคาต่ำสุด (Lowest Bid) และแยกขั้นตอนการออกแบบกับการก่อสร้างออกจากกัน ยังเป็นอุปสรรคต่อการสร้างความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของ Lean Construction (Leksomboon and Lueprasert, 2023)

ข้อจำกัดด้านทรัพยากรและการลงทุน

Sae-Siew, Arunotai, and Piyapipat (2022) พบว่า บริษัทก่อสร้างขนาดกลางและขนาดเล็กในประเทศไทยมักมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและงบประมาณในการลงทุนเพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่แนวคิด Lean Construction เช่น การจัดฝึกอบรม การจ้างที่ปรึกษา และการลงทุนในเทคโนโลยีสนับสนุน เช่น BIM หรือซอฟต์แวร์สำหรับ Last Planner System

นอกจากนี้ การลงทุนในการปรับปรุงกระบวนการตามแนวคิด Lean มักให้ผลตอบแทนในระยะยาว แต่ผู้ประกอบการไทยส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นผลกำไรในระยะสั้น ทำให้ขาดแรงจูงใจในการลงทุน (วิทยา อาคมพิทักษ์, 2023)

ความท้าทายในการประยุกต์ใช้กับโครงการขนาดเล็ก

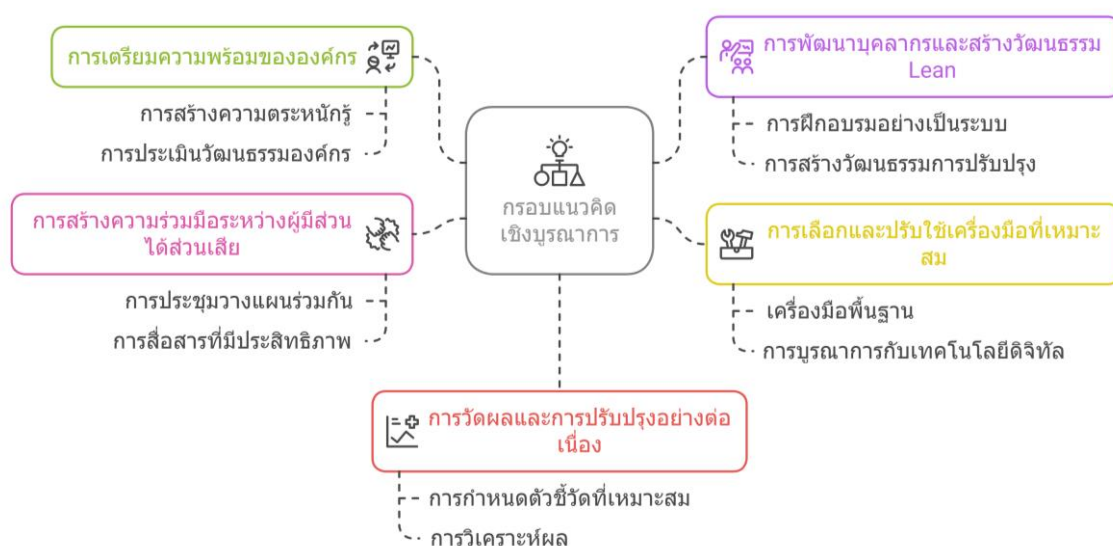
Pasee (2020) ชี้ให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้ Lean Construction ในโครงการขนาดเล็กมีความท้าทายเฉพาะ เนื่องจากเครื่องมือและเทคนิคบางอย่าง เช่น Last Planner System อาจมีความซับซ้อนเกินความจำเป็นสำหรับโครงการขนาดเล็ก และต้นทุนในการนำไปใช้อาจไม่คุ้มค่างับผลประโยชน์ที่ได้รับ

Prakobsang, Boonpiriya, and Prakobpol (2021) เสนอว่า โครงการขนาดเล็กควรเริ่มจากการนำหลักการพื้นฐานของ Lean มาประยุกต์ใช้ก่อน เช่น 5S การจัดการแบบทัศนวิสัย และการระบุและกำจัดความสูญเปล่าในกระบวนการทำงาน ก่อนที่จะนำเครื่องมือที่ซับซ้อนมากขึ้นมาใช้

กรอบแนวคิดสำหรับการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในบริบทของประเทศไทย

จากการทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จและอุปสรรคในการนำ Lean Construction มาประยุกต์ใช้ในประเทศไทย ผู้เขียนขอเสนอกรอบแนวคิดสำหรับการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในบริบทของประเทศไทย ดังภาพที่ 2

กรอบแนวคิดเชิงบูรณาการสำหรับ Lean Construction



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดสำหรับการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในบริบทของประเทศไทย

ประเทศไทยกรอบแนวคิดนี้ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ดังนี้

1. การเตรียมความพร้อมขององค์กร (Organizational Readiness)

ก่อนที่จะนำแนวคิด Lean Construction มาประยุกต์ใช้ องค์กรควรประเมินความพร้อมของตนเองในด้านต่างๆ ดังนี้

1.1. การสร้างความตระหนักและความรู้ความเข้าใจ: จัดฝึกอบรมเบื้องต้นเกี่ยวกับแนวคิด Lean Construction ให้แก่ผู้บริหารและบุคลากรหลัก เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและความตระหนักถึงความสำคัญ (Pasee, 2020)

1.2. การประเมินวัฒนธรรมองค์กร: ประเมินวัฒนธรรมองค์กรปัจจุบันว่าเอื้อต่อการนำ Lean Construction มาใช้หรือไม่ และวางแผนการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรที่จำเป็น (Akompitak, 2023)

1.3. การจัดตั้งทีมนำร่อง: จัดตั้งทีมนำร่องที่มีความกระตือรือร้นและเปิดรับแนวคิดใหม่ๆ เพื่อเป็นแกนนำในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลง (Prakobsang, Boonpiriya, and Prakobpol, 2021)

2. การพัฒนาบุคลากรและสร้างวัฒนธรรม Lean (People Development and Lean Culture)

การพัฒนาบุคลากรและสร้างวัฒนธรรม Lean เป็นปัจจัยสำคัญในการประยุกต์ใช้ Lean Construction อย่างยั่งยืน ประกอบด้วย:

2.1. การฝึกอบรมอย่างเป็นระบบ: จัดหลักสูตรฝึกอบรมที่เหมาะสมกับแต่ละระดับ ตั้งแต่ผู้บริหารจนถึงระดับปฏิบัติการ โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) (Leksomboon and Lueprasert, 2023)

2.2. การสร้างวัฒนธรรมการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง: ส่งเสริมวัฒนธรรม “ไคเซ็น” ที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนะทางการปรับปรุง และมีการปรับปรุงเล็กๆ น้อยๆ อย่างต่อเนื่อง (Sae-Siew, Arunotai, and Piyapipat, 2022)

2.3. การให้รางวัลและการยกย่องชมเชย: สร้างระบบการให้รางวัลและการยกย่องชมเชยที่สนับสนุนพฤติกรรมที่สอดคล้องกับแนวคิด Lean เช่น การมีส่วนร่วมในการเสนอแนะทางการปรับปรุง การทำงานเป็นทีม และการรักษาคำมั่นสัญญา (Iamsuwan, 2021)

3. การเลือกและปรับใช้เครื่องมือที่เหมาะสม (Tool Selection and Adaptation)

การเลือกและปรับใช้เครื่องมือ Lean Construction ที่เหมาะสมกับบริบทและสภาพแวดล้อมของโครงการก่อสร้างในประเทศไทย มีแนวทางดังนี้:

3.1. การเริ่มต้นจากพื้นฐาน: เริ่มจากเครื่องมือพื้นฐานที่เข้าใจง่ายและเห็นผลเร็ว เช่น 5S การจัดการแบบทัศนวิสัย และการระบุและกำจัดความสูญเปล่า ก่อนที่จะนำเครื่องมือที่ซับซ้อนมากขึ้นมาใช้ (Prakobsang, Boonpiriya, and Prakobpol, 2021)

3.2. การปรับให้เข้ากับบริบท: ปรับเครื่องมือและเทคนิคให้เข้ากับบริบทและวัฒนธรรมการทำงานของไทย เช่น การปรับ Last Planner System ให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้นเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่มักเกิดขึ้นในโครงการก่อสร้างไทย (Sutheerawattana, Vijitpornsak, and Viriyakarun, 2020)

3.3. การบูรณาการกับเทคโนโลยี: บูรณาการเครื่องมือ Lean Construction กับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น BIM, Mobile Applications และ Cloud-based Systems เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน (Leksomboon and Lueprasert, 2023)

4. การสร้างความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Collaboration)

การสร้างความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่ายเป็นกุญแจสำคัญในการประยุกต์ใช้ Lean Construction ให้ประสบความสำเร็จ:

4.1. การสร้างความร่วมมือตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ: ส่งเสริมรูปแบบการจัดซื้อจัดจ้างที่ส่งเสริมความร่วมมือ เช่น Integrated Project Delivery (IPD) หรือ Design-Build ที่บูรณาการผู้ออกแบบและผู้รับเหมาเข้าด้วยกันตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ (Leksomboon and Lueprasert, 2023)

4.2. การประชุมวางแผนร่วมกัน: จัดให้มีการประชุมวางแผนร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย โดยใช้เทคนิค Pull Planning ที่ให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการกำหนดลำดับงาน เงื่อนไข และระยะเวลา (Prakobsang, Boonpiriya, and Prakobpol, 2021)

4.3. การสร้างความสัมพันธ์เชิงพันธมิตร: ส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์เชิงพันธมิตร (Partnership) กับผู้รับเหมาช่วงและผู้ส่งมอบวัสดุ เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องและการเรียนรู้จากโครงการหนึ่งไปสู่อีกโครงการหนึ่ง (Iamsuwan, 2021)

5. การวัดผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง (Measurement and Continuous Improvement)

การวัดผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้การประยุกต์ใช้ Lean Construction ประสบความสำเร็จในระยะยาว:

5.1. การกำหนดตัวชี้วัดที่เหมาะสม: กำหนดตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการนำ Lean Construction มาใช้ เช่น Percent Plan Complete (PPC), Lead Time, อัตราการเกิดของเสีย (Defect Rate) และดัชนีผลิตภาพแรงงาน (Labor Productivity Index) (Akompitak, 2023)

5.2. การติดตามและวิเคราะห์ผล: ติดตามผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและวิเคราะห์สาเหตุรากของปัญหา (Root Cause Analysis) เมื่อผลการดำเนินงานไม่เป็นไปตามเป้าหมาย (Sae-Siew, Arunotai, and Piyapipat, 2022)

5.3. การปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง: นำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการและวิธีการทำงานอย่างต่อเนื่อง โดยใช้วงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act) หรือ PDSA (Plan-Do-Study-Act) (Sutheerawattana, Vijitpornsak, and Viriyakarun, 2020)

5.4. การแลกเปลี่ยนความรู้และบทเรียน: จัดให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้และบทเรียนที่ได้จากการดำเนินงานทั้งภายในองค์กรและระหว่างองค์กร เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Pasee, 2020)

สรุปองค์ความรู้

บทความนี้ได้ข้อค้นพบการประยุกต์ใช้แนวคิด Lean Construction ในโครงการก่อสร้างของประเทศ ไทย โดยพบว่ามีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในบริษัทขนาดใหญ่และโครงการมูลค่าสูง เครื่องมือที่นิยมใช้ ได้แก่

1. **ภาพรวมและแนวโน้ม:** การประยุกต์ใช้ Lean Construction ในประเทศไทยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยบริษัทก่อสร้างขนาดใหญ่และโครงการก่อสร้างที่มีมูลค่าสูงเป็นกลุ่มแรกที่น่าแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้

2. เครื่องมือและเทคนิคที่นิยมใช้: เครื่องมือและเทคนิคที่นิยมใช้ในประเทศไทย ได้แก่ 5S การจัดการแบบทัศนวิสัย และ Last Planner System โดยมีการบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น BIM และ Mobile Applications

3. ปัจจัยความสำเร็จ: ปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญประกอบด้วย การสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูง การฝึกอบรมบุคลากร การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง การบูรณาการกับเทคโนโลยีดิจิทัล และการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย

4. อุปสรรคและความท้าทาย: อุปสรรคที่พบมากได้แก่ การขาดความรู้ความเข้าใจในหลักการ Lean วัฒนธรรมการทำงานแบบดั้งเดิม โครงสร้างองค์กรและการบริหารโครงการแบบดั้งเดิม ข้อจำกัดด้านทรัพยากร และการลงทุน และความท้าทายในการประยุกต์ใช้กับโครงการขนาดเล็ก

5. กรอบแนวคิดสำหรับการประยุกต์ใช้: บทความได้นำเสนอกรอบแนวคิดสำหรับการประยุกต์ใช้ Lean Construction ในบริบทของประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ประการ ได้แก่ การเตรียมความพร้อมขององค์กร การพัฒนาบุคลากรและสร้างวัฒนธรรม Lean การเลือกและปรับใช้เครื่องมือที่เหมาะสม การสร้างความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการวัดผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

6. กรณีศึกษาความสำเร็จ: กรณีศึกษาโครงการก่อสร้างอาคารสูงในกรุงเทพมหานครที่ได้นำกรอบแนวคิดมาประยุกต์ใช้แสดงให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้ Lean Construction ตามกรอบแนวคิดที่นำเสนอสามารถช่วยลดระยะเวลาและต้นทุนการก่อสร้าง เพิ่มผลิตภาพแรงงาน ลดอุบัติเหตุ เพิ่มคุณภาพงาน และเพิ่มความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างเป็นรูปธรรม

สามารถนำไปประยุกต์ใช้ Lean Construction ในโครงการก่อสร้างของประเทศไทย โดยแนะนำให้เริ่มต้นจากโครงการนำร่องที่มีขนาดเหมาะสม เพื่อสร้างประสบการณ์และความมั่นใจก่อนขยายไปสู่โครงการใหญ่ขึ้น นอกจากนี้ ควรปรับแนวคิดและเครื่องมือให้เข้ากับบริบทและวัฒนธรรมไทย ไม่ควรยึดติดกับรูปแบบตามตำรามากเกินไป การสร้างเครือข่ายและชุมชนแห่งการเรียนรู้ระหว่างองค์กรที่ใช้ Lean Construction จะช่วยแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ การบูรณาการกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น BIM, IoT, และ Mobile Applications จะเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน สุดท้าย ควรพัฒนาหลักสูตรและการฝึกอบรมที่เหมาะสมกับบริบทไทยและสอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมก่อสร้างไทย

เอกสารอ้างอิง

- Akompitak, W. (2023). Guidelines for integrating Lean Construction with infrastructure construction project management in Thailand. *National Civil Engineering Journal*, 35(1), 47-58. (in Thai)
- Iamsuwan, S. (2021). Application of 5S and visual management in building construction projects: A case study in Chiang Mai Province. *Chiang Mai University Journal of Engineering*, 28(3), 93-104. (in Thai)

- Koskela, L. (1992). *Application of the new production philosophy to construction*. Technical Report No.72, Center for Integrated Facility Engineering, Stanford University, CA.
- Krungsri Research. (2020). Thai industry outlook 2020-2022: Construction industry. Krungsri Research. <https://www.krungsri.com/th/research/industry/industry-outlook/construction/construction/IO/io-construction-21> (in Thai)
- Leksomboon, C., & Lueprasert, K. (2023). Application of Last Planner System with digital technology in high-rise building construction projects in Thailand. *Chiang Mai University Journal of Engineering*, 30(1), 89-102. (in Thai)
- Pasee, S. (2020). Current situation and trend of lean concept application in Thai construction industry. *Journal of Industrial Technology and Management*, 16(1), 1-14. (in Thai)
- Prakobsang, A., Boonpiriya, N., & Prakobpol, T. (2021). Success factors for implementing Lean Construction in Thai construction companies. *Siam University Journal of Engineering*, 22(1), 43-57. (in Thai)
- Sae-Siew, B., Arunotai, C., & Piyapipat, S. (2022). Integration of value stream mapping and building information modeling to reduce waste in mechanical and electrical installation for rail transit projects. *Chiang Mai University Journal of Engineering*, 29(2), 121-135. (in Thai)
- Sutheerawattana, P., Vijitpornsak, W., & Viriyakarun, S. (2020). Study on waste in residential construction process in Thailand based on lean concept. *Research and Development Journal, Rajamangala University of Technology Thanyaburi*, 43(1), 65-78. (in Thai)

หลักเกณฑ์การเสนอบทความและคำแนะนำสำหรับผู้นิพนธ์ เพื่อตีพิมพ์ในวารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา

"วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการศึกษา" เป็นวารสารสำหรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการและผลงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ของคณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป โดยแขนงวิชาที่เกี่ยวข้องซึ่งเป็นผลงานในเชิงบูรณาการด้านสหวิทยาการ รัฐศาสตร์ รัฐประศาสนศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยาการพัฒนารวมชน การพัฒนาสังคม นิติศาสตร์ การจัดการ บริหารธุรกิจ การศึกษา การบริหารการศึกษา และสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทางสังคมศาสตร์ ทั้งนี้ผู้เขียนจะต้องคำนึงถึงจริยธรรมการวิจัย ไม่ละเมิดหรือคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ซึ่งทางวารสารได้กำหนดความซ้ำซ้อนของผลงาน ด้วยโปรแกรม CopyCatch ในระบบเว็บไซต์ของ ThaiJO ไม่เกินร้อยละ 20

การส่งบทความเข้าระบบออนไลน์ของวารสาร เพื่อได้รับการตีพิมพ์

การส่งในระบบ (Online Submission) สามารถส่งเข้าระบบออนไลน์ได้เว็บไซต์ ของวารสาร ได้ที่ <https://so09.tci-thaijo.org/index.php/JISSE>

การพิจารณาและคัดเลือกบทความ

บทความแต่ละบทความจะได้รับพิจารณาจากคณะกรรมการกลั่นกรองบทความวารสาร (Peer Review) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ต่อ 1 บทความ โดยบทความผู้นิพนธ์ภายนอกได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายในและผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ส่วนบทความผู้นิพนธ์ภายในได้รับการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหน่วยงานที่จัดทำวารสาร มีความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการก่อนตีพิมพ์ ทั้งนี้จะมีรูปแบบที่ผู้พิจารณาบทความไม่ทราบชื่อผู้นิพนธ์บทความและผู้นิพนธ์บทความไม่ทราบชื่อผู้พิจารณาบทความเช่นเดียวกัน (Double-Blind Peer Review) ผ่านระบบ ThaiJo

กำหนดการตีพิมพ์เผยแพร่

กำหนดตีพิมพ์เผยแพร่เป็นประจำทุกปี ปีละ 6 ฉบับคือ

ฉบับที่ 1 มกราคม - กุมภาพันธ์

ฉบับที่ 2 มีนาคม - เมษายน

ฉบับที่ 3 พฤษภาคม - มิถุนายน

ฉบับที่ 4 กรกฎาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 5 กันยายน - ตุลาคม

ฉบับที่ 6 พฤศจิกายน - ธันวาคม

การใช้ภาษา

วารสารเปิดรับบทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นให้บทความมีการใช้ภาษาที่ให้ความหมายที่ชัดเจนและมีความกระชับรัดกุม

ค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ

ไม่มีค่าใช้จ่ายในการตีพิมพ์ เนื่องจากวารสารกำลังพัฒนาเพื่อขอรับการประเมินคุณภาพวารสารวิชาการเข้าสู่ฐานข้อมูล TCI จึงยังไม่มี การเรียกเก็บค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ ในทุกกรณี

การจัดเตรียมต้นฉบับ

1) ต้นฉบับบทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 (รวมเอกสารอ้างอิง) พิมพ์บนกระดาษหน้าเดียว ภาษาไทยใช้ตัวอักษรแบบ TH SarabunPSK ตั้งค่าหน้ากระดาษโดยเว้นระยะขอบด้านบน 2.8 เซนติเมตร และด้านอื่น ๆ 2.5 เซนติเมตร ระยะห่างระหว่างบรรทัดเท่ากับ 1 เซนติเมตร และเว้นบรรทัดระหว่างแต่ละย่อหน้า การนำเสนอรูปภาพและตาราง ต้องนำเสนอรูปภาพและตารางที่มีความคมชัดพร้อมระบุหมายเลขกำกับรูปภาพไว้ด้านล่าง พิมพ์เป็นตัวหนาเช่นตาราง 1 หรือ Table 1 และ รูป 1 หรือ Figure 1 รูปภาพที่นำเสนอต้องมีรายละเอียดของข้อมูลครบถ้วนและเข้าใจได้โดยไม่จำเป็นต้องกลับไปอ่านที่เนื้อความอีกครั้ง ลำดับของรูปภาพทุกรูปให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่อยู่ในต้นฉบับ โดยคำอธิบายต้องกระชับและสอดคล้องกับรูปภาพที่นำเสนอ

2) ชื่อเรื่องต้องมีภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้หน้าแรกตรงกลาง

3) ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ระบุนิติการศึกษาสูงสุด พร้อมระบุ ตำแหน่งทางวิชาการ พิมพ์ด้วยตัวอักษรปกติอยู่ใต้ชื่อเรื่องโดยเรียงมาทางด้านขวา และให้ตัวเลขเป็นตัวยกท้ายชื่อผู้เขียนเพื่อแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับตำแหน่งทางวิชาการและชื่อหน่วยงาน

4) มีบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ไม่เกิน 320 คำต่อบทคัดย่อ

5) กำหนดคำสำคัญ (Keywords) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (3 - 5 คำ)

6) การเรียงหัวข้อ หัวข้อใหญ่สุด ให้พิมพ์ชิดขอบด้านซ้าย หัวข้อย่อยเว้นห่างจากหัวข้อใหญ่ 3-5 ตัวอักษร เมื่อขึ้นหัวข้อใหญ่ควรเว้นระยะพิมพ์เพิ่มอีก 0.5 ช่วงบรรทัด ก่อนขึ้นหัวข้อย่อย

7) การใช้ตัวเลขคำย่อ และวงเล็บ ควรใช้ตัวเลขอารบิกทั้งหมดและใช้คำย่อที่เป็นสากลเท่านั้น (ระบุคำเต็มไว้ในครั้งแรก) การวงเล็บภาษาอังกฤษ ควรใช้ดังนี้ (Student centred learning)

8) การอ้างอิง ใช้การอ้างอิงระบบ APA 7th โดยในเนื้อหา และเอกสารอ้างอิงท้ายเรื่อง (References) ต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น โดยกรณีต้นฉบับเป็นภาษาไทย ขอให้ผู้เขียนแปลให้เป็นภาษาอังกฤษทุกรายการ

ระบบการอ้างอิง แบบ APA 7th

เอกสารที่นำมาอ้างอิงควรได้มาจากแหล่งที่มีการตีพิมพ์ชัดเจน อาจเป็นวารสาร หนังสือหรือข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตก็ได้ ทั้งนี้ ก่อนส่งต้นฉบับผู้เขียนบทความควรตรวจสอบถึงความถูกต้องของการอ้างอิงเอกสาร เพื่อป้องกันความล่าช้าในการตีพิมพ์บทความ เนื่องจากบทความที่การอ้างอิงไม่ถูกต้องจะไม่ได้รับการส่งต่อเพื่อพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจนกว่าการอ้างอิงเอกสารจะได้รับการแก้ไขให้ถูกต้อง สำหรับการอ้างอิงเอกสารในบทความนั้น ใช้ระบบ APA 7th ให้ใช้ระบบตัวอักษรโดยใช้วงเล็บ เปิด-ปิด แล้วระบุชื่อ-นามสกุล ของผู้เขียนที่นำมาอ้างอิง กำกับท้ายเนื้อความที่ได้อ้างอิง เอกสารที่อ้างอิงในบทความจะต้องปรากฏในเอกสารอ้างอิงท้ายบทความทุกรายการ และเจ้าของบทความต้องรับผิดชอบถึงความถูกต้องของเอกสารที่นำมาอ้างอิงทั้งหมด โดยรูปแบบของการอ้างอิงเอกสารให้ใช้รูปแบบ APA (7th Edition) เป็นมาตรฐาน โดยสามารถดูอย่างวิธีการเขียนเอกสารอ้างอิง ที่ถูกต้องเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ของ APA <https://www.apastyle.org>

****การอ้างอิงในเนื้อหา และเอกสารอ้างอิงท้ายเรื่อง (References) ต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น โดยกรณีต้นฉบับเป็นภาษาไทย ขอให้ผู้เขียนแปลให้เป็นภาษาอังกฤษ ตามตัวอย่าง****

รูปแบบการนำบทความลงตีพิมพ์ลงในวารสาร

ต้นฉบับบทความที่เสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์เอกสาร *.docx ของ Microsoft Word Version 2010 หรือมากกว่า หากต้นฉบับประกอบด้วยภาพ ตาราง หรือสมการ ให้ส่งแยกจากไฟล์เอกสาร ในรูปแบบไฟล์ภาพ สกุล *.PDF*.JPG*.GIF หรือ *.bmp ความยาวของต้นฉบับต้องไม่เกิน 15 หน้า (รวมบทคัดย่อ ภาพ ตารางและเอกสารอ้างอิง) กองบรรณาธิการจะพิจารณาบทความเบื้องต้น เกี่ยวกับความถูกต้องของรูปแบบทั่วไป ถ้าไม่ผ่านการพิจารณาจะส่งกลับไปแก้ไข ถ้าผ่านจะเข้าสู่การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิเมื่อผลการประเมินผ่านหรือไม่ผ่านหรือมีการแก้ไข จะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบ โดยการพิจารณาบทความเพื่อลงตีพิมพ์ได้จะคำนึงถึงความหลากหลายและความเหมาะสม

สิทธิของบรรณาธิการ

ในกรณีที่กองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้รับเชิญให้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินบทความมีความเห็นว่าควรแก้ไข กองบรรณาธิการจะส่งคืนเพื่อให้เจ้าของบทความแก้ไข โดยจะยึดถือข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิผู้ตรวจประเมินเป็นเกณฑ์หลัก และหรือขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาไม่ตีพิมพ์ ในกรณีที่รายงานการวิจัย บทความทางวิชาการหรือบทความวิจัยไม่ตรงกับแนวทางของวารสาร หรือไม่ผ่านการพิจารณาของกองบรรณาธิการหรือผู้เชี่ยวชาญเมื่อบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ผู้เขียนจะได้รับวารสาร ลิงก์ฉบับที่นำบทความลงตีพิมพ์ พร้อมกับหนังสือรับรองการตีพิมพ์บทความในวารสาร

ตัวอย่างรูปแบบการเขียนบทความวิจัย



ตัวอย่างรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ



ตัวอย่างรูปแบบการเขียนรายการอ้างอิง



