วารสารงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

SSKRU Research and Development Journal

วารสารงานวิจัยและพัฒนา • มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ • สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

Vol. 6 No. 2 July - December • ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2562

เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย Electronic E-sport'sThailand
: Opinion & Movement from social and Public Policy..... 1
กาญจนาถ อุดมสุข[1] จารุวดี แก้วมา[2]

การประยุกต์ใช้แผนภูมิแสดงเหตุและผลเพื่อหาสาเหตุของปัญหา
การให้บริการของโรงกลึงสยามเทคนิค..... 15
ศราวุฒิ ดาวเรือง
ศิราวุธ สงวนสิน

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้าง
องค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม
สืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น..... 35
ปิยะพันธ์ พิชญ์ประเสริฐ
อัจฉรีย์ พิมพิมูล
มาลีรัตน์ ขจิตเนติธรรม

โครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม
(นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์)..... 53
วิรัญรัฏฌา รัตโน

แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ
(กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้)..... 73
ผศ.ดร.ลินดา ราเต

การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ..... 91
ธันยพงศ์ สารรัตน์
นันทพร บุญพรหม

การพัฒนารถตรวจการพลังงานหมุนเวียนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในสถานศึกษา..... 109
พัฒนพงษ์ โพธิปัสสา
พิศาล สมบัติวงศ์

งานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
319 ตำบลโพธิ์ อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ 33000
โทรศัพท์ 045 643600 - 5 ต่อ 9411-9412

วารสารงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ. 2562

วารสารงานวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

SSKRU Research and Development Journal

วารสารงานวิจัยและพัฒนา • มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
Vol. 6 No. 2 July - December • ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2562

งานวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ISSN 2350-9937

วารสารงานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2562
ISSN 2350 – 9937

เจ้าของ งานวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ประกาศิต อานุภาพแสนยากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ ศิลาบุตร
บรรณาธิการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สหัสา พลนิล
กองบรรณาธิการ (ภายในสถาบัน) อาจารย์ธันยพงศ์ สารรัตน์
นางอริศาพัชร จักรบุตร
นายสุรพงศ์ เบ้าทอง
นายสุวัฒน์ ศรีมะณี
นายทินวัชร์ เดชวัน
นางสาวจันจิรา ใจแก้ว
กองบรรณาธิการ (ภายนอกสภาบัน)
รองศาสตราจารย์ ดร.บัวพันธ์ พรหมพักพิง มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.สมพันธ์ เตชะอธิก มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ดร.อุมารินทร์ ตุลารักษ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทับใจ สิกขา มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
ดร.ศุภชัย วรรณเลิศสกุล มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
ดร.นงลักษณ์ สูงสุมาลย์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา นาแพงหมื่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนะ ปัญญาภา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

กำหนดการเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ
ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน
ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม
วัตถุประสงค์ เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการวิจัย กิจกรรมผลงานวิจัย ที่อยู่ในรูปบทความวิจัยของนักวิชาการหรือนักวิจัย จากหน่วยงานภายในและภายนอก

สถานที่ติดต่อ กองบรรณาธิการวารสารงานวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
319 ถนนไทยพันทา ตำบลโพธิ์ อำเภอเมืองฯ
จังหวัดศรีสะเกษ 33000
โทร. 045-643600 - 5 ต่อ 9411 - 9412

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและวิพากษ์บทความ (ภายใน)

รองศาสตราจารย์ ดร.สมาน อัศวภูมิ	สาขาการศึกษา และบริหารการศึกษา
Assoc. Prof.Dr. Saman Asaphum	(Education and Educational Administration)
รองศาสตราจารย์ ดร.ภัควัฒน์ จรรยาสุทธิวงศ์	สาขาการเมืองการปกครอง
Assoc. Prof.Dr. Phakawat Chanyasuthiwong	Political administration
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สหัสา พลนิล	สาขาบริหารธุรกิจ
Asst. Prof.Dr.Sahutsa Ponnil	Business Administration
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ ศิลาบุตร	สาขาบริหารการศึกษา
Asst. Prof.Dr. Pradit Silabutra	Education Administration
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ศักดิ์ ทองพันชั่ง	สาขาบริหารการศึกษา
Asst. Prof.Dr. Phongsak Thongpanchang	Education Administration
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอมอร แสนภูวา	สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
Asst. Prof.Dr. Aimon Saenphuwa	Humanities and Social Sciences
ดร.เจษฎา ชาตรี	สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
Dr. Jessada Chatree	Science and Technology

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและวิพากษ์บทความ (ภายนอก)

สาขาสังคม และพัฒนา (Social and Development Branch)

รองศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ภานุรัตน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
Assoc. Prof.Dr. Atchara Phanurat	Surin Rajabhat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันทนา กูลรัตน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
Asst. Prof.Dr. Santana Kunrat	Surin Rajabhat University

สาขาประวัติศาสตร์ และโบราณคดี (History and archeology)

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ มีกุศล	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
Assoc. Prof.Dr.Paitoon Mikusol	Surin Rajabhat University
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศิลป์ สืบวัฒนะ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assoc. Prof.Dr. Taweesin Suebwattana	Mahasarakrm University

สาขาการศึกษา และบริหารการศึกษา (Education and Educational Administration)

ศาสตราจารย์ ดร.สายหยุด จำปาทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
Prof.Dr. Saiyud Champa Thong	Chandrakasem Rajabhat University
รองศาสตราจารย์ ดร.บุญชม ศรีสะอาด	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assoc. Prof.Dr. Boonchom Si Sa-at	Mahasarakrm University
รองศาสตราจารย์ ดร.อัศวฤทธิ์ อุทัยรัตน์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Assoc. Prof.Dr. Asawarit Utharat	Ubon Ratchathani Rajabhat University
รองศาสตราจารย์จำเริญ อุ่นแก้ว	สาขาสถิติและคณิตศาสตร์
Assoc. Prof.Dr.Jamroen	UnkaewStatistics and Mathematics
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ ธงไชย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Asst. Prof.Dr. Sompong Thongchai	Mahasarakrm University

สาขาศิลปะ และวัฒนธรรม (Arts and Culture)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย ลำดวน	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Asst. Prof.Dr. Somchai Lamduan	Mahasarakrm University

สาขาภาษา และวรรณคดี (Language and Literature)

รองศาสตราจารย์ ดร.จารุวรรณ ธรรมวัตร	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assoc. Prof.Dr. Jaruwan Thammawat	Mahasarakrm University
รองศาสตราจารย์ ดร.ปฐม หงส์สุวรรณ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assoc. Prof.Dr. Pathom Hongsuwan	Mahasarakrm University

สาขาบริหารธุรกิจ และการบัญชี (Business Administration and Accounting)

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญฑวรรณ วิงวอน	มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
Assoc. Prof.Dr. Boonthawan VingWon	Lampang Rajabhat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุนนท์ ประเสริฐสังข์	มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
Asst. Prof.Dr. Sri Sunon Prasertsang	Roi Et Rajabhat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวรรณ หวังเจริญเดช	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Asst. Prof.Dr. Suwan Wangcharoendej	Mahasarakrm University

สาขากฎหมาย และการปกครอง (Law and Government Branch)

รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยันต์ รัชชกูล	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
Assoc. Prof.Dr. Chaiyan Ratchakul	Ubon Ratchathani University
รองศาสตราจารย์ ดร.กตัญญู แก้วหานาม	มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์
Assoc. Prof.Dr. Kratanyu Kaewnam	Kalasin Rajabhat University

สาขาสาธารณสุขและสุขภาพ (Public Health and Health)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอนงค์ บุรีเลิศ	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Asst. Prof.Dr. Onanong Buri Lert	Ubon Ratchathani Rajabhat University

สาขาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี (Science and Technology)

รองศาสตราจารย์ ดร.ปราณีต งามเสน่ห์	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Assoc. Prof.Dr. Praneet Ngam-snae	Ubon Ratchathani Rajabhat University
รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยณรงค์ นาวานุเคราะห์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assoc. Prof.Dr. Chai Narong Navanukroh	Khon Kaen University
รองศาสตราจารย์ ดร.ดำรงฤทธิ์ วิบูลกิจธนากร	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Assoc.Prof.Dr.Damrongrit Wiboonkitthanakorn	Ubon Ratchathani Rajabhat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิวัลย์ สีทา	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
Asst. Prof.Dr. Sutthawan Sitha	Mae Fah Luang University

บทบรรณาธิการ

วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2562) เป็นวารสารที่จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่บทความวิจัยของคณาจารย์ นักวิจัย บุคลากรภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย โดยมุ่งเน้นสาขาที่เกี่ยวข้องกับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์เป็นหลักและสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง

วารสารวิจัยและพัฒนา ฉบับนี้ประกอบด้วยบทความวิจัยภายในมหาวิทยาลัย จำนวน 3 บทความ บทความวิจัยภายนอกมหาวิทยาลัย จำนวน 4 บทความ ได้แก่

บทความเรื่อง เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิคส์ E-sport ประเทศไทย Electronic E-sport's Thailand: Opinion & Movement from social and Public Policy

บทความเรื่อง การประยุกต์ใช้แผนภูมิแสดงเหตุและผลเพื่อหาสาเหตุของปัญหาการให้บริการของโรงกลึงสยามเทคนิค

บทความเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

บทความเรื่อง โครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์)

บทความเรื่อง แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้)

บทความเรื่อง การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

บทความเรื่อง การพัฒนารถตรวจการพลังงานหมุนเวียนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในสถานศึกษา

จากบทความที่ คณาจารย์ นักวิจัย ได้นำเสนอในวารสารงานวิจัยและพัฒนา ฉบับนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านบ้างตามสมควร หากผู้อ่านจะมีข้อเสนอแนะประการใดในการปรับปรุงวารสารนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นกองบรรณาธิการขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดีเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงวารสารนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สหัสา พลนิล

บรรณาธิการ

สารจากอธิการบดี

เป็นที่ทราบกันดีว่า การพัฒนาในปัจจุบันหรือการเติบโตทางเศรษฐกิจและการแข่งขันในระดับโลกนั้น ถูกขับเคลื่อนโดยองค์ความรู้ ซึ่งมหาวิทยาลัยหรือสถาบันการศึกษาชั้นนำต่างๆ ล้วนมีบทบาทสำคัญในการวิจัยและพัฒนา นอกจากนี้งานวิจัยก็มีส่วนสำคัญในการผลักดันให้ประเทศกำลังพัฒนาเปลี่ยนผ่านสู่ระบบเศรษฐกิจบนฐานความรู้โดยการพัฒนาคนให้มีศักยภาพสูงและสามารถรังสรรค์นวัตกรรมระดับชาติที่มีประสิทธิภาพขั้นสูง อันจะช่วยให้ประเทศสามารถแข่งขันทางเศรษฐกิจกับประเทศอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี และยังมีส่วนทำให้การตัดสินใจในการกำหนดนโยบายหรือวางแผนพัฒนาได้อย่างมืออาชีพและเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ไปสู่สาธารณะ อีกทั้งนักวิจัยคนอื่นยังสามารถนำองค์ความรู้เหล่านั้นพัฒนาต่อยอดให้เกิดความรู้ใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมออีกด้วย

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษได้มุ่งเน้นพัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นมหาวิทยาลัยแห่งการวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศ สอดรับกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย โดยมุ่งผลิตนักวิจัยรุ่นใหม่ พร้อมทั้งผลักดันให้บุคลากรมีศักยภาพด้านการวิจัย ปรับปรุงและพัฒนามาตรฐานเพิ่มขึ้นตามลำดับ เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไปได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานทางวิชาการและงานวิจัย ขอขอบคุณและชื่นชมผู้บริหารบุคลากรกลุ่มงานวิจัยและพัฒนาของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษรวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ได้จัดทำวารสารงานวิจัยฉบับนี้มาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งถึงปีที่ 6 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม – เดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 ขอแสดงความยินดีและให้กำลังใจในความสำเร็จทางวิชาการแก่คณาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาทุกท่านที่ได้ส่งบทความวิจัยลงในวารสารฉบับนี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาท้องถิ่นสังคมและพัฒนาประเทศต่อไป

(รองศาสตราจารย์ ดร.ประกาศิต อานุภาพแสนยากร)
รักษาราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

สารบัญ

บทความวิจัย **หน้า**

เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย Electronic E-sport'sThailand
: Opinion & Movement from social and Public Policy..... 1
กาญจนาถ อุดมสุข[1] จารุวดี แก้วมา[2]

การประยุกต์ใช้แผนภูมิแสดงเหตุและผลเพื่อหาสาเหตุของปัญหา
การให้บริการของโรงกลึงสยามเทคนิค..... 15
ศราวุฒิ ดาวเรือง
ศิราวุธ สงวนสิน

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้าง
องค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่ม
สืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น..... 35
ปิยะพันธ์ พิชญ์ประเสริฐ
อัจฉรีย์ พิมพิมูล
มาลีรัตน์ ขจิตเนติธรรม

โครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม
(นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์)..... 53
วิรัญรัฏฌา รัตโน

แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ
(กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้)..... 73
ผศ.ดร.ลินดา ราเต

การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ..... 91
ธันยพงศ์ สารรัตน์
นันทพร บุญพรหม

การพัฒนารถตรวจการพลังงานหมุนเวียนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในสถานศึกษา..... 109
พัฒนพงษ์ โพธิปัสสา
พิศาล สมบัติวงศ์

เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย
Electronic E-sport'sThailand : Opinion & Movement from social and Public Policy

กาญจนาถ อุดมสุข[1] จารุวดี แก้วมา[2]
Kanchanat Udomsook[1] Jaruwadee Kaewma[2]
[1, 2]อาจารย์ประจำสาขาวิชาสื่อสารการกีฬา คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสมุทรสาคร

บทคัดย่อ

กีฬาอีเล็กทรอนิกส์ E-Sport จัดว่าเป็นเรื่องใหม่ในสังคมไทยเพราะยังมีกรอบความคิดและความเข้าใจที่ต่างกัน ขณะที่ประเทศไทยมีผู้นิยมเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ในทุกแพลตฟอร์มราว 27.5 ล้านคนและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยมุมมองที่มีต่อกีฬาประเภทนี้ยังมีความหลากหลาย โดยเฉพาะผลกระทบด้านการพัฒนาศักยภาพเยาวชนที่จะเป็นกำลังของประเทศและด้านสุขภาพ ซึ่งการนำเสนอข้อมูลจากสื่ออาจยังไม่เพียงพอในการพิจารณาถึงความเหมาะสมในการพัฒนากีฬาประเภทนี้ต่อไป โดยบทความวิชาการนี้มุ่งนำเสนอมุมมองจากหลายฝ่ายอย่างเป็นกลางและรอบด้าน อันจะเป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์สังคมกับสถานการณ์การเปิดรับกีฬาชนิดใหม่อย่าง E-Sport สู่การผลักดันเชิงนโยบาย พร้อมกับการจัดความสมดุลเพื่อเฝ้าระวังผลกระทบเรื่องสุขภาพและการมีส่วนในปัญหาเด็กติดเกมในสังคมไทย ทั้งนี้ผู้เขียนได้รวบรวมความคิดเห็นที่เป็นมุมมองในประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม 3 ด้าน คือ 1) กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในฐานะที่เป็น "กีฬา" 2) ผลดีผลเสียต่อการรับรู้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในฐานะของ "กีฬา" 3) ประเทศไทยพร้อมหรือไม่ที่จะพัฒนานักกีฬา E-Sport ไปสู่ระดับโลก โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ฝ่ายนโยบายและภาคสังคมในความคิดเห็นต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยหวังว่าสาระจากบทความจะช่วยให้ผู้สนใจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องศึกษาในประเด็นเชิงลึกต่อไป

Abstract

Currently, it is estimated that there are about 27.5 million audience E-Sports in Thailand, evaluating from Video and online gamers, is the news sport accepted and recognized even by Thai governments and provides an opportunity for substantial income E-sports. There are necessary for Thai people to understand and concern about E-sports that are basically video games, and the main concern is the number of young people who are addicted to online and video games. So we collect the several opinions of Electronic E-sport Game in Thailand from stakeholder ; policy maker, Thailand's game sector, business and marketing E-Sports teams, lecturers and general people for informing in 3 issues ; 1) Is an E-sport a real sport? 2) Good or bad that E-sport as a sport 3) Is Thailand ready for the global E-sports hype?Finally the aims of the article is; to inform and to inspire to research about E-Sports in Thailand in next issue.

Keywords : Electronic Sports E-Sport, video and online game,opinions

ความนำ

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) เป็นที่รู้จักในประเทศไทยมากว่า 10 ปี โดยมีการก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ตขึ้นครั้งแรกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 แต่ยังไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมอย่างเป็นทางการ เพราะไม่ได้มีการรับรองทางกฎหมาย ขณะเดียวกัน มีคนสนใจและติดตามกีฬาประเภทนี้อย่างเหนียวแน่นเป็นจำนวนมากและยาวนานหรือที่เรียกกันว่า "สาวกเกม" ทั้งเป็นผู้เล่นและผู้ชม ในช่วงแรกคนส่วนใหญ่รู้จักอีสปอตเพียงความหมายของการเล่น “เกมออนไลน์” เพราะยังไม่ได้จัดให้มีการแข่งขันหรือมีการรับรองทางกฎหมาย ขณะที่มีคนในวงการเกมชนิดนี้เป็นจำนวนมากทำให้แนวโน้มของตลาดเกมเติบโตขยายวงกว้างอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันมีผู้เล่นเกมในประเทศไทยทุกแพลตฟอร์มราว 27.5 ล้านคน (2561)

จนกระทั่งปีพ.ศ. 2560 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ประกาศให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ได้รับการรับรองให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาของประเทศไทยตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (พรบ.การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2560) คำว่า "กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport" จึงเป็นที่รู้จักในสังคมอย่างเป็นทางการท่ามกลางข้อกังขาจากหลายฝ่ายโดยเฉพาะประเด็นความหมายในฐานะกีฬา จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ต่างขั้วความคิดของกลุ่มคนภาคนโยบาย ประชาสังคม ภาคธุรกิจเอกชน และภาคประชาชนที่มองในมุมต่างๆ ทั้งในทางเห็นด้วยและพร้อมที่จะสนับสนุนเปิดทางให้ได้รับการจัดการอย่างเป็นระบบ (“กว่าที่ “อีสปอร์ต”จะถูกเรียกว่า “กีฬา”ในบ้านเรา, 2561) ขณะที่อีกด้านเป็นมุมมองที่คอยเฝ้าระวังปัญหาจากรากเดิมเรื่องการติดเกม(ก่อนเข้าสู่การเป็นนักกีฬา) มองว่าภาพลักษณ์ของอีสปอตในฐานะ “กีฬา” อาจเปิดโอกาสให้เยาวชนใช้เป็นข้ออ้างในการเล่นเกมประเภทนี้ทำให้ควบคุมยากที่จะไม่ให้ล้ำเส้นของความเป็นกีฬากับการเสพติดเกมได้ (นิด้าโพล, 2561)

วัตถุประสงค์

บทความนี้มุ่งให้เห็นมุมมองที่หลากหลายของคนจากภาคส่วนต่างๆ ในสังคมต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ในช่วงเวลาที่กีฬาประเภทนี้ได้รับการรับรองในฐานะ "กีฬา" จากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นการตั้งข้อสังเกตต่อประเด็นอันเป็นที่วิพากย์วิจารณ์กันอย่างกว้างขวางในสังคมจนกลายเป็นกระแสการสนับสนุนและเฝ้าระวังผลกระทบ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน โดยมุมมองเหล่านี้จะช่วยเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์สถานการณ์สังคม ทั้งยังเป็นข้อมูลเพื่อการตัดสินใจของภาครัฐ ภาคประชาสังคมและภาคธุรกิจ ในการสร้างกลไก กำกับ ดูแล และป้องกันผลกระทบกับสังคมจากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชน ด้วยการนำเสนอที่เป็นกลางที่รวบรวมจากทั้งสองฝ่าย เป็นทิศทางแห่งการเฝ้าระวัง และเพื่อเป็นสื่อกลางการศึกษาเชิงลึกสำหรับผู้สนใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ต่อไป

ขอบเขตของเรื่องที่นำเสนอ

เป็นการรวบรวมความคิดเห็นที่เป็นมุมมองในประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม 3 ด้าน คือ 1) กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในฐานะที่เป็น "กีฬา" 2) ผลดีผลเสียต่อการรับรู้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport ในฐานะของ "กีฬา" 3) ประเทศไทยพร้อมหรือไม่ที่จะพัฒนานักกีฬา E-Sport ไปสู่ระดับโลก โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ฝ่ายนโยบายและภาคสังคมในความคิดเห็นต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport โดยหวังว่าสาระจากบทความจะช่วยให้ผู้สนใจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องศึกษาในประเด็นเชิงลึกต่อไป

เนื้อหา

ที่มาของอีสปอต

คำว่า E-Sport , E-Sports ย่อมาจากElectronic Sports มีความหมายที่พัฒนาจากการเล่น “เกมออนไลน์" (Online Game)คือเกมที่ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารสนทนาโต้ตอบกันได้หลายคนในระหว่างเล่น ในลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมที่มีการแข่งขัน หรือการเอาชนะ และเมื่อได้เล่นเกมจะเหมือนอยู่บนโลกหนึ่งที่มีความหลากหลายของเผ่าพันธุ์ สามารถเลือกบุคลิกภาพและบทบาทของตัวละครได้ มีสถานการณ์ซึ่งที่เต็มไปด้วยรายละเอียดและความแม่นยำ (สวรรค์ บุญเรือง,2549) โดยเกิดขึ้นผ่านระบบออนไลน์ที่สะดวกกับทั้งผู้เล่นและผู้ชมไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนเวลาใด

ก่อนการแข่งขัน นักกีฬาต้องใช้ระยะเวลาการฝึกซ้อมไม่ต่ำกว่า 8 ชม.ต่อวัน เพราะต้องคุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์ ฝึกวางแผนกลยุทธ์และการทำงานเป็นทีม โดยการแข่งขันมีทั้งระดับสมัครเล่น (Amateur sporting events) ที่ให้นักกีฬาได้เล่นโดยไม่ได้เงินเป็นค่าตอบแทนจากการแข่งขัน ไปจนถึงระดับอาชีพ (Professional) ที่ผู้เล่นจะได้รับค่าตอบแทนเป็นรางวัลจากการแข่งขัน (supathanish,2554) นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันในระดับกลุ่ม (league) ไม่ต่างจากการแข่งขันกีฬาทั่วไป โดยมีรายการใหญ่ที่จัดขึ้นเป็นประจำในวงการเกมประเภทนี้ เช่น League of Legends World Championship the evolution Championship ที่มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันและการมอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะการแข่งขันเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก หรือเอเชียนเกมส์

ความเร้าใจในการเล่นเกมประเภทนี้ มีลักษณะเด่นตรงที่ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ (interactive) กับผู้เล่นคนอื่นได้มากมายหลายทางอาทิ ผ่านการพูดคุย (Chat) การร่วมมือกัน (Party) การแลกเปลี่ยนและซื้อขาย (trade) เทรดการรวมกลุ่มกันเป็นสมาคมและอื่นๆ ด้วยรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายนี้เองจูงใจให้ผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายในการเล่นที่แตกต่างหลากหลาย อันมีส่วนทำให้อายุของเกม (Life Cycle) ประเภทนี้ยาวนานกว่าเกมอื่นๆทั่วไป (เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาษิต,2555) ตลาดเกมจึงมีความนิยมจึงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อีกทั้งประเภทของเกมมีให้เลือกอย่างหลากหลายตามความชอบของผู้เล่น สอดคล้องกับวิถีการเล่นเกมที่เป็นที่นิยมอยู่แล้วทำให้ผู้เล่นมีความท้าทายที่จะเป็นนักกีฬาเหล่านี้มากขึ้น ยกตัวอย่างเกมที่นิยมนำมาจัดการแข่ง อาทิ

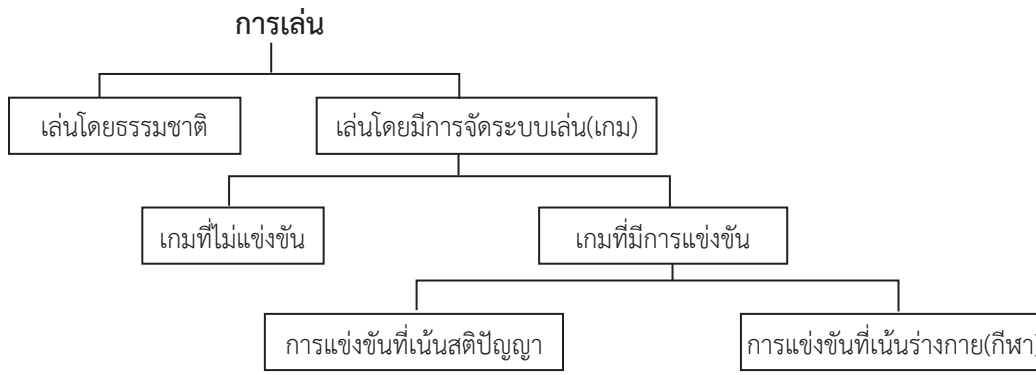
เกม Counter-strike: global offensive หรือเกมยิงที่ใช้มุมมองแทนสายตา first person shooting (fps) และเกม Over watch ผู้เล่นจะอยู่ในฉากเหมือนสถานที่จริงเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ซึ่งต้องใช้การสังเกตไหวพริบและความเร็วในการรุกรับกับศัตรูที่ผู้เล่นสามารถเลือกอาวุธได้

เกม Dota 2 และเกม League of legends เป็นการผสมระหว่างแนวแอ็คชั่นกับการสวมบทบาทตัวละครใช้การจำลองสถานการณ์ให้คนเลือกวางแผนการรบและควบคุมพื้นที่ในสนามรบผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครที่มีความสามารถพิเศษที่ต่างกัน

เกม FIFA ฟุตบอลออนไลน์เป็นเกมจำลองสถานการณ์ให้ผู้เล่นมีทีมฟุตบอลของตัวเองด้วยกติกากีฬาบอลที่ไม่ต่างกับการแข่งขันในสนามฯลฯ

สรุปแล้วกลุ่มเกมที่ผู้จัดการแข่งขันเลือกมาจัดการแข่งขันจะสัมพันธ์กับการตลาดในธุรกิจเกมเป็นหลัก โดยข้อมูลตลาดความนิยมของอีสปอตประเทศไทยมีมูลค่าราว 30,000 ล้านบาท (2561) ซึ่งจัดเป็นอันดับ 20 ของโลก สัดส่วนตลาดของเกมสูงสุดคือประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ได้แก่ DOTA 2 ร้อยละ70 ตามมาด้วยเกม fps ร้อยละ 20 และยังมีเกมบางประเภทที่ประเทศไทยยังไม่ได้รับการรับรองให้จัดการแข่งขันเพราะเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง

และนอกจากอีสปอตจะเป็นรูปแบบหนึ่งของการพักผ่อนหย่อนใจของผู้เล่นและผู้ชมแล้ว ยังมองได้ว่าเป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” ที่ส่งผลกระทบทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งด้านบวกมองว่าเมื่อผู้เล่นมีความเข้าใจในสถานการณ์อันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ย่อมจะนำไปสู่ความเข้าใจในปัญหาอื่นๆและเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งจะช่วยพัฒนามนุษย์ในสังคมโลกได้ในทางกลับกัน เกมคอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมอย่างมาก ดังนั้น หากมีการจัดการที่ผิดพลาดอาจหมายถึงการปิดกั้นมิให้สิ่งที่ดีเกิดแก่เด็กและเยาวชนในสังคมไทยหรือในทางกลับกันอาจหมายความว่าเป็นการละเลยที่จะป้องกันภัยร้ายที่จะเกิดแก่พวกเขาเหล่านั้น (Dorman, 1997)



พัฒนาการของเกมออนไลน์จนกลายเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport

เมื่อมองอีสปอตในความหมายของกีฬา อีสปอตจัดว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง เนื่องจากมีการจัดระบบการแข่งขันโดยมีผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย เช่น มีผู้จัดการแข่งขัน สนามแข่ง นักกีฬา ผู้ชม สปอนเซอร์ ผู้สนับสนุนอยู่เบื้องหลัง ซึ่งตรงกับความหมายของ “กีฬา” ที่เอแลน กัทแมน อธิบายไว้ (ภาพที่ 1) และสอดคล้องกับแนวคิดของ Jonasson and Thiborg (2010) ที่มองว่า อีสปอตแม้จะใช้การเคลื่อนไหวทางร่างกายน้อยมากเมื่อเทียบกับเทนนิส ฟุตบอล หรือบาสเก็ตบอล และไม่มีการออกแรงเหมือนกีฬาบางประเภท เช่น โบว์ลิ่ง ยิงปืนหรือสนุ้กเกอร์ แต่จัดอยู่ในเรื่องการใช้ทักษะความเคลื่อนไหวเพื่อกำกับมือและสายตาให้ประสานงานกันอย่างรวดเร็ว ซึ่งระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาควบคุมอุปกรณ์และควบคุมเกมทั้งทีมและบุคคลมีความท้าทายที่รุนแรงในการควบคุมอารมณ์เพราะสมจริงจนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมและของทีม ทำให้อรรถรสของเกมสร้างความความเพลิดเพลินเป็นอย่างมาก ทำให้คนมีจิตจดจ่อจนเข้าสู่สภาวะที่หลุดพ้นจากภารกิจในชีวิตประจำวันและทำให้เกิดความสุข (supathanish,2554) ยิ่งไปกว่านั้น ยังต้องใช้แผนการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬาไม่ต่างกับกีฬาทั่วไป (เลอทัด ศุภดิลก,2557)

ภาพที่ 1 ความต่างระหว่าง “เกม”และ “กีฬา”ของเอแลน กัทแมน

แม้ยุคแรกจะเป็นการเล่นเกมด้วยอุปกรณ์คอนโซล แต่เมื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งมีประสิทธิภาพมากขึ้นและมีราคาถูกลง เกมอิเล็กทรอนิกส์จึงได้รับการพัฒนาให้เล่นได้มากกว่า 1 คนบนเครื่องเล่นเกมและคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า "เกมออฟไลน์" และในปลายยุคนี้เอง ที่มีการจัดการแข่งขันเกมบนสังเวียนสนามแข่ง ซึ่งจากที่มีบันทึกไว้เป็นครั้งแรก คือที่มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ สหรัฐอเมริกา จัดการแข่งขันเกมสเปซคอมมานเดอร์ (Space Commander) บนเครื่องฮาตาริ เมื่อปี ค.ศ.1972 ซึ่งในการแข่งขันครั้งนั้นมีผู้เล่นเพียง 5 คนเพื่อชิงรางวัลการเป็นสมาชิกนิตยสาร RollingStone หนึ่งปี ถือได้ว่าเป็นเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดกำเนิดของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sport และต่อมาเมื่อเกมคอมพิวเตอร์เริ่มเน้นการเล่นแบบหลายคน (Multi player) โดยอาศัยระบบเครือข่ายภายในขนาดเล็กที่เรียกว่า "แลน" (Lan) เข้ามาจึงทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานได้มากขึ้น เช่น เกม Action shooting ฯลฯ จนมาถึงยุคปัจจุบันที่อินเทอร์เน็ตมีบทบาทมากจนสามารถเล่นได้บนมือถือ ในช่วงนี้เองที่พัฒนาการรูปแบบเกมเติบโตอย่างรวดเร็ว ยิ่งไปกว่านั้น กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ได้เป็นที่รู้จักกว้างขวางในประเทศไทยโดยเป็นยุคกระแสคลั่งเกมของผู้นิยมเล่นเกมประเภท Ragnarok online ซึ่งมีทั้งผู้เล่นและผู้ชมเข้าถึงเกมนี้เป็นจำนวนมาก

รูปแบบซอฟต์แวร์เกมในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sports ที่นำมาจัดการแข่งขัน

ประเภทของเกมที่จัดให้มีการแข่งขันในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sports มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (nectec) ได้จำแนกประเภทของเกมออนไลน์ตามเนื้อหาเกมไว้ 7 ประเภท คือ 1) เกมแอ็คชั่น Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็ว ซึ่งเป็นเกมที่ดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน 2) เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการถูกเลือกที่ดี เน้นการ

แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและความเคลื่อนไหวที่รวดเร็วเพื่อฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระบบ 3) เกมประเภท stimulation เน้นการจำลองสถานการณ์มีที่มาจากการฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบินการขับรถถัง ฯลฯ เป็นเกมที่เน้นให้ผู้เล่นเข้าใจการใช้เครื่องมือเป็นอย่างดี และต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมที่จำลองพฤติกรรมมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย 4) เกมประเภท role playing game (RPG) มีจุดเด่นในการพัฒนาตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่นให้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตไปกับตัวละครในเกม ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน 5) เกมประเภท strategy เป็นเกมวางแผนการรบจากความต้องการจำลองสมรภูมิทางทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้คุมหน่วยทหารเพื่อออกรบจนได้ชัยชนะ 6) เกมประเภท Sport เป็นเกมการจำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะโดยผู้เล่นถือว่าเป็นนักกีฬาประเภทชนิดนั้นจริงหรือเป็นส่วนหนึ่งของทีมและเป็นโค้ชในตัว 7) เกมประเภท Hybrid เป็นเกมผสมหลายรูปแบบ เกิดขึ้นเมื่อสายเกมเริ่มอิ่มตัวประกอบกับผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นเกมมากขึ้น ทำให้เกิดความคิดในการสะสมรูปแบบของการเล่นเกมสายต่างๆ เข้าด้วยกัน

มุมมองต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ในประเทศไทย

จากการรวบรวมประเด็นมุมมองจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภาคนโยบาย ภาคธุรกิจ ภาคประชาสังคม และภาคประชาชน หลังจากที่อีสปอตได้รับการประกาศให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการโดยการกีฬาแห่งประเทศไทยนั้น สำนักวิชาการสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎรได้รวบรวมข้อมูลเชิงนโยบายด้านการจัดการแข่งขันเรื่องการรับรองให้อีสปอตเป็นชนิดกีฬาที่ขับเคลื่อนตามแผนการพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2560-2564) ในยุทธศาสตร์การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับมืออาชีพ และยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ(เปิดตัว Thailand Esport Arena สนามอีสปอตครบวงจรแห่งแรกของไทย, 2561) กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ร่วมกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรมและภาคเอกชนได้จัดแข่งขันกีฬาภายใต้โครงการ "อีสปอตออกเหงื่อ" เพื่อส่งเสริมเยาวชนและประชาชนให้สนใจเล่นกีฬาและออกกำลังกายมากขึ้น รวมทั้งสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับกีฬาอีสปอตและการพัฒนาความสามารถสู่การเป็นนักกีฬามืออาชีพ ในขณะที่ศูนย์สำรวจความคิดเห็น "นิด้าโพล" สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (2561) ได้รวบรวมความเห็นของประชาชนทั่วประเทศเกี่ยวกับกีฬาอีสปอตตามประเด็นสำคัญดังนี้

แท้จริงแล้วกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport จัดว่าเป็นกีฬาชนิดหนึ่งหรือไม่

นายณัฐวุฒิ เรืองเวส รองผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย

"อีสปอตจัดว่าเป็นกีฬา ซึ่งเราได้ค้นหานักกีฬาไปเข้าร่วมแข่งขันในนามประเทศสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย โดยกกท.ได้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลและพร้อมช่วยเหลือหากมีผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยการกีฬาแห่งประเทศไทยได้แบ่งกลุ่มผู้เล่นเป็น 3 รูปแบบ คือ กลุ่มนักกีฬาที่ฝึกซ้อมเป็นระบบ กลุ่มทั่วไปที่เล่นเพื่อความบันเทิง และกลุ่มติดเกม สังคมจึงไม่ควรนำปัญหากลุ่มติดเกมมาปิดกั้นกลุ่มที่มีศักยภาพที่จะเป็นนักกีฬาได้ (วงเสวนา ถกวิกฤตเป็นโอกาสกรณีให้อีสปอตเป็นกีฬา หวั่นเป็นดาบสองคม, 2561)

นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

"การแข่งขันอีสปอร์ตถือเป็นการเตรียมคนเข้าสู่ยุคดิจิทัล ประชาชนไม่ควรต่อต้านแต่ควรให้อิสระและให้คุณค่ามากกว่าการเล่นเกมรวมทั้งใช้ประโยชน์จากอีสปอร์ตด้วยการส่งเสริมความร่วมมือกับผู้ประกอบการที่ออกแบบเกมให้เกิดการเรียนรู้ด้านดิจิทัลผ่านเกม" (นโยบายการกีฬาแห่งชาติ,2561)

ธาม เชื้อสถาปนศิริ นักวิชาการด้านสื่อ

"ถ้าถามหมอจะรู้ว่า นิยามทางการแพทย์ ที่ว่าการมีกิจกรรมทางกายที่ใช้การออกแรง นั่นเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้สิ่งนั้นเป็น “กีฬา” แต่อีสปอร์ตที่ใช้เม้าส์คลิก แทบจะนั่งนิ่งหลายชั่วโมงจึงไม่ถือว่าเป็นกีฬา นอกจากนี้ก็ไม่ได้ดูเพียงแค่การออกแรงอย่างเดียวแต่ดูถึงเป้าหมายด้วย อย่างที่เคยได้ยินว่ากีฬาเป็นยาวิเศษ คือทำให้คนมีสุขภาพดี ยิ่งถ้าคุณเตะฟุตบอลหรือเล่นเทนนิสสักชั่วโมงก็จะเหนื่อย แต่ในทางการแพทย์เราไม่มองความเหนื่อยว่าจะทำให้สุขภาพเสีย แต่มองว่าทำให้ร่างกายและหัวใจแข็งแรงขึ้น”

“...ผมอ่านรายงานการประชุมของคณะกรรมการโอลิมปิกว่า ทำไมอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา เหตุผลแรกคือ Ownership (ความเป็นเจ้าของ) เขาพิจารณาว่าอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันซึ่งใช้มือกดเล่นเกมไม่ว่าจะเกมอะไรก็ตาม ซึ่งเกมถูกออกแบบโดยบริษัทเอกชน บริษัทเอกชนจดทะเบียนลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญานี้แตกต่างกับกีฬา เช่น บาสเก็ตบอล ฟุตบอล วอลเลย์บอล ที่ไม่มีบริษัทใดอ้างความชอบธรรมในกรรมสิทธิ์เพราะโดยพื้นฐานเป็นกีฬาของมวลมนุษยชาติทุกคน”

นายสันติ โหลทอง นายกสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ในเมื่อองค์กรจัดแข่งขันอีสปอร์ต เช่น IOC (International Olympic Committee), NOC (National Olympic Committee), OCA (Olympic Council of Asia), ซีเกมส์ ฯลฯ แสดงว่ามีผู้ชำนาญการกีฬามองว่านี่คือการแข่งขันแล้ว ซึ่งวันนี้เราอยู่บนเส้นทางให้อีสปอตการเข้าสู่กีฬาและอีสปอตพึ่งเป็นกีฬาสาธิตผ่านไป ส่วนในซีเกมส์ปี ๒๐๒๐ ที่ฟิลิปปินส์ก็จะมีชิงเหรียญในกีฬาประเภทนี้ด้วย ในเมื่อเป็นขั้นตอนตามนี้ ผมก็ดำเนินตามกฎขององค์กรกีฬานานาชาติเพื่อร่วมกันพิสูจน์ให้โลกเห็นว่าอีสปอร์ตแข่งขันได้ส่วนประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์มุมมอง ถ้าบริษัทผู้ผลิตฟุตบอลไม่ได้ล๊อคสเป็กว่าลูกฟุตบอลต้องเป็นแบบใดอาจเกิดลูกฟุตบอลแปลกๆ ขึ้น เช่น ลูกที่ใส่ ไมโครชิพที่ทำปฏิกิริยาได้ ก็ไม่แตกต่างกันนะ การที่บอกว่าบริษัทเกมถือลิขสิทธิ์แล้วทำให้เกิดประโยชน์ก็ไม่ได้แตกต่างจากอาดิดาสหรือไนกี้แต่ปัญหาคือบริษัทเกมเป็นเจ้าของพื้นที่ที่คอมมิวนิตี้ยืนอยู่ หมายความว่าเกมเมอร์เป็นลูกค้าเขา ไม่ใช่ลูกค้าของ IOC หรือองค์กรใดเขาถึงมองว่านี่เป็นมูลค่าทางการตลาด บริษัทเกมจึงมีความทรนง ทั้งที่สมาคมฯก็พยายามเชียร์ให้ซอฟแวร์เกมเป็นสากล ให้เป็นของมนุษยชาติ แต่การเชียร์ไม่เพียงพอ เพราะมีบริษัทเกมหลายเจ้าอยากเข้ามา ต่อให้ยกซอฟแวร์เป็นของ IOC แต่ยังมีขายข้างนอก บริษัทเกมได้ประโยชน์อยู่ดี”

นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต

"การที่จะเป็นกีฬาได้ต้องเข้ากับองค์ประกอบ 3 เรื่อง คือ หนึ่งต้องมีกฎกติกาชัดเจน สองต้องไม่นำไปสู่ความรุนแรง และสามต้องมีคณะกรรมการมาดูแลหากเกิดการละเมิดข้อตกลง เช่น ผิดกติกาให้ออกหรืองดการแข่งขัน เป็นต้น ดังนั้นอีสปอร์ตไม่เข้าคุณสมบัติทั้ง 3 ประการเลยจึงไม่มีทางที่จะเป็นกีฬาไปได้ ตอนนี้หลายประเทศ เช่น ฝรั่งเศสก็เข้ามาควบคุมหลังจากเห็นผลกระทบที่เกิดกับประเทศอื่น"

(บางกอกอินไซต์ทีม,สิงหาคม 2561 https://

www.thebangkokinsight.com/38638)

นายสิทธิกร อาภานุกูล อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

"ถ้ามองอีสปอตให้เป็นกีฬาโดยใช้มาตรฐานตัวชี้วัดว่าเป็นการแข่งขันที่ต้องมีการแพ้การชนะ มีกฎระเบียบชัดเจนหรือเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน อาจถือว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่หากนิยามว่ากีฬาต้องมีการออกกำลังกายหรือเล่นเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง จะถือว่าอาจมีนิยามที่ไม่สมบูรณ์"

การมองความเสี่ยงทางด้านผลกระทบ เมื่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ได้รับการรับรองให้เป็น "กีฬา" ที่จะส่งผลให้เด็กติดเกมมากขึ้นหรือไม่มีผลดีและผลเสียอย่างไร

นายสมคิด จาตุศรีพิทักษ์รองนายกรัฐมนตรี

"การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีบทบาทสำคัญในยุคดิจิทัลเปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬาผ่านการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมากกว่าการเล่นเกมกีฬาเพียงอย่างเดียวและให้ทุกฝ่ายปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงและส่งเสริมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตให้มากขึ้น"

นายสิทธิกร อาภานุกูล อาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

"เพราะกีฬาอีสปอตอาจไม่ได้เสริมสร้างให้ร่างกายมีความแข็งแรงในเชิงสุขภาพ มีข้อถกเถียงว่าเป็นการเล่นเพื่อฝึกซ้อมหรือเป็นการหมกมุ่นติดเกม ซึ่งไม่ต่างกับกีฬาสนุ้กเกอร์ที่ถูกมองว่าเป็นการพนันไม่เหมาะสม แต่ในที่สุดก็มีการบรรจุเป็นการแข่งขันและได้รับการยอมรับ การให้อีสปอตถูกจำกัดอยู่ที่การเล่นเกมเพื่อฝึกฝนอาจทำให้มองได้ว่าเป็นการเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีการฝึกฝนทักษะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง อีกทั้ง อีสปอตบางรายการต้องอาศัยทักษะการจัดการ การสร้างสังคม สร้างสัมพันธภาพกับทีมนักกีฬา ต้องแบ่งเวลาให้เหมาะสม ควรใช้เวลาไปกับการทำกิจกรรมประเภทอื่นๆ ด้วย เช่น การเรียนหนังสือ ส่วนสมาคมกีฬาอีสปอร์ตควรมีการจัดการและการสร้างความเข้าใจให้สังคมในเชิงบวกมากขึ้น" (สุทธิกร อาภานุกูล, 2561)

ผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อีสปอร์ต ("นิด้าโพล" สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์,2561) ให้ความเห็นถึงผลกระทบของอีสปอต ดังนี้

เชื่อว่ามีผลเสีย เพราะควบคุมยากเกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น เด็กไม่มีความสนใจที่จะเรียนหนังสือ มีความรุนแรงทางความคิดก่อเกิดการพนัน ไม่สามารถใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ไม่มีประโยชน์ ไร้สาระ และยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ

มีผลดี เพราะมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่ให้ความสนใจ เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นการฝึกสมองและความคิดเด็กจะไม่หมกมุ่นกับเกมอื่นที่ไร้สาระ เด็กจะได้มีกิจกรรมใหม่ๆและพัฒนาความสามารถของตนได้

ประเด็นที่คนสังคมไทยบางกลุ่มยังไม่เข้าใจและยอมรับในกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport

ผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อกีฬาอิเล็กทรอนิกส์อีสปอร์ต ("นิด้าโพล" สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2561) มีกลุ่มคนที่ยังไม่ยอมรับอีสปอตในฐานะของกีฬาโดยให้เหตุผล ดังนี้

สังคมไทยยังไม่มีความพร้อมในการสนับสนุนกีฬาอีสปอต เพราะคนที่เล่นยังไม่มีทักษะความรู้ความสามารถหรือการแบ่งเวลาที่เหมาะสมและดีพอ ประกอบกับพื้นฐานสังคมไทยไม่เหมือนกับต่างประเทศที่จะสามารถควบคุมได้ ส่งผลให้เยาวชนไม่ทำอะไรนอกเหนือจากการเล่นเกม จนทำให้เกิดภาวะเด็กติดเกมมากขึ้น

บางส่วนเชื่อว่ามีความพร้อม เพราะการแข่งขันนี้ได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้นเป็นการเปิดแนวทางใหม่ๆ ที่มีความทันสมัยเทียบเท่ากับต่างประเทศที่มีมานานแล้วและเยาวชนไทยมีความสามารถ

การสนับสนุนอีสปอตในระดับอุดมศึกษา

ในภาคการศึกษาได้มีการยอมรับกีฬาอีสปอตและปรับตัวเข้ากับกระแสความสนใจของสังคม โดยสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้มีการจัดหลักสูตรที่เกี่ยวกับ Digital และมีเรื่องของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport รวมอยู่ด้วย เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ ขณะที่ในต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน เกาหลีใต้ ที่ได้เปิดหลักสูตรเกี่ยวกับกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport มาก่อนแล้ว (จากกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ในไทยต่อยอดสู่ธุรกิจการศึกษา, 2561) เป็นการผลิตบุคลากรผู้มีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการและการพัฒนาเกม ที่สอดคล้องกับนโยบายไทยแลนด์ 4.0 เป็นการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านดิจิตอล

และเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ควรมีการเชื่อมโยงหน่วยงานด้านเทคโนโลยีให้สนับสนุนให้เกิดการสร้างผลงานวิจัยเรื่องนี้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาในวงวิชาการระดับสูงทัดเทียมกับนานาประเทศ

การยื่นข้อเสนอต่อธุรกิจเกมเพื่อสร้างมาตรฐานและกลไกป้องกันเยาวชนต่อการติดเกม

กรมกิจการเด็กและเยาวชน (ดย.) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล จัดประชุมเสวนาและแถลงข่าวเรื่อง “ข้อเสนอทางจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ E-Sports เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาเด็ก” โดยเรียกร้องให้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตและผู้ประกอบการอีสปอร์ต รวมทั้งหน่วยงานรัฐภาคส่วนต่างๆ มีมาตรการกำกับธุรกิจเกมเพื่อปกป้องเด็กและเยาวชนใน 7 ประเด็น โดยย่อ คือ

(1) ต้องไม่สื่อสารว่าอีสปอร์ต คือ กีฬา เนื่องจากยังไม่ได้มีการยอมรับกันในทางสากลและเป็นข้อยุติในสังคม โดยเฉพาะทางฝ่ายวิชาการแพทย์และสาธารณสุขที่ยังไม่เคยรองรับว่าการเล่นเกมแข่งขันคือกีฬา อีกทั้งยังขัดต่อองค์การอนามัยโลก ที่นิยามว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตและเกมในสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง ที่เกิดจากเทคโนโลยี ตามความหมายสากลกีฬาคือการออกกำลังกายที่มีการแข่งขันเพื่อประโยชน์คือสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรง โดยให้ความบันเทิงพักผ่อนหย่อนใจ แต่อีสปอร์ตคือการเล่นวีดิเกมแข่งขันชิงเงินรางวัล คล้ายกับการเล่นไพ่ การเล่นหมากรุก การเล่นโกะ ซึ่งเป็นเกมเท่านั้น ดังนั้น หน่วยงานรัฐที่มีหน้าที่โดยตรงคือ การกีฬาแห่งประเทศไทย ควรใช้นิยามความหมายอีสปอร์ตที่ถูกต้องกับข้อเท็จจริงสากลทั่วโลก ไม่สื่อสารสร้างความเข้าใจผิด โดยควรอธิบายว่า “อีสปอร์ต เป็นกิจกรรมแข่งขันวีดิโอเกมที่กระทำผ่านคอมพิวเตอร์ เครือข่ายเน็ตเวิร์คการสื่อสารผ่านระบบใดก็ตาม ที่ผู้เล่นระดับจริงจัง ของมืออาชีพเข้าร่วมเพื่อเงินรางวัล ของรางวัลหรือเพื่อความรู้สึกทางใจ ซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดู และมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรมในพื้นที่จัดงานหรือในโลกอินเทอร์เน็ตก็ตาม”

(2) ต้องกำหนดมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ห้ามเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อดิจิทัลโดยขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่ สมาคมอีสปอร์ตและการกีฬาแห่งประเทศไทยควรกำหนดอายุของนักเล่นเกมแข่งขันว่าต้องอายุเกิน 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น ตามมาตรฐานสากล และควรงดเว้นการสื่อสาร โฆษณา การตลาด รณรงค์ โน้มน้าวใจ ไปที่เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ให้เข้ามาร่วมกิจกรรมอีสปอร์ต หรือสื่อสารว่าการเล่นเกมเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตนั้นดี สามารถช่วยให้ประสบความสำเร็จในชีวิต สำหรับเด็กที่มีอายุ 13-18 ปี การเข้าร่วมกิจกรรมต้องมีมาตรการพิเศษเฉพาะที่เหมาะสม ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กมากกว่าการแข่งขันชิงรางวัลแบบมืออาชีพ และต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบและมีหนังสือได้รับความยินยอมให้เข้าร่วมกิจกรรม

(3) รัฐต้องมีนโยบายและกฎหมายห้ามการจัดการแข่งขันวีดิโอเกมในสถานศึกษาและห้ามทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจบริษัทเกมในสถานศึกษาตั้งแต่เด็กปฐมวัย ถึงระดับมัธยมโดยสิ้นเชิง ไม่ควรสื่อสารว่าการจัดกิจกรรมอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมยามว่าง เสริมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะพลเมืองในศตวรรษที่ 21 การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การสร้างอาชีพและรายได้

(4) รัฐและหน่วยงานธุรกิจ สมาคม ผู้จัดการแข่งขัน ต้องมีมาตรการป้องกันการแทงพนัน ด้วยปรากฏว่ามีเว็บไซต์ทั้งในประเทศที่เป็นภาษาไทย และเว็บไซต์ต่างประเทศจำนวนมาก ที่เชื่อมโยงกิจกรรมการแข่งขัน ทัวร์นาเม้นท์ของอีสปอร์ตเข้ากับการพนันโดยรัฐยังไม่มีมาตรการไปสอดส่องกำกับดูแลอย่างทั่วถึง

(5) กำหนดมาตรการการจำกัดอายุผู้เข้าเล่นเกม เกมที่ใช้จัดกิจกรรมแข่งขันชิงเงินรางวัลเกมส่วนมากเป็นเกมออนไลน์ และผลิตมาจากทางฝั่งอเมริกา หรือประเทศญี่ปุ่น จีน เกาหลีใต้ ซึ่งมีการจำกัดอายุผู้เข้าเล่น เพราะเกมออนไลน์มีลักษณะเป็นการเล่นกับผู้อื่นในโลกไซเบอร์ จึงมักมีกฎหมายกำกับอายุ เช่น กฎหมาย COPPA ของอเมริกา ที่ห้ามผู้ประกอบการให้บริการสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี เช่นเดียวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ หรือเงื่อนไขในการประกอบธุรกิจ เช่น ข้อตกลงการเข้าใช้งานของเกมออนไลน์หลายเกม ระบุว่า “ไม่มุ่งหวังให้บริการสำหรับผู้เล่นที่มีอายุต่ำกว่า 10 ขวบ และหากเข้าเล่นด้วยบริษัทตรวจพบว่ามีผู้เล่นโกงอายุ แจ้งไม่ตรง ทางบริษัทอ้างว่าจะทาการลบบัญชี” แต่ข้อเท็จจริงพบว่าบริษัทเกมละเลยที่จะทำการตรวจสอบอายุที่แท้จริงของผู้เล่น ซึ่งไม่มีหน่วยงานรัฐใดเข้าไปตรวจสอบ ฉะนั้น จึงเรียกร้องให้ผู้ประกอบการ สมาคม หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง กำกับ สอดส่อง ตรวจสอบเงื่อนไขการเข้าใช้งานตามกฎหมายหรือข้อกำหนดนี้ให้เป็นจริงด้วย

(6) ห้ามมีสปอนเซอร์สินค้าเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า ในการแข่งขันอีสปอร์ตของเด็กและเยาวชนโดยเด็ดขาดหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งในและต่างประเทศ และห้ามการโฆษณาสปอนเซอร์สินค้า เครื่องดื่ม ที่มีส่วนผสม หรือโฆษณาสรรพคุณว่าช่วยบำรุงสมอง เล่นเกมได้เก่งขึ้นและยาวนานมากขึ้น

(7) มีการส่งเสริมการให้ความรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันเกม เท่าทันอีสปอร์ต ป้องกันปัญหาเด็กติดเกม และสื่อสารให้ความรู้ทั้งหมด ทั้งต้นทุนของราคา ค่าใช้จ่ายในแต่ละเกม ค่าใช้จ่ายในบัตรเติมเงิน ราคาไอเท็มโดยเฉลี่ย ในแต่ละเกมหนึ่งๆว่าหากเล่นฟรีในตอนต้น (free to play) และหากเสียค่าบริการเพื่อใช้ในการเล่น (play to win) เป็นจำนวนเงินเท่าไรอย่างไร

บทสรุป

การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะจากผู้เขียน

ขณะนี้ภาคนโยบายกำลังเปิดทางให้ภาคธุรกิจดำเนินการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-Sports ในวงกว้างให้มากขึ้น และมีภาคส่วนที่กำลังเฝ้าระวังปัญหา ซึ่งเป็นการโต้แย้งบนประโยชน์ของประชาชน อันถือเป็นเรื่องที่ดีในการวิพากย์ในวงกว้าง ซึ่งหากได้เปิดเวทีถกประเด็นเหล่านี้ให้แพร่หลายมากขึ้นจะช่วยให้ประชาชนเข้าใจและมีส่วนร่วมให้ข้อคิดเห็นและช่วยวางกลไกในการเฝ้าระวังไม่ให้นโยบายบางอย่างชี้นำเด็กเยาวชนไปสู่การติดเกมได้มากขึ้น ขณะที่มีผู้เกี่ยวข้องกับการแข่งขันกีฬาประเภทนี้หลายคนเริ่มเห็นโอกาสในการสร้างรายได้ของบุตรหลานที่เข้าสู่การแข่งขันและสร้างชื่อเสียง จึงหันมามองแนวทางการสนับสนุนในเรื่องนี้ที่เป็นโอกาสให้เด็กและเยาวชนพัฒนาตนเองสู่อาชีพใหม่ๆในยุคดิจิทัล เช่น นักพากย์ นักเล่นเกมที่มีผู้ติดตามชม (stramer) นักแคสต์เกม (gamecaster) หรือแม้แต่นักพัฒนาซอฟต์แวร์เกม หรือผู้จัดการแข่งขัน หากมีการวางกฎระเบียบที่เหมาะสมเหมือนในต่างประเทศ และมีกลไกควบคุมตามกติกาสากล และจัดวางเงื่อนไขให้ผู้เล่นลดความเสี่ยงจากการฝึกซ้อมเกม ซึ่งจะช่วยลดผลกระทบที่เป็นภาพลักษณ์เชิงลบของการแข่งขันเกมออนไลน์ในรูปแบบนี้ได้ ซึ่งความแตกต่างหลากหลายระหว่างมุมมองในการสนับสนุนและการเฝ้าระวังในการพัฒนาอีสปอตในรูปแบบของกีฬานั้น ถือว่าเป็นเรื่องที่ทุกภาคส่วนของสังคมให้ความสนใจและออกมาแสดงความคิดเห็นจึงมีการวิพากย์และอภิปรายในเหตุผลต่างๆ อันจะนำไปสู่ข้อสรุปเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประชาชน แต่กระนั้นแล้ว หากมีการรวบรวม เปรียบเทียบและวิเคราะห์เชิงลึกถึงปัจจัยแต่ละข้อ ที่นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม ที่เกี่ยวเนื่องกันทั้งโครงสร้างจะช่วยให้องคาพยพในการขับเคลื่อนเพื่อเดินหน้าให้กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ได้รับการยกระดับเป็นมาตรฐานมากขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีข้อสังเกตบางประการในด้านการสื่อสารเรื่องกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ในภาคของสื่อมวลชน เพราะการนำเสนอข่าวในเรื่องนี้ยังโน้มเอียงไปทางใดทางหนึ่งที่ไม่เป็นกลาง ซึ่งเป็นหน้าที่ของทุกฝ่ายที่ควรตั้งข้อสังเกตและมีเวทีสร้างความเข้าใจร่วมกัน ยกตัวอย่างประเด็นสำคัญที่ไม่ได้รับการนำเสนอจนอาจทำให้ประชาชนเสียประโยชน์เพราะขาดการรับรู้ อาทิ กลุ่มเป้าหมายของธุรกิจเกมเป็นคนวัย 15-34 ปีหนึ่งในนั้นเป็นเยาวชนที่ต้องใช้จ่ายเงินกับการเข้าถึงตลาดเกมต่อเนื่องยาวนาน หรือข้อมูล E-Sport ที่เป็นกีฬาอายุสั้น โดยนักเล่นเกมอาชีพจะหมดศักยภาพการแข่งขันในวัยเพียง 25-26 ปี หรือสถิติในอเมริกาเหนือ ที่มีคนเล่นเกมกว่า 67 ล้านคน แต่มีการสร้างมืออาชีพได้เพียง 50 คน (ที่ถูกจ้างมีเงินเดือน) และโอกาสที่จะถูกจ้างเล่นเกมในระดับอาชีพคือ ร้อยละ 0.00007 หรือมีโอกาส 1 ต่อ 1,340,000 คน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

สยามสปอต. (2561). **กรมพละเปิดตัวโครงการ E-Sportออกเหงื่อเตรียมจัดชิงแชมป์ต่างประเทศ,** สืบค้นเมื่อ 16 พฤษภาคม 2561, จาก http.//siamsport.co.th/other/other/view/69677.

สำนักงานคณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2561). **กรมสุขภาพจิตห่วงเด็กเล่นอีสปอร์ต ทำติดเกมหนักจี้รัฐบาลเร่งแก้ปัญหา,** สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2561 จาก http://boardcast.nbtc.go.th/bcj/2560/doc/2560_06_04.pdf

ชนกพร ตุ้มทอง. (2562). **ทำความรู้จักกับ esports อีกหนึ่งโอกาสสำหรับผู้ประกอบการกระจายเสียงและโทรทัศน์.** สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2562 จาก http://boardcast.nbtc.go.th/bcj/2560/doc/2560_06_04.pdf

บางกอกอินไซต์ทีม. (2561). **ทุบโต๊ะอีสปอตไม่ใช่กีฬาเหตุกระทบสุขภาพเด็ก,** สืบค้นเมื่อ 29 สิงหาคม 2561 จาก https://www.thebangkokinsight.com/38638

ปริญญา ชาวสมุน. (2561). **E-Sport เกม vs กีฬา สืบค้นเมื่อ** http://www.judprakai.com/talk/676).

การกีฬาแห่งประเทศไทย.(2560). **นโยบายการกีฬาแห่งชาติ,** สืบค้นเมื่อ 30 สิงหาคม 2561 จาก https://thaigov.go.th/news/content/detail/15020.

เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภาษิต.(2555) **ประเภทของเกมและการจัดเรตติ้งเกม.**สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2561. จาก http://typeandratinggame.blogspot.com.

เลอทัด ศุภดิลก.(2557). **การเล่นเกมกลายเป็นเล่นกีฬา(e-sport startups),** 5 มกราคม 2561

วงเสวนา.(2561.) **ถกวิกฤตเป็นโอกาสกรณีให้อีสปอตเป็นกีฬา หวั่นเป็นดาบสองคม,** 5 มกราคม 2561

สุธิกร อาภานุกูล. (2561.) **อีสปอตกีฬารูปแบบใหม่ที่ต้องสร้างมาตรฐาน.** สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2561 จาก http://chula.ac.th/cuinside/12950 สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.(2561). **ศูนย์สำรวจความคิดเห็น "นิด้าโพล" อีสปอตกีฬาอีเล็กทรอนิกส์ในมุมมองของคนไทย.** สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2561 จาก http://nidapoll.nida.ac.th/file_upload/poll/document/20180930082147.pdfM.Dorman.PHD.MPH.(1997.)Compiled by Steve.FASHA.Assistant Editor for Technology Journals of schools Health.Dept.of Health Science Education. University of Florida,Gainesville.FL.32611-8210

การประยุกต์ใช้แผนภูมิแสดงเหตุและผลเพื่อหาสาเหตุของปัญหาการให้บริการของโรงกลึงสยามเทคนิค

Application of cause and effect charts to find the cause of service problems of Siam Technique

ศราวุฒิ ดาวเรือง
ศิราวุธ สงวนสิน
ที่ปรึกษาโรงกลึงสยามเทคนิค

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาข้อบกพร่องและผลกระทบในการให้บริการของโรงกลึงสยามเทคนิค และความต้องการที่แท้จริงของลูกค้าที่มาใช้บริการโดยการประยุกต์ใช้แผนภูมิแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagram) ในการวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาที่ลูกค้าต้องการและใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความบกพร่องและผลกระทบ (Failure Mode Effective Analysis: FMEA) เพื่อค่าคะแนนความเสี่ยงในกระบวนและขั้นตอนการปฏิบัติงาน ในบทความนี้ได้ดำเนินการศึกษาเริ่มด้วยการศึกษาขั้นตอนของกระบวนการที่ทำอยู่ในปัจจุบัน จากนั้นวิเคราะห์ค่าความเสี่ยงของปัญหาโดยใช้การวิเคราะห์ความบกพร่องและผลกระทบ และใช้แผนภูมิพาเรโต (Pareto chat) ในการจัดลำดับและคัดเลือกกระบวนการที่มีความเสี่ยงสูงเพื่อนำมาปรับปรุงและป้องกันไม่ให้เกิดเหตุขัดข้องในการปฏิบัติงาน ผลการวิเคราะห์พบว่าความต้องการแท้จริงของลูกค้าคือ ไม่พอใจในความคุ้มค่ากับการใช้งาน ค่าตัวเลขดัชนีความเสี่ยงในขั้นตอนที่มีข้อบกพร่องและผลกระทบมีอยู่ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอน C11 ระดับคะแนนความเสี่ยง 64 คะแนน รองลงมา C8 ระดับคะแนนความเสี่ยง 48 คะแนน และ C6, C9 ระดับคะแนนความเสี่ยงเท่ากันที่ 36 คะแนน

คำสำคัญ : แผนภูมิแสดงเหตุและผล, การวิเคราะห์ความบกพร่องและผลกระทบ, แผนภูมิพาเรโต

Abstract

In this article, the objective is to find the shortcomings and the impact of the service of Siam Technique and the actual needs of customers who use the service by applying the Cause and Effect Diagram in the analysis. Identify the cause of the problem that the customer needs and use the Failure Mode Effective Analysis (FMEA) technique to assess the risk score in the process and procedure. job In this paper, studies have been conducted, beginning with the study of the process steps currently being performed. Then analyze the risk value of the problem by using the fault analysis and the impact. And use the Pareto chat chart to prioritize and select high-risk processes to improve and prevent operational disruptions. The analysis shows that the real needs of customers are Dissatisfied with value for use There are 4 steps in the risk index numbers and defects, which are C11 steps, 64 risk score levels, followed by C8 risk rating 48, and C6, C9 risk level equal. At 36 points

Keywords : Cause and Effect Chart, Failure and Effect Analysis, Pareto Chart

บทนำ

ผู้วิจัยจึงได้ร่วมมือกับสถานประกอบการกรณีศึกษา ได้แก่ โรงกลึงสยามเทคนิค จังหวัดศรีสะเกษ ที่มีประสบการณ์มากว่า 30 ปี ทำการศึกษาเพื่อออกแบบวิธีการซ่อมและปรับปรุงคุณภาพที่เหมาะสม สำหรับลูกค้ารถแทรกเตอร์ ล้อยาง ขนาด 340 ถึง 420 แรงม้า ในเขตพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ สุรินทร์ ยโสธร ที่มาใช้บริการเป็นประจำหรือได้รับการแนะนำมาจากผู้ที่เคยมาใช้บริการ ซึ่งจากการสอบถามพบว่า ลูกค้าหลายคนเคยไปใช้บริการที่โรงกลึงในเขตพื้นที่เดียวกัน หรือใกล้เคียง ซึ่งทำไปแล้วไม่ได้ประสิทธิภาพตามความต้องการ เมื่อนำไปใช้งานจริงได้ประมาณ 2 สัปดาห์ เครื่องยนต์ก็เกิดปัญหาทำงานไม่ได้เวลาตามที่กำหนด และไม่คุ้มค่ากับการซ่อม ต้องนำงานกลับมาแก้งานให้ลูกค้า ส่วนใหญ่จะเป็นช่างและเกษตรกรในการทำนาปลูกข้าว ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ คือ กระบอกสูบสึกหรอทำให้กำลังเครื่องตกประสิทธิภาพในการทำงานลดลงไม่ได้ตามเวลาที่กำหนดไว้ ทำให้เกิดการสิ้นเปลืองเชื้อเพลิง ลูกค้าจึงต้องการปรับปรุงหรือเพิ่มประสิทธิภาพให้กลับมาทำงานได้ดีเหมือนเดิม โดยผู้วิจัยและสถานประกอบการเสนอวิธีการแก้ไขไว้ 3 วิธี ดังนี้

1. คว้านกระบอกสูบจากขนาดมาตรฐานจากโรงงาน ซึ่งเป็นขนาดที่โตขึ้นจากขนาดมาตรฐานโรงงาน เปลี่ยนลูกสูบ และแหวนตามขนาดที่โรงงานผลิตออกมา

2. คว้านสวมปลอกที่มีในร้านอะไหล่ทั่วไปให้ใช้ขนาดมาตรฐานโรงงานเหมือนเดิม โดยจะใช้ลูกสูบเก่าหรือใหม่ก็ได้ แต่จำเป็นต้องเปลี่ยนอะไหล่บางชนิด

3. คว้านสวมปลอกเหมือนวิธีการที่ 2 แต่เป็นปลอกสูบที่ทำขึ้นมาใหม่ โดยการเปรียบเทียบคุณสมบัติทางโลหะวิทยา และควบคุมคุณภาพในการทำงานทุกขั้นตอน ตามมาตรฐานระบบงานสวม

ดังนั้นใน 3 วิธีการนี้จะมีขั้นตอนการใช้เวลาและกระบวนการแตกต่างกัน ดังนั้น ราคาการซ่อมบำรุงจึงไม่เท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้า

จากข้อมูลข้างต้น ผู้ทำการวิจัยพิจารณาแล้วว่าการค้นหาปัญหาที่ซ่อนเร้น (Hidden Factor) เช่น งานที่ต้องนำกลับมาให้แก้ไขหรือทำใหม่ (Rework) งานที่แก้ไขไม่ได้ต้องนำไปทำลายทิ้ง (Scrap) ตอบสนองตามความต้องการสร้างความพึงพอใจให้แก่ลูกค้า โดยมีการพัฒนา ปรับปรุง ทำการผลิตและควบคุมคุณภาพตลอดจนการลดต้นทุนในการซ่อมจะเป็นแนวทางที่ช่วยลดความผันแปรระยะยาวในการใช้งานโดยอาศัยการวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลภายใต้ข้อมูลที่สามารถเชื่อถือได้ โดยการรวบรวมข้อมูลความต้องการที่แท้จริงของลูกค้า วิเคราะห์ผลจากการรวบรวมข้อมูล การจัดลำดับปัญหาที่มีความเสี่ยงสูง

ซึ่งเป็นวิธีวิเคราะห์ทางสถิติที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการทางธุรกิจเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานเพื่อลดความผิดพลาดและยังสามารถป้องกันเหตุข้อบกพร่องที่อาจจะเกิดในอนาคตภายในกระบวนการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

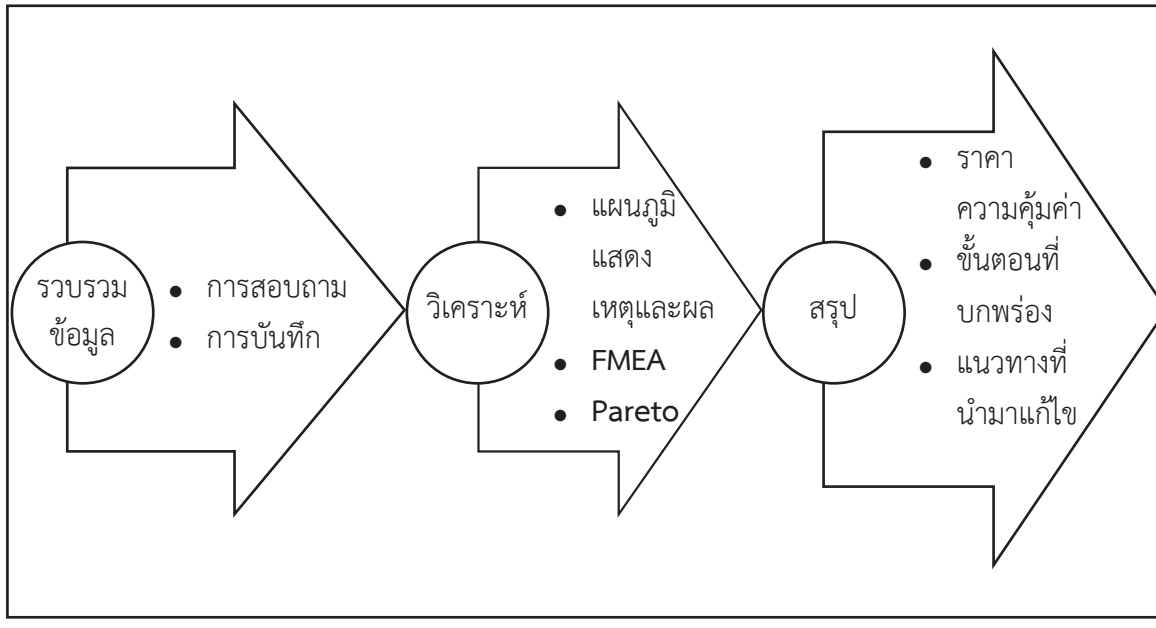
วัตถุประสงค์ของการประเมิน

1. เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของโรงกลึงสยามเทคนิคและโรงกลึงที่ให้บริการในลักษณะเดียวกัน
2. เพื่อหาความต้องการที่แท้จริงของลูกค้า
3. เพื่อหาข้อบกพร่องในการให้บริการและที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการในการคิดวิเคราะห์หาปัญหา
2. ผู้ปฏิบัติงานได้ศึกษาเทคนิคการใช้เครื่องมือวัดที่มีความละเอียดสูงเพิ่มมากขึ้น
3. ผู้รับบริการมั่นใจในกระบวนการทำงาน
4. ผู้ประกอบการได้รู้สาเหตุและข้อบกพร่องในขั้นตอนการทำงาน
5. ผู้ที่สนใจทั่วไปสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในลักษณะงานเดียวกัน

กรอบแนวคิดในการดำเนินการ



ขอบเขตของการประเมิน

งานวิจัยฉบับนี้ทำการศึกษาจากการมาใช้บริการภายในเขตจังหวัดศรีสะเกษ สุรินทร์ อุบลราชธานี ยโสธร ร้อยเอ็ด

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลความต้องที่แท้จริงของลูกค้าและศึกษากระบวนการทำงานของซ่อมคืนสภาพเสื้อสูบ
2. วิเคราะห์ผลจากการรวบรวมข้อมูล
3. การจัดลำดับปัญหาที่มีความเสี่ยงสูง
4. สรุปผล
5. อภิปรายผล
6. ข้อเสนอแนะ

ประเภทของการวิเคราะห์

1. ความต้องการที่แท้จริงของลูกค้า
2. ปัญหาอาจขึ้นในระหว่างปฏิบัติงาน
3. วิเคราะห์จัดลำดับและคัดเลือกความเสี่ยง

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

แผนภูมิแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagram)

เทคการวิเคราะห์ข้อพร่องและผลกระทบ (Failure Mode Effect Analysis: FMEA)

พาเรโตกราฟในการจัดลำดับความเสี่ยงและสาเหตุที่แท้จริง (Pareto graph)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การคำนวณค่า RPN มาจากผลคูณค่าพารามิเตอร์ 3 ตัว คือ O × S × D

ความสามารถในการตรวจจับปัญหาก่อนที่จะเกิดผลกระทบต่อระบบโดยการป้องกันปัญหา

Risk Priority Number (RPN) คือ ตัวเลขแสดงลำดับความสำคัญก่อนหลังของปัญหา เป้าหมายให้จัดลำดับความสำคัญของ RPN ที่มีค่าเรียงจากมากที่สุดไปหาค่าน้อยที่สุด

โดย RPN = ตัวเลขแสดงลำดับความสำคัญก่อนหลังของปัญหา RPN = S x O x D

S = ความรุนแรงของปัญหา (Severity)

O = ความถี่ของปัญหา (Occurrence หรือ Frequency)

D = ความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหา (Detection)

เป้าหมายให้จัดลำดับความสำคัญของ RPN ที่มีค่าเรียงจากมากที่สุดไปหาค่าน้อยที่สุด

S คือ ความรุนแรงของข้อขัดข้อง

คะแนน 1 ไม่มีผลกระทบต่อระบบ

คะแนน 2 หน่วยรองสูญเสียหน้าที่การทำงาน ซึ่งเป็นส่วนที่มีความสำคัญไม่มาก

คะแนน 3 ระบบหรือหน่วยหลักสูญเสียหน้าที่การทำงานหลัก

คะแนน 4 มีโอกาสถึงขั้นเสียชีวิตหรือได้รับบาดเจ็บขั้นวิกฤตมีผลกระทบต่อระบบอื่น ๆ ผลกระทบต่อหน่วยงานอื่น ๆ

O คือ ความเสี่ยงของปัญหา

คะแนน 1 ไม่มีความเสี่ยงเลย

คะแนน 2 มีความเสี่ยงน้อย หน่วยรองอาจจะสูญเสียหน้าที่การทำงานซึ่งเป็นส่วนที่มีความสำคัญไม่มาก

คะแนน 3 มีความเสี่ยงปานกลาง อาจทำให้ระบบหรือหน่วยหลักสูญเสียหน้าที่การทำงานหลัก

คะแนน 4 มีความเสี่ยงมาก ถึงขั้นวิกฤต มีผลกระทบต่อระบบอื่น ๆ หรือหน่วยงานอื่น ๆ

D คือ ความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหา

คะแนน 1 สามารถแก้ไขได้ง่าย ไม่ต้องใช้อะไหล่

คะแนน 2 สามารถแก้ไขได้เอง อาจต้องการใช้อะไหล่ที่สามารถจัดหาหรือรอได้

คะแนน 3 สามารถแก้ไขได้เอง แต่ต้องใช้อะไหล่เฉพาะทางหรืออะไหล่ราคาแพง

คะแนน 4 ไม่สามารถแก้ไขได้เลย ไม่มีอะไหล่เปลี่ยนหรือต้องส่งซ่อมบริษัท

ค่า RPN = S × O × D (2-18) เรียงลำดับค่า RPN จากนั้นวิเคราะห์ เลือกทำตาม RPN จากมากไปหาน้อย

S = ความรุนแรงของปัญหา (Severity) S มีค่าตั้งแต่ 1-4 จากรุนแรงน้อยไปหามาก

O = ความถี่ของปัญหา (Occurrence หรือ Frequency) O มีค่าตั้งแต่ 1-4 ความถี่จากน้อยไปหามาก

D = ความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหา (Detection) D มีค่าตั้งแต่ 1-4 แก้ไขปัญหาจากง่ายไปหายาก

2. การหาเปอร์เซ็น ร้อยละ ตามกฎพาเรโต 80 : 20 คือ (n1 / n) x N

N = 100

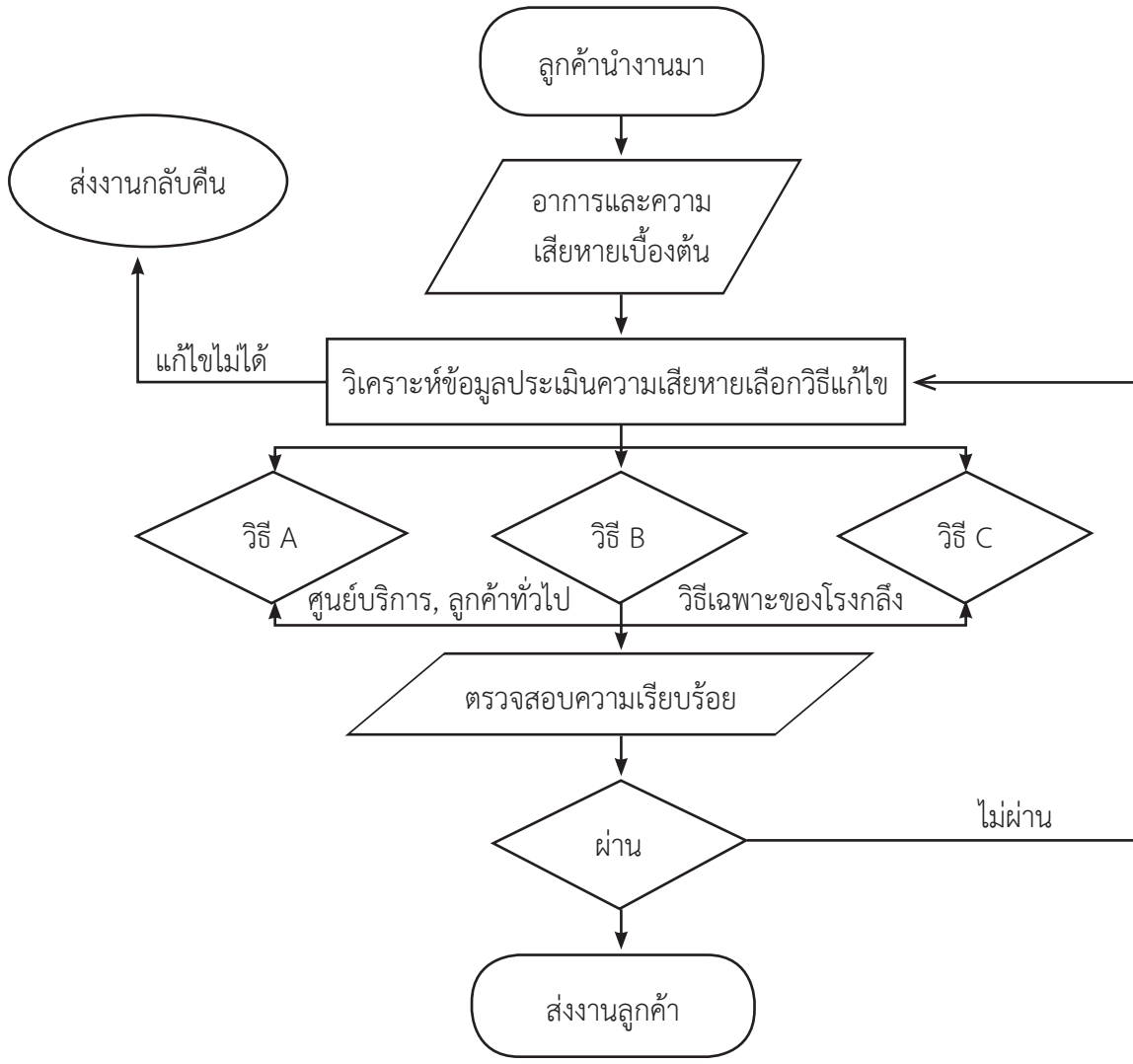
n = จำนวนขั้นตอนทั้งหมด

n1 = จำนวนขั้นตอนที่มีความเสี่ยงสูงจากค่าพารามิเตอร์ RPN

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การศึกษากระบวนการ

ในการศึกษากระบวนการซ่อมคืนสภาพเสื้อสูบนั้น ขั้นตอนและวิธีการจะขึ้นอยู่กับความเสียหายของเสื้อสูบที่ผ่านการใช้งานมาแล้วหรืออีกกรณีหนึ่งคือ ทำการซ่อมมาแล้วแต่ไม่ได้คุณภาพตามมาตรฐาน เมื่อนำไปใช้งานได้ไม่นานก็ต้องนำกลับมาซ่อมใหม่ ซึ่งการซ่อมแต่ละครั้งมีค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงและเสียเวลาในการทำงาน วิธีการขั้นตอน เวลาที่ใช้ไป ค่าใช้จ่ายที่จะเกิดในการซ่อมคืนสภาพเสื้อสูบที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันนั้น มีดังนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการทำงาน

วิธีการซ่อมและลำดับความเสียหายที่ใช้ในการซ่อมคืนสภาพ

เมื่อเปรียบเทียบตามความรุนแรงที่เกิดขึ้น จะเห็นระดับความเสียหาย/วิธีใช้แก้ไขไว้ 5 ระดับ ลักษณะของความรุนแรงที่มีต่อความเสียหายที่เกิดขึ้น ข้อดี ข้อเสีย และราคาค่าใช้จ่ายโดยประมาณ เพื่อจะได้เปรียบเทียบให้ลูกค้าได้เห็นถึงความแตกต่าง ในแต่ละระดับของความรุนแรง และความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการใช้งานว่าเสียหายมากน้อยเพียงใด และค่าใช้จ่ายที่จะเกิดขึ้นในแต่ละระดับลูกค้าสามารถเลือกและตัดสินใจในการที่จะซ่อมหรือไม่ซ่อมตามงบประมาณที่ลูกค้าจ่ายได้

1. ผังแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagram)

ผังแสดงเหตุและผล คือ ผังที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางคุณภาพกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง กล่าวคือ คุณลักษณะทางคุณภาพคือผลที่เกิดขึ้นจากเหตุ คือ ปัจจัยที่เป็นต้นตอของคุณลักษณะอันนั้น

2. การวิเคราะห์ข้อพร่องและผลกระทบ (Failure Mode Effect Analysis: FMEA)

การวิเคราะห์ภาวะความผิดพลาดและการวิเคราะห์ผลกระทบในกระบวนการหรือ FMEA Process เพื่อช่วยเพิ่มความเที่ยงตรง (Reliability) ของกระบวนการเพื่อการผลิตหรือการออกแบบการควบคุมกระบวนการ

3. การวิเคราะห์พาเรโต (Pareto Analysis)

การจัดลำดับความสำคัญของปัญหาเพื่อค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นหรือส่งผลกระทบมากที่สุด แล้วนำปัญหานั้นมาทำการแก้ไข จากนั้นก็นำปัญหาที่มีความสำคัญรองลงมามาแก้ไขต่อไป

หลักการพาเรโต ตั้งขึ้นในปี 1895 ตามชื่อผู้สร้างกฎ "วิลเฟรโด พาเรโต" ซึ่งเป็นนักเศรษฐศาสตร์ชาวอิตาเลี่ยน กฎดังกล่าวอธิบายถึงสิ่งที่สำคัญหรือมีประโยชน์จะมีอยู่เป็นจำนวนที่น้อยกว่าสิ่งที่ไม่สำคัญหรือไม่มีประโยชน์ซึ่งมีจำนวนที่มากกว่าในอัตราส่วน 20 ต่อ 80 หรือ ที่เรียกกันว่า กฎ 80/20 ของพาเรโตนั่นเอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

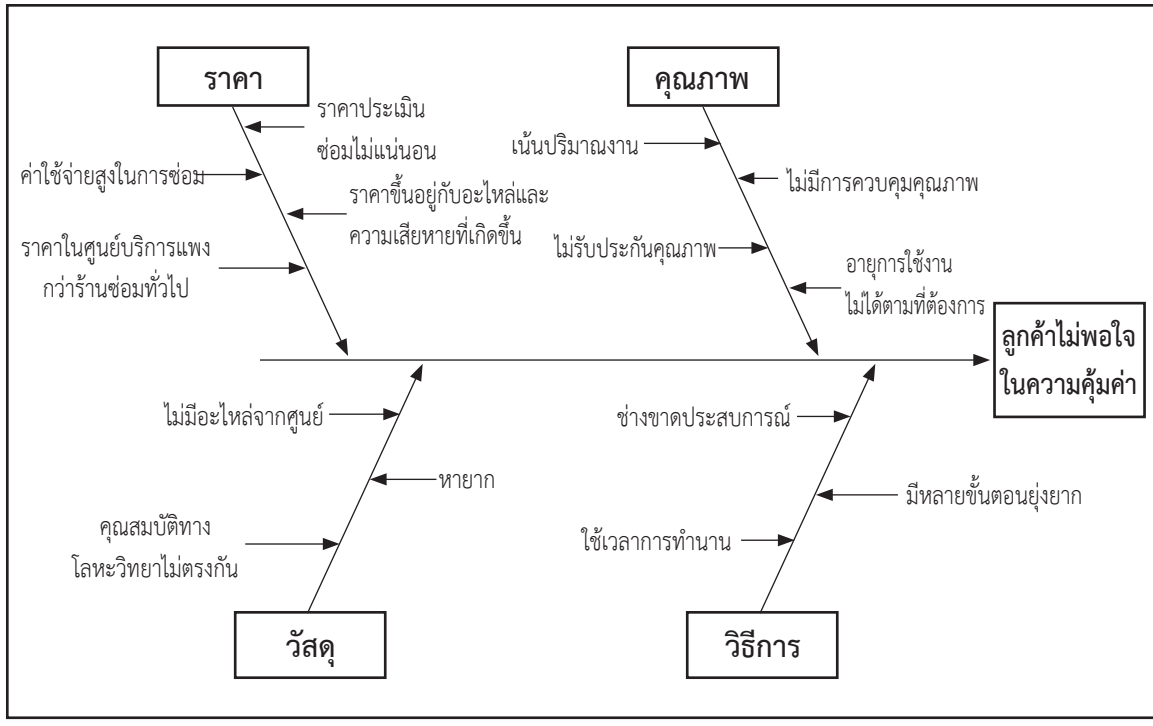
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน ในการตัดสินใจซ่อมคืนสภาพแต่ละครั้งนั้น มีปัจจัยที่จะต้องนำมาพิจารณาร่วมกันหลายอย่าง ได้แก่ ระดับความเสียหาย วัสดุอุปกรณ์ต้องใช้ ราคาและวิธีการที่จะนำไปใช้แก้ไข เพราะจะส่งผลต่อต้นทุนในซ่อมคืนสภาพแต่ครั้ง อีกทั้งยังส่งผลต่อเวลาและขั้นตอนที่แตกต่างกัน จึงต้องมีการปรับปรุงหรือหาวิธีที่เหมาะสมกับความต้องการของลูกค้าที่มารับบริการ เพื่อให้เกิดคุ้มค่าและพึงพอใจกับคุณภาพของงาน โดยมีระดับความเสียหายและลักษณะของความรุนแรง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบระดับความเสียหายวิธีการแก้ไขและราคา

ระดับความเสียหาย	ลักษณะของความรุนแรง	ข้อดี	ข้อเสีย	ราคาเฉลี่ย (บาท)
1 ไม่รุนแรง (A)	ความสึกหรอที่เกิดขึ้นกับกระบอกไม่เกินค่าที่โรงงานกำหนดเปลี่ยนแหวนขัดกระบอก	มีราคาถูกไม่ต้องคว้านเนื้อโลหะทิ้ง ขั้นตอนในการทำไม่ซับซ้อนช่างทั่วไปสามารถทำได้ รวดเร็วง่ายต่อการบำรุงรักษา	แรงอัดอาจจะได้ไม่นาน อาจจะมีการสึกหรอเพิ่มขึ้นอีก	16,200
2 ปานกลาง (A)	ความสึกหรอที่เกิดขึ้น เกินค่ามาตรฐานโรงงานคว้านเปลี่ยนลูกสูบโอเว่อร์ไซด์ตามเบอร์ที่โรงงานกำหนดเปลี่ยนแหวน	ได้แรงอัดเท่าเดิม เนื้อวัสดุไม่ถูกคว้านออกไปเยอะ ได้คุณภาพของวัสดุ เท่าเดิมโดยไม่เปลี่ยนแปลง	เนื้อโลหะบางส่วนถูกคว้านออกไปอะไหล่หายาก	18,550
3 รุนแรง (C)	ความสึกหรอที่เกิดขึ้น มีการขีดเป็นรอยลึก ไม่สามารถคว้านให้หมดได้แต่ลูกสูบไม่ได้สึกหรอเกินค่ามาตรฐานที่โรงงานกำหนด คว้านตีปอกใช้ลูกสูบเดิมเปลี่ยนแหวนใช้กระบอกสูบเก่า แต่คนละรุ่นนำมากลึงเป็นกระบอกสูบเปลี่ยนแหวนใหม่	ประหยัดค่าใช้จ่ายในการไม่ต้องซื้อลูกสูบใหม่ ใช้ลูกเก่าได้แต่ต้องไม่เสียหายและสึกหรอเกินที่กำหนดแต่ต้องซื้อแหวนใหม่	ต้องคว้านเนื้อโลหะออกเยอะ ต้องใช้เครื่องมือในการวัดโดยละเอียด ขั้นตอนยุ่งยากซับซ้อน ใช้เวลานานในการทำ	14,550

ระดับความเสียหาย	ลักษณะของความรุนแรง	ข้อดี	ข้อเสีย	ราคาเฉลี่ย (บาท)
4 รุนแรงมาก (C)	ความสึกหรอที่เกิดขึ้นมีการขีดเป็นรอยลึก ไม่สามารถคว้านให้หมดได้ ลูกสูบสึกหรอมากเกินค่ามาตรฐานโรงงานกำหนดคว้านตีปอกใช้กระสูบที่ใช้กระบอกสูบเก่า แต่คนละรุ่นนำมากลึงเป็นกระบอกสูบ เปลี่ยนลูกสูบ เปลี่ยนแหวนใหม่	ได้ลูกสูบใหม่และแหวนใหม่	ต้องคว้านเนื้อโลหะออกเยอะ ต้องใช้เครื่องมือในการวัดโดยละเอียด ขั้นตอนยุ่งยากซับซ้อน ใช้เวลานานในการทำราคาค่อนข้างสูง	20,550
5 รุนแรงถึงรุนแรงมาก (ต้องการเร็ว) (B)	ความสึกหรอที่เกิดขึ้นมีการขีดเป็นรอยลึก ไม่สามารถคว้านให้หมดได้ ลูกสูบสึกหรอมากเกินค่ามาตรฐานโรงงานกำหนด คว้านตีปอกกระบอกสูบใหม่เปลี่ยนลูกสูบ เปลี่ยนแหวนใหม่	ได้อะไหล่ใหม่ทั้งกระบอกและลูกสูบ	ราคาแพงมาก กระบอกสูบที่นำมาสวมทดแทนตัวเดิมอายุการใช้งานไม่ได้ตามที่ต้องการ	22,500

การกำหนดปัญหานั้นได้นำปัญหาหลักคือ ความรู้สึกไม่คุ้มค่าของลูกค้ามาใช้วิเคราะห์ การวิเคราะห์ปัญหาเบื้องต้นในการทำงานและให้บริการ โดยใช้ข้อมูลจากการร้องเรียนของลูกค้า ข้อมูลด้านสภาพปัญหาจากการใช้งานจริง และข้อมูลเปรียบเทียบจากการร้านที่เคยไปใช้บริการ มาได้ร่วมกันวิเคราะห์ดูได้ ภาพที่ 2 โดยการใช้แผนภูมิแสดงเหตุและผล (แผนภูมิก้างปลา) ได้ผลดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภูมิแสดงเหตุและผลเพื่อหาสาเหตุของปัญหา

จะพบว่ามีการกำหนดสาเหตุที่เป็นไปได้ (Possible Casuses) ไว้ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการแก้ปัญหา เพื่อนำไปสู่การเริ่มต้นแก้ไขสาเหตุของปัญหาที่แท้จริง โดยวิธีการวิเคราะห์ขัดข้องและผลกระทบ (FMEA) ในอนาคต ซึ่งจากการวิเคราะห์ปัญหาจะมีอยู่ 4 สาเหตุหลัก คือ

1. สาเหตุด้านคุณภาพ ได้แก่ ไม่ได้ตามที่ต้องการ อายุการใช้งานน้อยมากประมาณ 1 สัปดาห์ ถึง 3 เดือน ต้องนำกลับมาซ่อมใหม่

2. สาเหตุด้านวัสดุ ได้แก่ อะไหล่ของแท้ไม่มีในท้องตลาด ไม่ได้คุณภาพ หายาก และ ราคาแพง คุณสมบัติทางโลหะวิทยาไม่ตรงกัน จำเป็นต้องหาวัสดุมาทดแทน

3. สาเหตุด้านวิธีการทำงาน ได้แก่ กระบวนการทำงานมีขั้นตอนที่ซับซ้อนยุ่งยาก ช่างขาดประสบการณ์ ไม่มีการรับประกันงานหลังจากออกจากอู่ หรือออกจากศูนย์บริการ

4. สาเหตุด้านราคา ได้แก่ มีความแตกต่างกันตามสถานที่ให้บริการและความเสียหายที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 2 วิเคราะห์คุณลักษณะความเสียหายและผลกระทบ

ชิ้นส่วน/ อะไหล่ Process C1	สภาพการขัดข้องที่เป็นไปได้	ผลกระทบที่เป็นไปได้	S	สาเหตุขัดข้องที่เป็นไปได้	O	สถานะปัจจุบัน		D	RPN
						การป้องกัน	การตรวจสอบ		
c1 ตรวจเช็ควัดขนาดกระบอกสูบเก่า	เครื่องมือวัดชำรุด/อ่านค่าผิด	อ่านค่าผิด	3	ไม่มีการตรวจเช็คก่อนใช้งานหรือเก่าขาดการบำรุงรักษา	3	ทำความสะอาดหลังใช้งานเสร็จทุกครั้ง	ตรวจเช็คกับเครื่องมือวัดที่ละเอียดกว่า	3	27
c2 เตรียมเครื่องมือ, อุปกรณ์งานกลึง	อุปกรณ์ชำรุดไม่ครบ	ไม่พร้อมทำงาน	2	เสียเวลาหาอุปกรณ์และเตรียมอุปกรณ์	2	มั่นตรวจเช็คก่อน/หลังทำงานทุกครั้ง	หลังเสร็จอุปกรณ์ต้องพร้อมใช้งานในครั้งต่อไป	2	8
c3 เอาชิ้นเครื่องกลึง	ผิวที่จับยึดต้องเรียบ	จับยึดงานไม่ได้ศูนย์	3	ผิวชิ้นงานไม่เรียบขรุขระ	3	ใช้มือลูบบริเวณที่จะจับยึดดูว่าเรียบร้อยดี	ตรวจเช็คผิวงานว่าเรียบร้อยไม่	1	9

ชิ้นส่วน/อะไหล่ Process C1	สภาพการขัดข้องที่เป็นไปได้	ผลกระทบที่เป็นไปได้	S	สาเหตุขัดข้องที่เป็นไปได้	O	สถานะปัจจุบัน		D	RPN
						การป้องกัน	การตรวจสอบ		
							ผลต่อการจับยึด		
c4 ตั้งศูนย์จัดยึดกับ, จิ๊กฟิกเจอร์	จับยึดงานไม่ได้ศูนย์	กลึงแล้วขนาดเพี้ยน	4	ตั้งจับยึดจิ๊กฟิกเจอร์ไม่ได้ศูนย์หรือไม่แน่น	2	จับยึดให้แน่ว่าแน่นมั่นคง	เช็คศูนย์ทุกครั้งก่อนจับชิ้นงาน	2	16
c5 ทำการกลึงหยาบปลอกผิวนอก	ป้อนมีดกลึงกินเนื้องานผิวงานหยาบ	งานอาจหลุดจากจิ๊กที่จับยึดงาน	3	กินเนื้องานเยอะเกินไป	3	ป้อนมีดกลึงตัดให้สัมพันธ์กับความเร็วรอบ	ตรวจอัตราการป้อนว่าสัมพันธ์กับความเร็วรอบหรือไม่	2	18
c6 เช็คขนาด 3 จุด	อ่านค่าตัวเลขผิดพลาด	งานอาจมีลักษณะเป็น taper (เรียว)	4	มีดกลึงหมดคมสึกหรอระหว่างกลึง	3	ลับมีดกลึงใหม่	ตรวจเช็คมีดกลึงว่าแตกบิ่นหรือไม	3	36
c7 กลึงครั้งที่ 2 ให้ใกล้เคียงขนาดจริง	กินเยอะจนเกือบถึงขนาดจริง	ควบคุมขนาดยาก	4	กลึงซ้ำหลายครั้ง	3	ไม่ควรกินเยอะจนใกล้ขนาดจริง	ตั้งมีดกลึงให้ห่างขนาดจริงอย่างน้อย 0.5 มม.	2	24
c8 เช็คขนาดก่อน	อ่านค่าตัวเลข	ป้อนมีดกลึงตัด	4	อ่านเสกลป้อนมีดผิด	4	ถ้าไม่แน่ใจควรใหม่ให้แน่ใจ	ตรวจเช็คเครื่องวัด	3	48

ชิ้นส่วน/อะไหล่ Process C1	สภาพการขัดข้องที่เป็นไปได้	ผลกระทบที่เป็นไปได้	S	สาเหตุขัดข้องที่เป็นไปได้	O	สถานะปัจจุบัน		D	RPN
						การป้องกัน	การตรวจสอบ		
กลึงตามค่าที่กำหนด	ผิดพลาด	ชิ้นงานผิดพลาด							
c9 กลึงให้ตามขนาดที่กำหนด	มีดกลึงเก็บผิวแตกหรือสึกหรอ	งานอาจมีลักษณะเป็น taper (เรียว)	4	ป้อมมีดหลวม	3	ล๊อค ป้อมมีดและจับยึดมีดกลึงให้แน่น	ตอนกลึงตัดงานมีการสะท้านหรือสั่นไม	3	36
c10 ขัดมันผิวด้วยกระดาษทราย	ขัดเยอะไม่ได้ขนาดอาจเปลี่ยนได้	อาจหลุดจากขนาดจริงที่กำหนด	3	เวลาขัดไม่รูดไปมาระหว่างหัวกับท้าย	2	ควรรูดกระดาษทรายไปมาระหว่างหัวท้าย	ดูว่าผิวเรียบมันก็พอ	1	6
c11 เช็คผิวงานขัด, วัดขนาด	ผิวงานไม่เรียบอ่านค่าผิด	ค่าตัวเลขไม่ตรงตามขนาดที่กำหนด	4	ขัดนานเกินไป	4	ไม่ควรกดแช่นานเกินไป	เวลาขัดรู้สึกว่าผิวมันลื่นก็พอ	4	64
c12 ยกลงจากเครื่องกลึง	ชิ้นงานร้อนอาจหลุดมือตกพื้นผิวงาน	ผิวงานมีความเสียหายหรือแตกร้าว	2	ตกกระแทกกระทบชิ้นส่วนอื่นจนเสียหาย	2	ควรใช้ขอเกี่ยวงานหรือผ้าจับชิ้นงาน	ถ้าชิ้นงานยังร้อนอยู่ควรอุปกรณ์ช่วย	1	4

ชิ้นส่วน/ อะไหล่ Process C1	สภาพการขัดข้องที่เป็นไปได้	ผลกระทบที่เป็นไปได้	S	สาเหตุขัดข้องที่เป็นไปได้	O	สถานะปัจจุบัน		D	RPN
						การป้องกัน	การตรวจสอบ		
	เสียหาย								
c13 รอการนำไปใช้งาน	เสียเวลารอปลอกที่ยังกลึงไม่เสร็จ	เสียเวลา	4	เริ่มขั้นตอนในการทำงานไม่สมดุลกัน	1	วางแผนการทำงานให้สมดุลกัน	ควบคุมคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด	1	4

สรุปผล

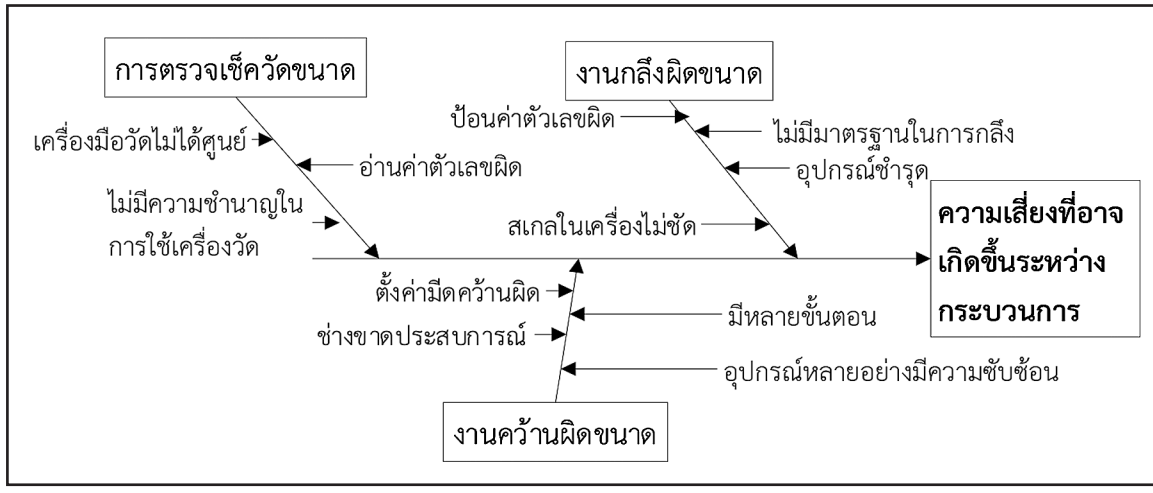
ปัจจุบันมีอยู่ 2 วิธีการที่นิยมใช้ในการซ่อมคืนสภาพเสื้อสูบ คือ วิธี A กับ B เพราะมีความสะดวกรวดเร็ว มีอุปกรณ์สำเร็จรูป หาซื้อได้ง่ายตามร้านขายอะไหล่ทั่วไป โดยการเทียบรุ่นและขนาดที่จะซ้อมคืนสภาพ ส่วนวิธีการ C นั้น เป็นวิธีออกแบบกระบวนและวิธีการขึ้นมาใหม่ประยุกต์ใช้จาก วิธีการ A กับ B ดังแสดงในตารางที่ 4.2

วิธีการ A เกิดจากอาการที่ไม่รุนแรง วิธีการแก้ไขคือ จะคว้านเสื้อสูบแล้วเปลี่ยนลูกสูบแหวนตามมาตรฐานที่โรงงานกำหนดและจะไม่มีการสวมปลอกใหม่แทน จึงไม่จำเป็นต้องคว้านเนื้อโลหะออกมาก โดยจะคว้านเฉพาะส่วนที่สึกหรอหรือเปลี่ยนเฉพาะลูกสูบกับแหวนที่สึกหรอ โดยไม่ต้องคว้านเสื้อสูบ ซึ่งวิธีนี้เป็นวิธีที่ง่าย เร็ว ประหยัด แต่จำเป็นต้องหาอะไหลให้ได้ในเวลาที่ต้องการ

วิธีการ B เกิดจากอาการที่รุนแรงหรือเสียหายค่อนข้างมากแต่ยังซ่อมได้ ซึ่งจะต้องคว้านเสื้อสูบตีสวมปลอกแทน คว้านเอาขนาดตามที่เปลี่ยนลูกสูบและแหวน ต้องคว้านเนื้อโลหะออกเยอะ เปลี่ยนอะไหล่ใหม่ วิธีการค่อนข้างซับซ้อน ราคาสูง

วิธีการ C เป็นนำวิธีการ A กับ B มารวมกันและเพิ่มขั้นตอนเข้าเป็นบางส่วน จะมีความซับซ้อนและยุ่งยาก เนื่องจากต้องนำชิ้นส่วนเก่ามาขึ้นรูปใหม่แล้วค่อยนำมาใช้เป็นอะไหล่ คือ นำกระบอกสูบเก่าที่ใช้กับรุ่นอื่น ซึ่งมีขนาดใกล้เคียงกันแล้วนำมากลึงออกให้ได้ตามขนาดที่ต้องการ จากนั้นจึงนำไปใช้งานร่วมกับชิ้นส่วนอะไหล่ชนิดอื่น และยังสามารถหาลูกสูบเก่ามาเองได้ ข้อดีของวิธีนี้คือ ประหยัด เพราะลูกค้าสามารถเลือกชนิดลูกสูบเก่าหรือใหม่ก็ได้ตามต้องการ ช่วยลดต้นทุนในการซ่อมคืนสภาพได้ในบางส่วน แต่จะใช้เวลานานกว่า 2 วิธีแรก และกระบวนการค่อนข้างซับซ้อน ต้องควบคุมโดยช่างผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิเคราะห์สาเหตุเมื่อวิเคราะห์ข้อขัดข้องและผลกระทบ FMEA ดังตารางที่ 2 ได้กระบวนการที่มีความเสี่ยงที่ร้ายแรง 3 อันดับ ที่มีผลกระทบต่อกระบวนทำงาน จึงนำมาวิเคราะห์โดยการใช้แผนภูมิแสดงเหตุและผล พบว่า มีการกำหนดสาเหตุที่เป็นไปได้ (Possible Casuses) เพื่อนำไปสู่การแก้ไขสาเหตุของปัญหาที่แท้จริง ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แผนภูมิแสดงเหตุและผลจากการวิเคราะห์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น

จากแผนภูมิก้างปลา สามารถวิเคราะห์หาสาเหตุที่ส่งผลต่อความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการทำงานได้ 3 กระบวนการ สรุปได้ดังนี้

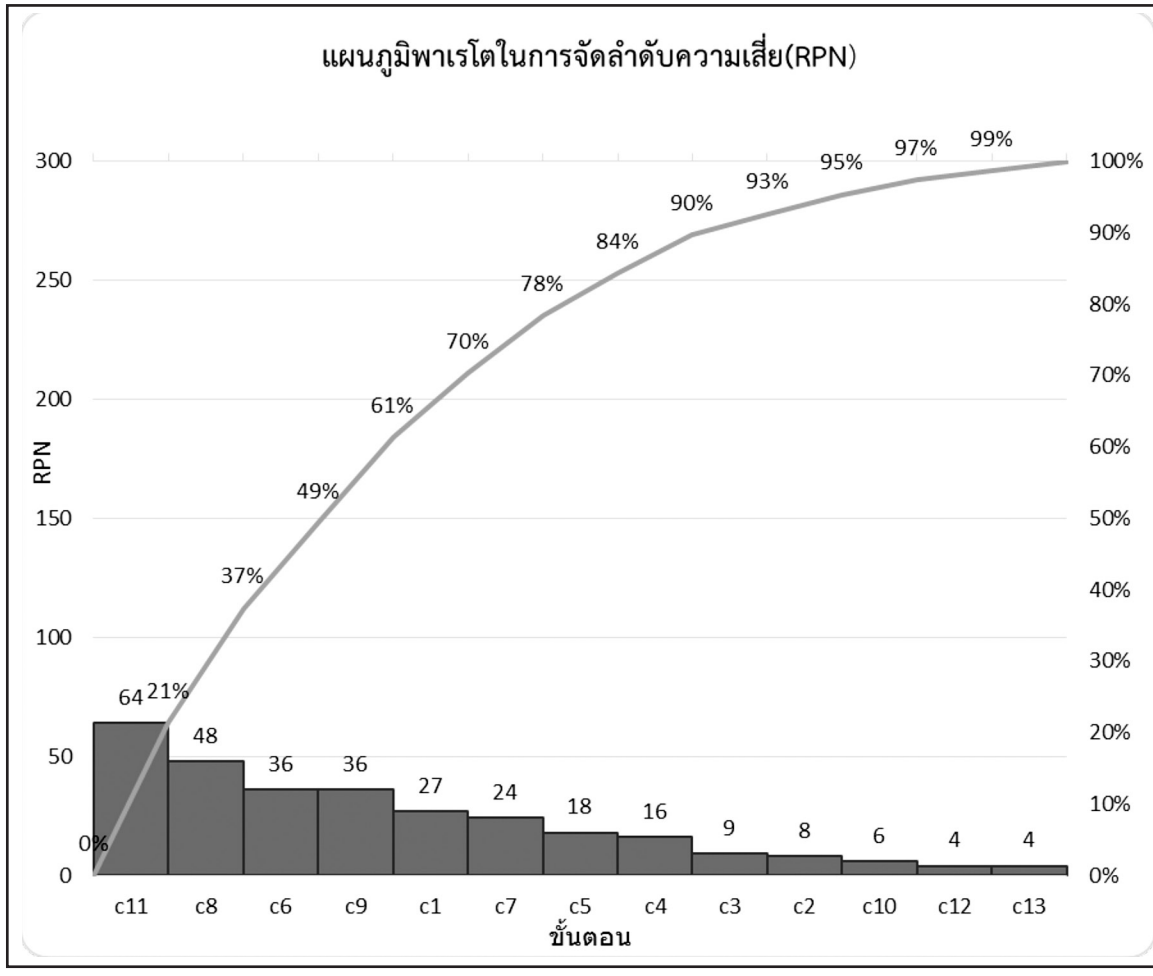
1. การตรวจวัดขนาด ขั้นตอนนี้มีความเสี่ยงมากที่สุด ซึ่งหากเกิดผิดจากการอ่านค่าจะทำให้กระบวนการต่อไปผิดพลาด ทำให้เกิดความเสียหาย งานไม่ได้คุณภาพตามที่ลูกค้าต้องการ โดยอาจมีสาเหตุมาจากเครื่องมือวัดเก่าเสีย ศูนย์ไม่ได้ตรวจสอบค่าก่อนใช้งาน ไม่มีความชำนาญในการใช้งาน เครื่องมือวัดอ่านค่าตัวเลขผิด ทำให้กำหนดค่างานผิด เป็นต้น

2. งานกลึงผิดขนาด ขั้นตอนนี้อาจมีสาเหตุมาจากการระบุขนาดที่ผิด ความผิดพลาดในกระบวนการขึ้นรูป การเตรียมอุปกรณ์ไม่เหมาะสม การตั้งค่าขาดความแม่นยำ การตั้งค่าไม่ตรงกับจิ๊กฟิกเจอร์และการกำหนดมาตรฐานไม่ชัดเจน

3. งานคว้านผิดขนาด ขั้นตอนนี้อาจเกิดจากพนักงานขาดความชำนาญ การอ่านค่าตัวเลขผิด การตั้งมีดคว้านผิดขนาดเป็นต้น

ผลการประเมินความเสี่ยง

ผลการจัดลำดับและคัดเลือกความเสี่ยง การคัดเลือกและจัดลำดับความเสี่ยงสูง 3 ลำดับจากภาพที่ 2 แผนภูมิ พาเรโต มี 4 ขั้นตอน ที่มีความเสี่ยงสูงอาจเกิดความผิดพลาดในการทำงานที่จะไปปรับปรุงความเสี่ยงสูง 4 อันแรกคือ C11 C8 C6 C9 จะถูกนำไปแก้ไขปรับปรุงเพื่อลดค่าลำดับความเสี่ยง (RPN)



ภาพที่ 4 แผนภูมิพาเรโตในการจัดลำดับความเสี่ยง

อภิปรายผล

ผังแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagram) เป็นเครื่องมือที่นิยมนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความต้องการและหาสาเหตุของปัญหาโดยสร้างเป็นแผนผังรูปก้างปลา แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางคุณภาพกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง ที่แสดงให้เห็นถึงที่มาและทิศทางของปัญหาแยกย่อยลงได้ตามความละเอียดของข้อมูลเมื่อพิจารณา ตามรูปก้างปลาที่จะเริ่มจากหางปลาแล้วรวมสาเหตุของปัญหาไปที่หัวปลาซึ่งตรงกับ วีระพงษ์ เฉลิมจิระรัตน์ (2542: 31 อ้างถึงใน วสันต์ พุกผาสุก 2549: 19) การสร้างผังแสดงเหตุและผลที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาได้จริง ๆ ไม่ใช่เรื่องง่าย ผู้ที่สามารถสร้างผังแสดงเหตุและผลได้ถูกต้อง คือ ผู้ที่มีโอกาสจะแก้ปัญหาทางคุณภาพได้ถูกต้องเช่นเดียวกัน ข้อสังเกตเกี่ยวกับผังแสดงเหตุและผลจะต้องทำการแยกแยะและเลือกสรรเพื่อหาปัจจัยอันเป็นสาเหตุแห่งปัญหานั้น ควรใช้การปรึกษาหารือในกลุ่มคนหลาย ๆ ความคิดมาร่วมกันเพราะการละเว้นหรือมองข้ามปัจจัยบางอย่างไปจะก่อผลเสียภายหลังได้ (อาจทำให้การแก้ปัญหาผิดจุดได้) เลือกคุณลักษณะของปัญหาและปัจจัยสาเหตุในรูปของขนาดหรือปริมาณที่สามารถใส่หน่วยวัดลงไปได้ เพราะในที่สุดแล้วผลสรุปจากผังก้างปลาจะต้อง

นำไปแก้ไขปรับปรุงตัวแปรต่าง ๆ ก่อนสรุปปัญหาควรใส่น้ำหนักหรือคะแนนให้กับปัจจัยสาเหตุแต่ละตัว เพื่อจะได้ใช้การจัดลำดับความสำคัญของปัญหา ซึ่งแนวทางเสนอแนะนี้จะนำไปผังแสดงเหตุและผลที่ได้ไปเชื่อมโยงกับ FMEA การรวบรวมข้อมูลจะพิจารณาจากสภาพการใช้งานจากผู้ใช้งานและช่าง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำรวจตรวจสอบสภาพเสื้อสูบจากการสังเกต สัมผัส วัดขนาดด้วยเครื่องมือวัดละเอียด เก็บค่าตัวเลขและนำมาเปรียบเทียบกับค่ามาตรฐานจากโรงงานหรือศูนย์บริการที่กำหนดไว้รวบรวมข้อมูลโดยใช้การบันทึกและสอบถามความต้องการข้อมูลเบื้องต้นจากลูกค้า โดยทั่วไปจะให้บริการแก่ลูกค้าตามวิธีการและขั้นตอนที่มีอยู่แล้วเมื่อทราบความต้องการแล้วมาเปรียบเทียบวิธีการ ข้อดี ข้อเสีย ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น เพื่อจะได้นัดหมายการรับส่งของได้อย่างถูกต้อง ลูกค้าสามารถตัดสินใจเลือกวิธีการซ่อมคืนสภาพได้ตามระยะเวลาและงบประมาณที่มีอยู่

เพื่อการผลิตหรือการออกแบบการควบคุมกระบวนการ (อรรถกร เก่งพล 2547: 170, อ้างถึงใน วสันต์ พุกผาสุก 2549: 20)การวิเคราะห์ภาวะความผิดพลาดและการวิเคราะห์ผลกระทบในกระบวนการหรือ FMEA Process เพื่อช่วยเพิ่มความเที่ยงตรง (Reliability) จุดประสงค์ของ FMEA ซึ่ง (ธนากร เกียรติบรรลือ 2543: 22, อ้างถึงใน วสันต์ พุกผาสุก 2550: 20) ได้กล่าวไว้ว่าก่อนที่การออกแบบหรือวิธีการกระบวนการผลิตจะสรุปผลขั้นสุดท้ายทุกเรื่องทุกด้านที่มีการวิเคราะห์ร่วมกันจะถูกบันทึกลงแบบฟอร์มมาตรฐานของ FMEA โดยมักจะเริ่มต้นจากหน้าที่อย่างใดอย่างหนึ่งของกระบวนการผลิตจะถูกนำมาพิจารณาอย่างละเอียดว่ามีชนิดหรือรูปแบบของปัญหาและความล้มเหลวที่อาจเกิดขึ้นหรือเคยเกิดขึ้นมาแล้วมีอะไรบ้าง มีสาเหตุมาจากเรื่องใด และจะมีผลกระทบอย่างไรหลังจากนั้นจะมีการประมาณตัวเลขระดับความเสี่ยงหรือที่เรียกกันว่าค่า RPN ซึ่งมาจากคำว่า Risk Priority Number ให้กับแต่ละปัญหา

การจัดลำดับความเสี่ยงนั้นจุดประสงค์เพื่อชี้ให้เห็นถึงปัญหาที่ต้องมาแก้ก่อนเพื่อลดปัญหาของทั้งหมดที่อาจตามมาในภายหลังซึ่งหลักการพาเรโต โดยกฎ 80 : 20 นั้นไม่ได้กำหนดตายตัว สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม อาจเป็น 70 : 30, 75 : 25, 85: 15,ตามความเหมาะสมที่สามารถดำเนินการได้จริง แต่ควรวิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูล ให้แน่ใจเสียก่อนตัดสินใจนำไปใช้ซึ่งตรงกับหลักการพาเรโต ที่ตั้งขึ้นในปี 1895 ตามชื่อผู้สร้างกฎ " วิลเฟรโด พาเรโต " ซึ่งเป็นนักเศรษฐศาสตร์ชาวอิตาเลี่ยน กฎดังกล่าวอธิบายถึงสิ่งที่สำคัญหรือมีประโยชน์จะมีอยู่เป็นจำนวนที่น้อยกว่าสิ่งที่ไม่สำคัญหรือไม่มีประโยชน์ซึ่งมีจำนวนที่มากกว่าในอัตราส่วน 20 ต่อ 80 หรือ ที่เรียกกันว่า กฎ 80/20 ของพาเรโตนั่นเอง

ข้อเสนอแนะ

1. สถานประกอบการที่มีลักษณะการทำงานรูปแบบเดียวกันควรศึกษาข้อมูลและความต้องการที่แท้จริงของลูกค้าก่อนให้บริการ เพราะถ้าไม่สามารถแก้ปัญหาให้ลูกได้ตามความต้องการจะมีผลเสียตามในเรื่องของความน่าเชื่อถือและอาจทำให้เสียชื่อเสียงได้

2. สถานประกอบต้องให้ความสำคัญกับเรื่องคุณภาพในการให้บริการแก่ลูกค้าทุกคนเท่าเทียมกัน

3. ไม่ควรรับงานถ้าไม่มีความพร้อมในการให้บริการ เช่น ไม่มีอุปกรณ์ ไม่มีอะไหล่ ไม่มีช่างที่ทำเฉพาะทาง หรือไม่มีความชำนาญ เพื่อเปิดโอกาสให้ลูกค้าได้หาสถานประกอบการที่สามารถทำได้หรือให้คำแนะนำ

4. ตกลงราคาค่าใช้จ่ายและเวลานัดให้ชัดเจน

5. ควรมีการประกันงานและเวลาใช้งานที่เหมาะสมกับค่าใช้จ่าย

เอกสารอ้างอิง

วสันต์ พุกผาสุข. (2549). **การลดของเสียจากกระบวนการชุบโครเมี่ยม โดยประยุกต์ใช้วิธีการซิกซ์-ซิกมา.** กรณีศึกษา: บริษัทในอุตสาหกรรมชุบโครเมี่ยม. วิทยานิพนธ์วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหการ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2549.

วีระพงษ์ เฉลิมจิระรัตน์. (2542). **คุณภาพในงานบริการ.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ประชาชน, 2542.

ศิราวุธ สงวนสิน และภีม พรประเสริฐ. (2559). **การประยุกต์ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อขัดข้องและผลกระทบเพื่อลดความสูญเปล่าในกระบวนการกลึงกระบอกสูบรถแทรกเตอร์ล้อยาง.** ใน: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณิธาน พีรพัฒนา. บรรณาธิการ. นวัตกรรมอุตสาหกรรมไทยก้าวไกลสู่ประชาคมโลก. การประชุมวิชาการข่ายงานวิศวกรรมอุตสาหการประจำปี พ.ศ. 2559; 7-8 กรกฎาคม 2559; ภาควิชาวิศวกรรมอุตสาหการ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2559. หน้า 423-428.

Softmelt Co.,Ltd. All Rights Reserved. (2011). **80/20 กฎแห่งความสำเร็จ ของพาเรโต.** เข้าถึงเมื่อ 25.09.2562 .https://www.softmelt.com/article.php?id=371

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ปิยะพันธ์ พิชญ์ประเสริฐ[1*] อัจฉรีย์ พิมพิมูล[2] และมาลีรัตน์ ขจิตเนติธรรม[3]
[1*3]สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
[2]สาขาโทรคมนาคมและการสื่อสารข้อมูล มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแนวคิดเดอะบิกซิก และกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแนวคิดเดอะบิกซิก และกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โรงเรียนโพธิ์ธาตุประชาสรรค์ ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ คือ บทเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบทดสอบด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้น พบว่า (1.1) คะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (1.2) คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : รูปแบบการเรียนรู้, สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี, ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to study the effects of using learning model from Social Media in Constructionism, The Big Six Skills Model and Group Investigation Model for information, media and technology in 21st Century for Secondary School Students, and 2) to study the students'satisfaction toward learning model from Social Media in Constructionism, The Big Six Skills Model and Group Investigation Model for information, media and technology in 21st Century for Secondary School Students.

The samples were Mathayomsuksa 3 students which divided into experimental group and control group in Photatprachason school, obtained by cluster random sampling.

The instruments were learning course using this model, achievement test, information media and technology test, and satisfaction questionnaire.

The data were analyzed by mean, standard deviation, t-test.

The research revealed;

1) The effectives of this developed model found that (1.1) the mean of experimental group's information media and technology test was significantly higher than the control group at the level of .05 (1.2) the mean of experimental group's learning achievement after learning was significantly higher than the control group at the level of .05

2) As a whole, the students' satisfaction toward learning model using Social Media was at the high level.

Keywords : learning model, Information media and technology Constructionism,

คำนำ

สังคมในปัจจุบันเป็นสังคมของการเรียนรู้เพื่อเตรียมตัวเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 2 ครูจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ และเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้ของนักเรียนจากเน้นการเรียนเรียนเพื่อได้ความรู้เป็นการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะ โดยเฉพาะทักษะที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต ครูจึงต้องเปลี่ยนบทบาทจากเน้น “สอน” หรือสั่งสอนไปทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ให้ได้เรียนจากการลงมือปฏิบัติจริง ปัจจุบันทักษะที่มีความจำเป็นสำหรับนักเรียน คือ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี นักเรียนต้องได้รับการพัฒนาให้เพิ่มมากขึ้น เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสวงหาและไตร่ตรองความน่าเชื่อถือของสารสนเทศนั้น รวมทั้งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน คือ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อและความรู้ด้านเทคโนโลยี

การเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เน้นการโต้ตอบมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน มีความสอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีแนวคิดว่าการเรียนรู้คือการสร้างโครงสร้างทางปัญญาที่สามารถคลี่คลายสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาหรืออธิบายสถานการณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่าการเรียนรู้ที่จะสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในอีกลักษณะหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กันคือการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบ (Group Investigation) ซึ่งหมายถึงวิธีการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มมีการมอบหมายงานและแบ่งกันไปค้นคว้า โดยกำหนดงานในชั้นเรียนแล้วให้ผู้เรียนเลือกศึกษาหัวข้อหรือประเด็นย่อยที่ตนเองสนใจ สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทักษะด้านสารสนเทศแบบเดอะบิกซิก ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศเป็นเครื่องมือในการค้นหา รวบรวม สังเคราะห์นำเสนอและประเมินผลสารสนเทศ การเรียนรู้ตามแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น หากมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันก็จะสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิดทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีได้อีกทั้งเป็นการเรียนรู้ที่จะสนองตอบความต้องการของผู้เรียนได้อีกแนวทางหนึ่ง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) มาสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนด้วยการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน รวมทั้งเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ที่หลากหลายและรวดเร็วผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนพัฒนาประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากขึ้น การเรียนบนเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องอาศัยวิธีการเรียนการสอนและกิจกรรมที่เหมาะสมจึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิชัย ทองดีเลิศ 2547 : 2) ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนจากสื่อข้อความเพียงอย่างเดียว หรือการเรียนรู้จากการบรรยายจากผู้สอน สื่อที่ออกแบบและผลิตมาอย่างเป็นระบบจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็ว (ถนอมพร เลาหจรัสแสง 2545 :18)

จากเหตุผลที่กล่าวมา พบว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยอาศัยแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบ และแนวคิดเดอะบิกซิก มาเป็นแนวคิดในการสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ ที่มีคุณลักษณะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญและนำผลที่ได้จากการสังเคราะห์มาออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้จะช่วยในการพัฒนาความสามารถด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีให้เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบปกติที่มุ่งเน้นการสอนแบบบรรยายและการฝึกปฏิบัติตามที่ผู้สอนกำหนด และสอดคล้องกับความสนใจและลักษณะของผู้เรียนที่ชอบการเรียนรู้เป็นกลุ่มโดยผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ และเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน โดยกิจกรรมการเรียนการสอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองมากขึ้น ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในอนาคตให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การสังเคราะห์องค์ประกอบในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ เป็นการสังเคราะห์องค์ประกอบรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวิธีดำเนินงานดังนี้ 1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ในเรื่องความเชื่อเป็นการศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่นักจิตวิทยา นักวิชาการหรือนักวิจัยได้ดำเนินการไว้ เช่น จากเอกสารตำราวิชาการ งานวิจัย การตีพิมพ์บทความหรือจากอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับ 4 ประเด็นคือ 1) ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 2) แนวคิดเดอะบิกซิก 3) กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบ 4) สื่อสังคมออนไลน์ และ 5) สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 เพื่อนำความรู้มาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ที่ถือเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการนาไปสู่การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนต่อไป 2. การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้มาสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลการสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ดังภาพที่ 1

แนวคิดพื้นฐาน

แนวคิดเดอะบิกซิก

กระบวนการของแนวคิดเดอะบิกซิกมีลักษณะที่สำคัญคือความสัมพันธ์ทั้ง 6 องค์ประกอบเป็นไปในลักษณะเดียวกันแต่ไม่จำเป็นต้องมีลักษณะต่อเนื่องเป็นลำดับที่กำหนดไว้ การนำกระบวนการทั้ง 6 มาปรับใช้ สามารถปรับเปลี่ยนได้ทั้งในเรื่องของการเรียนรู้ การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการรวบรวม ค้นหา สังเคราะห์ นำเสนอ และประเมินผลสารสนเทศ

กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบ

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนหรือสมาชิกในกลุ่มได้ช่วยกันสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้ในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีการแบ่งหน้าที่และบทบาทกันเองเพื่อร่วมกันแสวงหาคำตอบของประเด็นปัญหาหรือประเด็นความสนใจร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม ผู้เรียนหรือสมาชิกในกลุ่มได้ช่วยกันสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้ในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีการแบ่งหน้าที่และบทบาทกันเองเพื่อร่วมกันแสวงหาคำตอบที่ต้องการ

สื่อสังคมออนไลน์

1. เป็นสื่อที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทางโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมโดยการแบ่งเนื้อหาจากใครก็ได้
3. เป็นสื่อที่แพร่กระจายข่าวสารแบบสนทนาที่มีผู้เข้าร่วมฟังหลายๆ คน
4. เป็นสื่อที่เปลี่ยนจากผู้บริโภคเป็นผู้ผลิตเนื้อหา
5. เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ครูผู้สอนมีความทันสมัยก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและมีความสามารถในการร่วมสมัยกับผู้เรียนทำให้เกิดระบบการเรียนรู้ที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่าย

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สร้างความเข้าใจด้วยตนเองโดยนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่เกิดเป็นความขัดแย้งทางปัญญาและต้องการแสวงหาคำตอบ เมื่อหาวิธีการตอบคำถามได้แล้วจะได้ข้อสรุปเกิดเป็นโครงสร้างใหม่ทางปัญญาที่ค้นพบ

หลักการ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้เป็นการส่งเสริมและพัฒนาด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประเมินผลการเรียนรู้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกิจกรรมการเรียนรู้ด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เนื้อหาสาระ

สาระการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ซึ่งประกอบด้วย 1) ความรู้ 2) มโนทัศน์ และ 3) หลักการ

กระบวนการเรียนรู้ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้น คือ

1) **แจ้งจุดประสงค์** ตั้งเป้าหมายวางแผนการเรียนรู้และควบคุมการเรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน

2) **กำหนดปัญหา** เพื่อให้นักเรียนกำหนดงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้จัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันหรือการโต้ตอบกัน

3) **วางแผนใช้สารสนเทศ** เพื่อให้นักเรียนระบุแหล่งที่อยู่ของสารสนเทศ วางแผนและค้นหาสารสนเทศตามแหล่งสารสนเทศที่ได้กำหนดไว้

4) **จัดการข้อมูล** เพื่อให้นักเรียนเกิดการใช้ข้อมูล การนำข้อมูลจากความรู้เดิมกับข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น แสวงหา

5) **ประยุกต์ใช้ข้อมูล** เพื่อให้นักเรียนเกิดภาวการณ์เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่แล้วจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นระบบโดยครูผู้สอนจัดกิจกรรมที่ต้องผ่านกระบวนการคิดการวางแผน การตรวจสอบเพื่อจะได้ค้นหาคำตอบ

6) **ประเมินผล** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนทบทวนความคิด ความเข้าใจโดยการเปรียบเทียบความคิดระหว่างความคิดเดิมกับความคิดใหม่ประเมินความรู้ที่รวบรวมและนำเสนอชิ้นงานทางบทเรียน

การประเมินผล

ประเมินผลการเรียนรู้ตามชิ้นงาน, ทดสอบด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี, ทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ร่องรอยคะแนน

ภาพที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้

2. ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน แสดงดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้

ที่มา ; ปิยะพันธ์ พิชญ์ประเสริฐและคณะ

(ได้รับการตอบรับจะตีพิมพ์ในวารสารคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 30 ฉบับที่ 3 กันยายน ถึง ธันวาคม 2562)

ระยะที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. ระยะเตรียมการก่อนการทดลอง

1.1 เสนอโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

1..2 ขอความร่วมมือจากโรงเรียน

1.3 การเลือกตัวอย่างจากประชากร

1.4 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2. ระยะดำเนินการทดลอง

2.1 ทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2.2 ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง และจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ใช้เวลาทดลอง 3 เดือน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รวม 42 ชั่วโมง (3 ชั่วโมงต่อ 1 สัปดาห์) เก็บคะแนนทั้งก่อนเรียน และหลังเรียน

2.3 เมื่อดำเนินการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นแล้วทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. ระยะประเมินผลการทดลอง

3.1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี

3.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) แบบทดสอบด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ผลตามลำดับดังนี้ 1) ข้อมูลความสอดคล้องของแบบทดสอบด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เชี่ยวชาญ 2) ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้การวิจัยกึ่งทดลองเพื่อทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ โดยมีตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ และกลุ่มที่เรียนในห้องเรียนปกติ มีการเก็บข้อมูลทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนเรียนและหลังเรียน นำมาเปรียบเทียบกัน 3) ข้อมูลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ได้แก่ การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอตามรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคม มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนในห้องเรียนตามปกติ

ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนในห้องเรียนตามปกติ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีก่อนเรียนระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนในห้องเรียนตามปกติด้วยการทดสอบ Independent Sample t-test (n กลุ่มทดลอง = 33,n กลุ่มควบคุม = 32)

คู่เปรียบเทียบ	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S	df	t	p
ด้านการใช้สารสนเทศ (กลุ่มควบคุม) ด้านการใช้สารสนเทศ (กลุ่มทดลอง)	10	6.25 6.18	1.34 1.92	63	.165	.87
ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ (กลุ่มควบคุม) ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ (กลุ่มทดลอง)	8	4.63 5.12	1.12 1.13	63	1.76	.08
ด้านการประเมินสารสนเทศ (กลุ่มควบคุม) ด้านการประเมินสารสนเทศ (กลุ่มทดลอง)	22	11.84 12.30	2.05 6.38	63	1.06	.29
ภาพรวม (กลุ่มควบคุม) **ภาพรวม (กลุ่มทดลอง)**		**22.72** **23.61**	**2.66** **2.57**	**63**	**1.36**	**.17**

จากตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนตามปกติและนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ ในภาพรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ความสามารถด้านการใช้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ความสามารถด้านการเข้าถึงสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และความสามารถในการประเมินสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ซึ่งแสดงรายละเอียดเพื่อยืนยัน ดังนี้

ความสามารถด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในภาพรวมพบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 23.61 (S=2.57) และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.72 (S=2.66)

ความสามารถในการใช้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.18 (S=1.92) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.25 (S=1.34

ความสามารถด้านการเข้าถึงสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.12 (S=1.13) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 (S=1.12)

ความสามารถด้านการประเมินสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีก่อนเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.30 (S=6.38) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.84 (S=2.05)

2. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนในห้องเรียนตามปกติ

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนในห้องเรียนตามปกติด้วยการทดสอบ Independent Sample t-test (n กลุ่มทดลอง = 33,n กลุ่มควบคุม = 32)

คู่เปรียบเทียบ	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S	df	t	p
ด้านการใช้สารสนเทศ (กลุ่มควบคุม) ด้านการใช้สารสนเทศ (กลุ่มทดลอง)	10	6.16 8.27	.847 1.46	63	7.10*	.00
ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ (กลุ่มควบคุม) ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ (กลุ่มทดลอง)	8	5.22 5.73	.975 .839	63	2.25*	.02
ด้านการประเมินสารสนเทศ (กลุ่มควบคุม) ด้านการประเมินสารสนเทศ (กลุ่มทดลอง)	22	13.66 17.52	1.42 1.64	63	10.09*	.00
ภาพรวม (กลุ่มควบคุม) **ภาพรวม (กลุ่มทดลอง)**	**40**	**25.03** **31.45**	**1.71** **2.25**	**63**	**13.03***	**.00**

จากตารางที่ 2 คะแนนด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีหลังเรียน พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ความสามารถด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในภาพรวมหลังเรียน พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 31.45 (S=2.25) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.03 (S=1.71) ผลการเปรียบเทียบกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความสามารถในการใช้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี หลังเรียนพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.27 (S=1.46) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.16 (S=.847) ผลการเปรียบเทียบด้านการใช้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี หลังเรียนพบว่ากลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.73 (S=.839) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.22 (S=.975) ผลการเปรียบเทียบ

ด้านความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี กลุ่มทดลองมีสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความสามารถในการประเมินสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี หลังเรียนพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.52 (S=1.64)) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.66 (S=1.42) ผลการเปรียบเทียบความสามารถการประเมินสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนในห้องเรียนปกติ

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบ Independent Sample t-test (n กลุ่มทดลอง =33, n กลุ่มควบคุม = 32)

ช่วงเวลาการทดสอบ	คู่เปรียบเทียบ	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S	df	t	p
ก่อนเรียน	กลุ่มทดลอง	40	23.61	2.57	63	-.61	.54
	กลุ่มควบคุม		22.72	2.66			
หลังเรียน	กลุ่มทดลอง	40	31.45	2.25	63	15.17*	.00
	กลุ่มควบคุม		25.03	1.71			

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 23.61 (S = 2.57) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย 22.72 (S = 2.66) ผลการทดสอบทางสถิติพบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีหลังเรียน พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 31.45 (S = 2.25) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย 25.03 (S = 1.71) ผลการทดสอบทางสถิติแสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนในห้องเรียนปกติ

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบ Independent Sample t-test (n กลุ่มทดลอง = 33, n กลุ่มควบคุม = 32)

ช่วงเวลาการทดสอบ	คู่เปรียบเทียบ	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S	df	t	p
ก่อนเรียน	กลุ่มทดลอง	50	28.97	1.91	63	.613	.54
	กลุ่มควบคุม		28.72	1.32			
หลังเรียน	กลุ่มทดลอง	50	39.79	1.74	63	15.17*	.00
	กลุ่มควบคุม		32.81	1.95			

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้บทเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 28.97(S = 1.91) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย 28.72 (S = 1.31) ผลการทดสอบทางสถิติพบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 39.79 (S = 1.74) และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ย 32.81 (S = 1.95) ผลการทดสอบทางสถิติแสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีรายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสรุปเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อ	ด้าน	$\bar{X}$	S	แปลผล
1	ครู	4.40	0.28	มาก
2	สื่อการเรียนรู้	4.62	0.21	มากที่สุด
3	เนื้อหา	4.24	0.18	มาก
4	การวัดผลและประเมินผล	4.32	0.21	มาก
รวม		**4.40**	**0.12**	**มาก**

จากตาราง 5 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับมาก (=4.40,S=0.12)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า

1.1 คะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

1. ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 คะแนนเฉลี่ยด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีภายหลังจากที่ได้เรียนรู้ ทั้งนี้เนื่องมาจากบทเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นได้กำหนดออกแบบให้นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ ร่วมสนทนาเล่าประสบการณ์ ข้อคิดเห็นในการสืบค้นข้อมูล อภิปรายข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การสนทนาเสมือน การใช้กระดานข่าว การใช้เฟซบุ๊ก ทำให้นักเรียนได้ค้นคว้า แสวงหาความรู้อย่างอิสระและมีความสุขในการเรียนรู้ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับการใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีจึงส่งผลให้การพัฒนาความสามารถด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของอุทุมพร ชื่นวิญญา (2554: 121) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบ เพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOhio DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบ กลุ่มทดลองคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 แต่เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า การรู้สารสนเทศของกลุ่มทดลองด้านการใช้สารสนเทศมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าที (t-test) รายด้าน พบว่า การเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นการที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ผ่านบทเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้เป็นระบบที่การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจึงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีความสามารถในทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอมีรายละเอียดของทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เป็นรายด้านดังนี้

1.1.1 ความสามารถด้านการใช้สารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เป็นความสามารถทางกายภาพและสติปัญญาในการเข้าถึงสารสนเทศ ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี สามารถระบุแหล่งและสืบค้น ด้วยการใช้ความรู้และกลยุทธ์เพื่อคัดสรร แก้ไข วิเคราะห์ สร้างสรรค์และสื่อสาร กับฐานข้อมูลทั่วไป และฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เทพยพงษ์ เศษคืมบง (2554: 216) ได้ศึกษาความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาที่เรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาที่เรียนด้วยอีเลิร์นนิ่งแบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์คะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

1.1.2 ความสามารถด้านการเข้าถึงสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกวิธีการค้นคืนสารสนเทศที่เหมาะสม กำหนดกลยุทธ์การค้นอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถค้นสารสนเทศออนไลน์หรือสารสนเทศจากบุคคลโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย สามารถปรับกลยุทธ์การค้นคืนที่เหมาะสมตามความจำเป็น รวมถึงการตัดตอน บันทึก และการจัดการสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ ดนุภัค เชาว์ศรีกุล (2558: 96) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.1.3 ความสามารถด้านการประเมินสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี เป็นสรุปแนวคิดสำคัญจากสารสนเทศที่รวบรวม โดยใช้เกณฑ์การประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศ ได้แก่ ความน่าเชื่อถือ ความเที่ยงตรง ความถูกต้อง และความทันสมัย สามารถสังเคราะห์แนวคิดหลักเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ เปรียบเทียบความรู้ใหม่กับความรู้เดิมเพื่อพิจารณาว่าอะไรคือสิ่งที่เพิ่มขึ้น อะไรคือสิ่งที่ขัดแย้งกัน และอะไรคือสิ่งที่คล้อยตามกัน ณรงค์ศักดิ์ พรมวัง (2556: 215) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริงโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญาและทฤษฎีสรรคนิยม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริงโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญาและทฤษฎีสรรคนิยม มีความสามารถด้านสารสนเทศหลังเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

องค์ประกอบที่สำคัญคือครูผู้สอนต้องมีความรู้ความสามารถในเรื่องของคอมพิวเตอร์และเครือข่ายเป็นองค์ประกอบด้วย ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบ เนื่องจากรูปแบบแนวคิดเดอะบิกซิกมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศด้วยแหล่งข้อมูลที่เป็นสารสนเทศ และใช้การสืบสอบเป็นกลุ่ม เป็นส่วนของการเสริมสร้างทักษะการรู้สารสนเทศ แต่เมื่อวิเคราะห์การสืบสอบพบว่า ในขั้นตอนการสืบสอบยังไม่ครบกระบวนการการสืบสอบได้ทั้งหมดจึงนำมาปรับเข้ากับบริบทในรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ในเรื่องของแหล่งสารสนเทศที่ไม่ได้ใช้แหล่งสารสนเทศทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน สิ่งสำคัญคือเรื่องของเวลาที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เนื่องจากกระบวนการสืบสอบต้องใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมาก ครูผู้สอนจึงต้องควบคุมเวลาให้อยู่ในระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนและครูต้องมีเทคนิคในการใช้คำถามเพื่อดึงนักเรียนเข้าสู่เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้หรือความหมายของสิ่งที่รับรู้ขึ้นมาด้วยตนเองตามประสบการณ์หรือความรู้เดิมของตน ในการนำเสนอสิ่งเร้า

เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจด้วยสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ปัจจุบันจากการดำเนินชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน สิ่งสำคัญที่ครูผู้สอนต้องเตรียม คือสิ่งเร้าที่นักเรียนสนใจอย่างแท้จริงและเป็นสิ่งที่ท้าทายให้นักเรียนแสวงหาคำตอบ

1.2 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านบทเรียนซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและผู้สอน และมีการกำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ 1) แจ้งจุดประสงค์ เพื่อตั้งเป้าหมายและจุดประสงค์ในการศึกษา 2) กำหนดปัญหา เพื่อสร้างสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้เกิดข้อขัดแย้งทางปัญญา 3) วางแผนใช้สารสนเทศ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและสรุปสิ่งที่สืบค้น 4) จัดการข้อมูล เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ เปรียบเทียบความเหมือนความต่าง สรุปจัดกลุ่ม 5) ประยุกต์ใช้ข้อมูล เพื่อสรุปผลตามหลักฐาน เหตุผลของข้อมูล และ 6) ประเมินผลเพื่อประเมินตนเอง ตรวจสอบความผิดพลาด นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ดังนั้นเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เป็นขั้นตอนมีสื่อการเรียนรู้ที่ได้จัดเตียมไว้ในบทเรียน มีการสืบค้น ค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายที่มีคลังความรู้อย่างมากมาย อีกทั้งผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดตามทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองมาเป็นรากฐานทางความคิดในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ จึงส่งผลให้ผลการวิจัยของนักเรียนกลุ่มทดลองดังกล่าวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณรงค์ศักดิ์ พรมวัง (2556: 215) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริงโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญาและทฤษฎีสรรคนิยม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริงโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญาและทฤษฎีสรรคนิยม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบและใช้สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้นั้น

ทุกขั้นตอนเป็นกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และมีส่วนร่วมในการวางแผน มีโอกาสในการปฏิบัติกิจกรรมการค้นคว้า แสวงหาข้อมูลด้วยตนเอง ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถหาคำตอบได้ด้วยตนเอง ปฏิบัติชิ้นงานได้เต็มกำลังความสามารถ บรรลุผลตามเป้าหมายที่วางแผนไว้ สนองต่อความพึงพอใจของนักเรียนส่งผลให้นักเรียนมีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เกิดกระบวนการเรียนรู้ ตระหนักและเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ภูมิใจในชิ้นงานแลผลสำเร็จของงานที่ตนเองมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ นอกจากนี้ยังพบว่าการมีความสุขกับการทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์กันจะทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติในการทำงานที่ดี มีความกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็นและรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย การจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานส่งผลในเชิงการปฏิบัติงานที่ดี การปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มเพื่อวางแผนการจัดทำชิ้นงานจะต้องมีความสัมพันธ์กับความต้องการส่วนตัวและมีความหมายต่อผู้ทำงานนั้น ต้องมีการวางแผนและวัดผลสำเร็จได้โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมงานที่ดี มีประสิทธิภาพ และเพื่อให้ได้ผลในการสร้างแรงจูงใจภายในเป้าหมายของงานจะต้องมีลักษณะคือคนที่ทำงานต้องมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย ได้รับทราบผลสำเร็จจากการทำงานโดยตรงและสามารถทำให้งานนั้นสำเร็จได้

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเป็นหลักใหญ่นั้นช่วยส่งเสริมพัฒนาความสามารถด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และความรู้ความสามารถในการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานในสาระวิชาภาษาไทย ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งส่งผลให้นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยได้รับความรู้และมีความพึงพอใจ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1. การนำเอารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบในด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นไปใช้ ควรมีการศึกษารายละเอียดและทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ให้ชัดเจน เพื่อให้การนำรูปแบบการเรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ได้มากที่สุด

1.2 การพัฒนาแบบทดสอบด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีอาจมีการปรับปรุงแบบทดสอบให้มีความเหมาะสมตามเนื้อหาสาระของรายวิชาและธรรมชาติของวิช

1.3 การพัฒนาเกณฑ์การประเมินผลชิ้นงาน ครูควรมีการศึกษาวิธีการสร้างเกณฑ์การประเมินชิ้นงานให้สอดคล้องกับธรรมชาติของวิชาและนักเรียน และสร้างให้ตรงกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

1.4 การวิจัยครั้งนี้เป็นการนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดเดอะบิกซิกและกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบเพื่อพัฒนาใน

ด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นอกจากจะใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนแล้วครูอาจนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการอบรม โครงการพัฒนาศักยภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการบูรณาการเรียนรู้ได้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในประเด็นและรายละเอียด เช่น การสืบค้นข้อมูล การแสวงหาและประยุกต์ใช้ข้อมูลที่จะสะท้อนถึงผลการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป

2.2 ควรเพิ่มการศึกษาผลของการนำรูปแบบการเรียนรู้ไปใช้กับกระบวนการคิดของผู้เรียน เช่น กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการคิดแบบมีวิจารณญาณ กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

อ้างอิง

กาญจนา ตระกูลวรกุล. **การวิจัยและพัฒนาทักษะการสืบค้นสารสนเทศสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตามแนวคิด “เอ็มพาวเวอริ่ง เอท”.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2555.

เกียรติศักดิ์ วจีศิริ. **การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองบนเว็บเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา.** วิทยานิพนธ์สาขาวิชาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2553.

ถนอมพร เลาหจรัสแสง. **หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน.** กรุงเทพฯ : อรุณกราฟิก, 2545.

ณรงค์ศักดิ์ พรหมวัง. **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านห้องเรียนเสมือนจริงโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตามแนวทฤษฎีอภิปัญญาและทฤษฎีสรรคนิยม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.** วิทยานิพนธ์สาขาวิจัยหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 2556.

พิชัย ทองดีเลิศ. **การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนิสิตที่มีรูปแบบการเรียนต่างกัน.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

อุทุมพร ชื่นวิญญา. **การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานรูปแบบ INFOHIO DIALOGUE และกระบวนการการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.** วิทยานิพนธ์สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554

การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์)

นางสาววิรัญรัฏฌา รัตโน
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตูม (นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์)

บทคัดย่อ

ผลการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์) โดยรวมผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ในการสรุปผลผู้ประเมินเน้นสรุปผลตามวัตถุประสงค์การประเมิน และนำเสนอผลของส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปเพื่อให้เห็นความเป็นมาด้วย ดังนี้ ผู้ประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) จำนวน 245 คน เป็นผู้ปกครองนักเรียน และนักเรียนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.88 รองลงมา ได้แก่ ครูและบุคลากรทางการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 26.94 และกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คิดเป็นร้อยละ 5.30 โดยผลการประเมินด้านต่าง ๆ มีดังนี้

1. ผลการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตามความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษา และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า ผลการประเมินโดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.40) เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน คือ ด้านผลผลิตของโครงการ ($\overline{X}$ = 4.67) และด้านบริบทของโครงการ ($\overline{X}$ = 4.57) มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก 2 ด้าน เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงคือ ด้านกระบวนการดำเนินการ ($\overline{X}$ = 4.42) รองลงมาคือ ด้านปัจจัยนำเข้าของโครงการ ($\overline{X}$ = 3.93)

สรุปได้ว่า ผลการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) โดยภาพรวมผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้

2. การประเมินบริบทของโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) พบว่า มีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ โครงการมีความสอดคล้องกับ การแก้ปัญหาสังคมปัจจุบัน ($\overline{X}$ = 4.77) รองลงมา ได้แก่ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการมีความเป็นไปได้ กับโครงการมีความเหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้เรียน ($\overline{X}$ = 4.69) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ โครงการมีความเหมาะสมกับบทบาทและหน้าที่ของโรงเรียน ($\overline{X}$ = 4.30)

Abstract

The overall evaluation of the project to promote morality, ethics and desirable values of students in Ban Tum School (MD. 15, Central Klang Upatham Primary Education) passed the evaluation criteria. In summary, the assessors focus on the conclusion of the evaluation objectives. And present the results of the relevant sections In summary, in order to see the background as follows: The appraiser of the project to promote the moral, ethics and desirable values of students. Ban Tum School (Nor. Kor. Kor. 15, Central Klang Upatham Primary Education), comprising 245 students And most students Accounted for 33.88%, followed by teachers and educational personnel Accounting for 26.94 percent and the basic education institution committee Accounting for 5.30 percent. The evaluation results in various aspects are as follows:

1. The evaluation of the project to promote the moral, ethics and desirable values of the students in Ban Tum School (No. Kor. Kor. 15, Central Department of Patronage) according to the opinions of teachers and educational personnel and the basic education committee. The overall evaluation result is at a high level ($\overline{X}$ = 4.40). When considering the evaluation results in each aspect, it is found that the highest level is in 2 aspects which are the product output of the project ($\overline{X}$ = 4.67) and the project context ($\overline{X}$ = 4.57), the evaluation results were in two high levels, ranked from the high mean: In terms of operational process ($\overline{X}$ = 4.42), followed by the input factor of the project ($\overline{X}$ = 3.93)

In conclusion, the evaluation of the project to promote the moral, ethics, and desirable values of the students of Ban Tum School (Nor. Nor. 15 Kor Por Klang Foster) overall, passed the assessment criteria set

2. Evaluation of the context of the project to promote the moral, ethics, and desirable values of students in Ban Tum School (No. Kor. Kor. 15, Central Klang Upatham) found that the highest level of consistency. Which passed the assessment criteria set The item with the highest average value is that the project is consistent with Solving current social problems ($\overline{X}$ = 4.77) followed by the objectives and goals of the project are possible. And the project is suitable for the needs of the learners ($\overline{X}$ = 4.69) respectively, while the lowest mean is that the project is suitable for the role and duty of the school ($\overline{X}$ = 4.30)

ความเป็นมาและความสำคัญ

สังคมไทยกำลังเดินมาถึงจุดวิกฤต ดังกล่าวเป็นคำพูดที่คนไทยใช้สรุปสภาพของสังคมไทยในปัจจุบัน ทุกวันนี้คนไทยอยู่กันแบบครอบครัวเดี่ยวบุตรหลานถูกเลี้ยงดูด้วยเงินเติบโตมากับความเชื่อค่านิยมทางวัตถุ ขณะที่ผู้ใหญ่ซึ่งเป็นแบบอย่างแก่เยาวชนต่างตั้งหน้าตั้งตาหาเงินโดยมิได้สนใจคนรอบตัวหรือแม้แต่คนในครอบครัว เด็ก ๆ ถูกปล่อยให้อยู่กับสื่อและเทคโนโลยีที่ทันสมัยรวมกลุ่มกับเพื่อนทำกิจกรรมตามความสนใจโดยขาดการดูแลแนะนำจากผู้ใหญ่มีความเชื่อและค่านิยมที่ผิด ๆ จนเลยเถิดถึงขั้นทำในสิ่งที่ผิดพลาดทั้งโดยตั้งใจและโดยไม่ตั้งใจ

คำถามที่หลายคนอดคิดไม่ได้เมื่อได้รับข่าวสารข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ คือ เกิดอะไรขึ้นกับสังคมไทย นับวันจะมีแต่ข่าวที่แสดงถึงความรุนแรง ความเสื่อมโทรมทางศีลธรรมมากขึ้นเรื่อย ๆ เด็กวัยรุ่นไล่ฆ่ากันกลางถนน ชายหนุ่มฆ่าแฟนสาวที่บอกเลิก โจรปล้นฆ่าแท็กซี่ พ่อข่มขืนลูกโดยที่แม่รับรู้หรือไม่รู้ เรื่องราวเหล่านี้ได้ผ่านการรับรู้แล้วก็ถูกลืมไปตามกาลเวลา ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทุกวันนี้คนไทยกำลังชาชินกับความรุนแรง ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ได้มีสาเหตุจากใครคนใดคนหนึ่งหรือรัฐบาลใดรัฐบาลหนึ่ง หากแต่เป็นสิ่งที่เกิดการสั่งสมทวีความรุนแรงเรื่อยมาตามกาลเวลาและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เราทุกคนต้องตระหนักและรับผิดชอบร่วมกัน เพราะปัญหาการขาดคุณธรรม จริยธรรมส่วนบุคคลส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมจนกลายเป็นปัญหาบ้านเมือง หลายคนมองไปถึงการแก้กฎหมายให้มีบทลงโทษที่หนักขึ้น เพื่อที่จะให้ผู้ที่จะกระทำผิดเกรงกลัว มันอาจจะช่วยแก้ปัญหาได้ส่วนหนึ่งแต่เป็นทางแก้ที่ยังไม่ตรงจุดนัก เพราะถึงแม้ว่าจะแก้กฎหมายให้มีบทลงโทษที่รุนแรงกว่านี้สักกี่เท่า ก็คงไม่อาจขจัดความรุนแรงในสังคมให้หมดไปได้ แต่หากคนในสังคมมีคุณธรรมมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องของจิตสำนึก การทำความดี ศีลธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม ต่างหากที่จะทำให้สังคมไทยน่าอยู่ขึ้น เสียงสะท้อนจากองค์กรต่าง ๆ มองว่าปัญหาที่เกิดขึ้นนี้มีสาเหตุมาจากความล้มเหลวด้านการจัดการศึกษา ดังนั้นการแก้ไขปัญหาหรือภาวะวิกฤตที่เกิดขึ้นในสังคมไทยที่เกิดจากคนขาดคุณธรรม จริยธรรม จึงต้องสร้างสมดุลทางด้านคุณธรรม จริยธรรมให้แก่ทุกคนโดยกระบวนการศึกษา

รัฐบาลได้พยายามแก้ปัญหานี้ โดยใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงาม ให้ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง และรับผิดชอบต่อส่วนรวมมีคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงามมีความซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัย ขยัน อดทน ประหยัด ลดค่านิยมทางวัตถุ มุ่งพัฒนาคนให้มีชีวิตที่พอเพียง โดยโรงเรียนเป็นสถาบันที่สำคัญยิ่งในการจัดกระบวนการเรียนรู้การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติที่ยั่งยืน และเป็นพลเมืองดีของสังคมต่อไปได้อย่างมีคุณภาพ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 กำหนดให้มีการจัดการศึกษาในหมวด 1 จุดมุ่งหมายและหลักการ มาตรา 6 ไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข” โดยยึดแนวการ

จัดการศึกษาในหมวด 4 มาตรา 23 ที่เน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมและในมาตรา 24 (4) ได้กำหนดกระบวนการเรียนรู้ โดยจัดกระบวนการสอนผสมผสานความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกันรวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกรายวิชา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543 : 21) ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ที่เน้นการพัฒนาคนเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาประเทศโดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กำหนดสภาพสังคมไทยที่พึงประสงค์โดยมุ่งพัฒนาสู่สังคมที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ

การศึกษาในยุคปัจจุบันมุ่งสร้างคนให้มีประสิทธิภาพและยังเสริมสร้างความคิด ทัศนคติให้รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา และนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน มีความรู้ความเข้าใจ นำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตให้ดีขึ้น แต่ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะดังกล่าวข้างต้นนั้นยังประสบปัญหาอยู่มากใน แง่ระบบการจัดการเรียนการสอน ตัวครูและบุคลากรทางการศึกษา การให้ความช่วยเหลือ และการได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 8 – 9) ที่ได้ชี้ให้เห็นประเด็นสภาพปัญหาที่เกี่ยวกับผู้บริหารและครูและบุคลากรทางการศึกษาได้แก่

1. ผู้บริหารไม่ให้ความสนใจการเรียนการสอนจริยธรรม ไม่เห็นความสำคัญ และไม่เป็นผู้นำในการให้ความรู้แก่นักเรียน

2. ตัวแบบ คือ ครูไม่เห็นความสำคัญไม่ติดตามผลวัดผลโดยวัดความจำมากกว่าปฏิบัติ

3. ผู้รับ คือ นักเรียนรับความรู้แล้วปฏิบัติไม่ได้ เนื่องจากความไม่สอดคล้องของการสอนกับการนำไปสู่การปฏิบัติจริงและค่านิยมทางสังคมขัดแย้งกัน

ด้วยเหตุนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการอบรม สั่งสอนปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ให้แก่นักเรียน ตลอดจนการประพฤติปฏิบัติตนที่เป็นแบบอย่างที่ดี เพื่อให้ลูกศิษย์ได้ปฏิบัติตาม ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เนื่องในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรแก่นิสิตนักศึกษาวิทยาลัยวิชาการศึกษา พ.ศ. 2502 ความว่า “...ในฐานะที่ต้องออกไปทำหน้าที่เป็นครูของผู้อื่น ท่านจำจะต้องสร้างสมธรรมะต่าง ๆ ให้เพิ่มพูนมากยิ่งขึ้น และรู้จักวางตัวให้สมกับเป็นผู้ที่มีหน้าที่สั่งสอนและอบรมเยาวชน ควรจะตั้งใจปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มความสามารถและช่วยกันขจัดปัญหาเยาวชนให้หมดสิ้นโดยเร็ว และส่งเสริมให้เยาวชนได้เป็นคนที่มีสัมมาอาชีพและความประพฤติดี เพื่อเป็นกำลังในการที่จะสร้างประเทศชาติต่อไป...” ดังนั้นจะเห็นว่า ทั้งผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษามีความสำคัญมากในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียนในโรงเรียน

โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตั้งอยู่ตำบลตูม อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีครูและบุคลากรทางการศึกษา 77 คน นักเรียน 1,237 คน ตั้งอยู่ในถิ่นกันดาร ชุมชนยากจน ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมและรับจ้างทั่วไป หลังฤดูกาลทำนาต้องอพยพไปประกอบอาชีพรับจ้าง (ตัดอ้อย) ต่างถิ่นโดยมีการอพยพถิ่นฐานเป็นครอบครัว และเข้าประกอบอาชีพอิสระส่วนตัวและรับจ้างในกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑล ทิ้งบุตรหลานไว้กับปู่ย่า ตายาย หรือญาติพี่น้อง เด็กนักเรียนขาดการดูแลเอาใจใส่

ขาดความอบอุ่น ส่งผลให้เด็กไม่เคารพเชื่อฟังพ่อแม่ผู้ปกครอง อีกทั้งชุมชนตำบลตูมยังประสบปัญหาขาดแคลนแรงงานฝีมือ และมีความชอบในเรื่องการดื่มสุราโดยมีค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งอาจเป็นสาเหตุให้มีการลอกเลียนพฤติกรรมได้ และจากการสังเกตนักเรียนและสอบถามคณะครู พบว่า พฤติกรรมผู้เรียนด้านคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตลอดปีการศึกษา 2560 อยู่ในระดับที่ยังไม่น่าพึงพอใจ โดยเฉพาะการขาดระเบียบวินัย ขาดความรับผิดชอบ ใช้จ่ายอย่างสุรุ่ยสุร่าย ไม่รู้จักการประหยัด ไม่ซื่อสัตย์ ไม่มีความเมตตากรุณา ไม่รู้จักการแบ่งปัน ไม่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และการเสียสละยังมีน้อย นักเรียนไม่มีระเบียบวินัยในตนเอง มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การประพฤติตนไม่ถูกต้องตามระเบียบของโรงเรียน ไม่สนใจเรียน ขาดคุณธรรมจริยธรรม เกิดผลกระทบต่อการดำรงชีวิตในชุมชนและสังคม

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้ประเมินในฐานะเป็นรองผู้อำนวยการโรงเรียนได้ปรึกษาหารือร่วมกับผู้บริหาร ครู และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีความสนใจและให้ความสำคัญ กับการส่งเสริมและปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ให้แก่นักเรียน โดยต้องดำเนินการผ่านกิจกรรมที่หลากหลายในบรรยากาศที่มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและติดตามผลการดำเนินงานพัฒนาปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอและยั่งยืน โดยการจัดทำโครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ขึ้นและกำหนดเป็นโครงการไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปีของโรงเรียน ซึ่งการดำเนินงานโครงการดังกล่าวได้สำเร็จลุล่วงแล้ว ผู้ประเมินจึงได้ประเมินโครงการ เพื่อนำผลการดำเนินการที่ได้ ไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับปรุงและพัฒนาโครงการให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดและเป็นแนวทางในการสร้างความเข้มแข็งด้านคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสร้างความเข้มแข็งและเป็นรากฐานของสังคม นักเรียนมีพฤติกรรมเป็นที่ต้องการและ พึงปรารถนาของสังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ของการประเมิน

การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์) มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลการดำเนินงานโครงการในประเด็นต่างๆ โดยใช้รูปแบบจำลองซิปป์ (CIPP Model) มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อประเมินบริบทของโครงการ (Context) เกี่ยวกับความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ของโครงการกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 นโยบายโรงเรียน และความต้องการจำเป็นของโรงเรียน

2. เพื่อประเมินปัจจัยนำเข้าของโครงการ (Input) เกี่ยวกับความเหมาะสมของบุคลากร ทรัพยากร และปัจจัยสนับสนุนอื่น ๆ ในการดำเนินงานตามโครงการ

3. เพื่อประเมินกระบวนการดำเนินงานตามโครงการ (Process) เกี่ยวกับการวางแผนการดำเนินงาน และการประเมินผลตามโครงการ

4. เพื่อประเมินผลผลิตของโครงการ (Product) เกี่ยวกับ

4.1 ประเมินผลการประพฤติปฏิบัติตนเองตามคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) 6 ด้าน ดังนี้

1) ความมีวินัย
2) ความซื่อสัตย์สุจริต
3) ความกตัญญูกตเวที
4) ความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และเสียสละเพื่อส่วนรวม
5) ความประหยัด
6) ความภูมิใจในความเป็นไทย

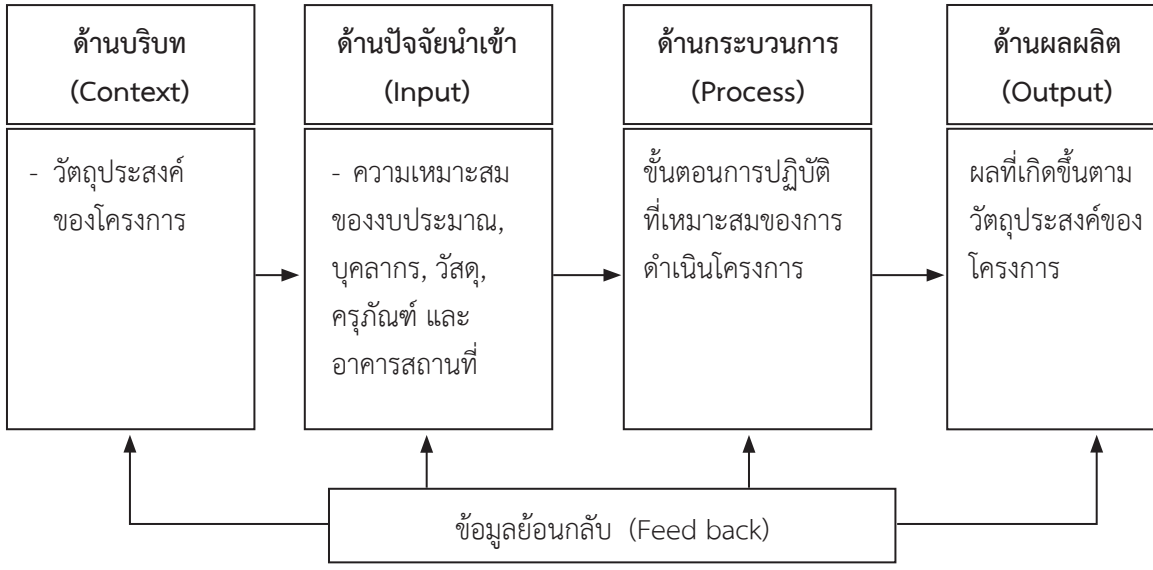
4.2 ความพึงพอใจของบุคลากรที่มีต่อโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ซึ่งประกอบด้วย ครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 และนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการประเมินครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ของโครงการที่ได้ดำเนินงานมา
2. นำผลการประเมินที่ได้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนปฏิบัติการและพัฒนาโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ในปีการศึกษาต่อไป
3. เป็นแนวทางในการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) หรือโครงการอื่น ๆ ต่อไป
4. โรงเรียนมีข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับโครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาและหน่วยงานอื่นๆ

กรอบแนวคิดในการประเมิน

การประเมินครั้งนี้ ได้กำหนดกรอบแนวคิดการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตามแบบจำลองซิปป์ (CIPP Model) โดยศึกษาข้อมูลจากผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง และนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป.กลางอุปถัมภ์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 ดังนี้



แผนภูมิที่ 1 กรอบความคิดการประเมินโครงการตามแบบจำลองซิปป์

ขอบเขตของการประเมิน

เพื่อให้การรายงานการประเมินผลโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จึงกำหนดขอบเขตการดำเนินงานดังนี้

1. ดำเนินกิจกรรมตามโครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) โดยผ่านโครงการ/กิจกรรมย่อยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.1 กิจกรรมเข้าค่ายคุณธรรมจริยธรรม

1.2 กิจกรรมวันสำคัญทางศาสนา

1.3 กิจกรรมออมทรัพย์

1.4 กิจกรรมวิถีพุทธ

1.5 กิจกรรมลูกเสือจราจร

2. ขอบเขตเนื้อหาในการประเมินครั้งนี้ ได้ประยุกต์แนวคิดการประเมินโครงการตามแบบจำลองของซิปป์ (CIPP Model) ซึ่งประกอบด้วยการประเมิน 4 ด้าน คือ

2.1 ด้านบริบทเกี่ยวกับนโยบายและวัตถุประสงค์ของโครงการกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 นโยบายโรงเรียน และความต้องการจำเป็นของโรงเรียน

2.2 ด้านปัจจัยนำเข้าเกี่ยวกับการจัดบุคลากร ทรัพยากร และปัจจัยสนับสนุนอื่น ๆ ในการดำเนินงานตามโครงการ

2.3 ด้านกระบวนการเกี่ยวกับการดำเนินการตามโครงการ

2.4 ด้านผลผลิตเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของโครงการ

2.4.1 ประเมินผลการประพฤติปฏิบัติตนเองตามคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) 6 ด้าน ได้แก่

1) ความมีวินัย
2) ความซื่อสัตย์สุจริต
3) ความกตัญญูกตเวที
4) ความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และเสียสละเพื่อส่วนรวม
5) ความประหยัด
6) ความภูมิใจในความเป็นไทย

2.4.2 ประเมินความพึงพอใจของบุคลากรที่มีต่อโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์)

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ

1.1 ประชากร จำนวนทั้งสิ้น 635 คน ประกอบด้วย ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 66 คน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 13 คน ผู้ปกครองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 278 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 278 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งสิ้น 245 คน ประกอบด้วย ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 66 คน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 13 คน ผู้ปกครองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 83 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 83 คน ซึ่งได้กลุ่มตัวอย่างมาโดยวิธีคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมโดยสูตรของทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane) และการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

4. ตัวแปรที่ศึกษา

4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การดำเนินโครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตำบลตูม อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการดำเนินงานโครงการในการประเมินด้านสภาพแวดล้อมบริบทของโครงการ (Context Evaluation) ประเมินด้านปัจจัยนำเข้าของโครงการ (Input Evaluation) ประเมินด้านกระบวนการ (Process Evaluation) และ ประเมินด้านผลผลิต (Output Evaluation)

5. ระยะเวลาดำเนินการ ปีการศึกษา 2560 – พ.ค. 2561

คำสำคัญ : การประเมินโครงการ, คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์, พฤติกรรมการมีคุณธรรมและจริยธรรม, คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน, CIPP Model

วิธีดำเนินการประเมินโครงการ

การศึกษาผลการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค.15กรป.กลางอุปถัมภ์) อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ ครั้งนี้ ผู้ประเมินได้ดำเนินการดำเนินงานโครงการในประเด็นต่างๆ โดยใช้รูปแบบจำลองซิปป์ (CIPP Model) ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร จำนวนทั้งสิ้น 635 คน ประกอบด้วย ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 66 คน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 13 คน ผู้ปกครองของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 278 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 278 คน

กลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งสิ้น 245 คน ประกอบด้วย ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 66 คน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 13 คน ผู้ปกครองของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 83 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 83 คน ซึ่งได้กลุ่มตัวอย่างมาโดยวิธีคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม โดยสูตรของทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane) และการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แสดงรายละเอียดได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงรายละเอียดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร		กลุ่มตัวอย่าง	
สถานภาพ	**จำนวน/คน**	**จำนวน/คน**	**การกำหนดขนาด/วิธีได้มา**
ครูและบุคลากรทางการศึกษา	66	36	เลือกแบบเจาะจง
คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน	13	13	เลือกแบบเจาะจง
ผู้ปกครองนักเรียน	278	83	เลือกแบบเจาะจง
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3	278	83	เลือกแบบเจาะจง
รวม	**635**	**245**	

ประเภทของการประเมิน

1. ประเมินบริบท (Context Evaluation) เพื่อศึกษาความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ของโครงการกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 นโยบายโรงเรียน และความต้องการจำเป็นของโรงเรียน

2. ประเมินปัจจัยนำเข้า (Input Evaluation) เพื่อศึกษาความเหมาะสมของบุคลากร ทรัพยากร และปัจจัยสนับสนุนอื่น ๆ ในการดำเนินงานตามโครงการ

3. ประเมินกระบวนการ (Process Evaluation) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการวางแผนการดำเนินงานและการประเมินผลตามโครงการ

4. ประเมินผลผลิต (Product Evaluation) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการจัดโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน พฤติกรรมของนักเรียน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน ความพึงพอใจของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้แก่ ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองและนักเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลโครงการ

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินครั้งนี้ เป็นแบบประเมินโครงการ จำนวน 5 ฉบับ ซึ่งผู้ประเมินจัดสร้างขึ้นเอง ลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ

5 หมายถึง มากที่สุด
4 หมายถึง มาก
3 หมายถึง ปานกลาง
2 หมายถึง น้อย
1 หมายถึง น้อยที่สุด

แบบประเมินโครงการ ทั้ง 5 ฉบับ เป็นการประเมินความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองนักเรียน และนักเรียนที่มีต่อการจัดโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน ดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบประเมินด้านบริบทของโครงการ จำนวน 10 ข้อ

ฉบับที่ 2 แบบประเมินด้านปัจจัยนำเข้าของโครงการ จำนวน 10 ข้อ

ฉบับที่ 3 แบบประเมินด้านกระบวนการดำเนินการของโครงการ จำนวน 10 ข้อ

ฉบับที่ 4 แบบประเมินด้านการประพฤติปฏิบัติตนตามคุณธรรม จริยธรรมของนักเรียน จำนวน 60 ข้อ ซึ่งแบบประเมินเกี่ยวกับการประพฤติปฏิบัติตนตามคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน แบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมของนักเรียนในด้านความมีวินัย ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ด้านความกตัญญูกตเวที ด้านความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละเพื่อส่วนรวม ด้านความประหยัด และด้านความภูมิใจในความเป็นไทย

ฉบับที่ 5 แบบประเมินความพึงพอใจของบุคลากรที่มีต่อโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2546 : 108)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร (สมบัติ ท้ายเรือคำ.2546 : 123)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

2. สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือเพื่อดูดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร (สมบูรณ์ สุริยวงศ์ และคณะ. 2544 : 157)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

ขั้นตอนการประเมิน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการประเมินผลโครงการมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของผู้ตอบแบบประเมิน จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ครูและบุคลากรทางการศึกษา	66	26.94
2. คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน	13	5.30
3. ผู้ปกครองนักเรียน	83	33.88
4. นักเรียน	83	33.88
รวม	245	100

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการประเมินโครงการตามลำดับต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการแปลความหมายความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษา และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยภาพรวม

ลำดับ	ด้าน	$\overline{X}$	S.D.	การแปลความหมาย	เกณฑ์	ผลการประเมิน
1	บริบทของโครงการ	4.57	0.53	มากที่สุด	$\overline{X}$ ≥3.50	ผ่าน
2	ปัจจัยนำเข้าของโครงการ	3.93	0.56	มาก	$\overline{X}$ ≥3.50	ผ่าน
3	กระบวนการดำเนินการ	4.42	0.63	มาก	$\overline{X}$ ≥3.50	ผ่าน
4	ผลผลิตของโครงการ	4.67	0.45	มากที่สุด	$\overline{X}$ ≥3.50	ผ่าน
รวมเฉลี่ย		4.40	0.54	มาก	$\overline{X}$ ≥3.50	ผ่าน

สรุปผลการประเมินโครงการ

สรุปได้ว่า ผลการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค.15 กรป.กลางอุปถัมภ์) โดยรวมผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ในการสรุปผลผู้ประเมินเน้นสรุปผลตามวัตถุประสงค์การประเมิน และนำเสนอผลของส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปเพื่อให้เห็นความเป็นมาด้วย ดังนี้ ผู้ประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน

โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) จำนวน 245 คน เป็นผู้ปกครองนักเรียน และนักเรียนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.88 รองลงมา ได้แก่ ครูและบุคลากรทางการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 26.94 และกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คิดเป็นร้อยละ 5.30 โดยผลการประเมินด้านต่าง ๆ มีดังนี้

1. ผลการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตามความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษา และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า ผลการประเมินโดยภาพรวม อยู่ใน ระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.40) เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน คือ ด้านผลผลิตของโครงการ ($\overline{X}$ = 4.67) และด้านบริบทของโครงการ ($\overline{X}$ = 4.57) มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก 2 ด้าน เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงคือ ด้านกระบวนการดำเนินการ ($\overline{X}$ = 4.42) รองลงมาคือ ด้านปัจจัยนำเข้าของโครงการ ($\overline{X}$ = 3.93)

สรุปได้ว่า ผลการประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) โดยภาพรวมผ่านเกณฑ์การประเมิน ที่ตั้งไว้

2. การประเมินบริบทของโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) พบว่า มีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ โครงการมีความสอดคล้องกับ การแก้ปัญหาสังคมปัจจุบัน ($\overline{X}$ = 4.77) รองลงมา ได้แก่ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการมีความเป็นไปได้ กับโครงการมีความเหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้เรียน ($\overline{X}$ = 4.69) ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ โครงการมีความเหมาะสมกับบทบาทและหน้าที่ของโรงเรียน ($\overline{X}$ = 4.30)

3. การประเมินปัจจัยนำเข้าของโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) พบว่า มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การให้ความร่วมมือใน การระดมความคิดและการดำเนินงานตามโครงการของบุคลากร รองลงมา ได้แก่ จำนวนบุคลากรที่ร่วมดำเนินโครงการมีความรู้ความสามารถเหมาะสมและเพียงพอ และผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรมมีความมุ่งมั่นทุ่มเทเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ งบประมาณที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอก

4. การประเมินกระบวนการดำเนินงานตามโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด การกำหนดบทบาทหน้าที่และผู้รับผิดชอบในการดำเนินงาน รองลงมา ได้แก่ การเตรียมความพร้อมด้านอาคารสถานที่ งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ การวิเคราะห์ และนำผลการประเมินมาพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง ตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การจัดทำกรอบแนวคิดและกำหนดจุดพัฒนาตามสภาพปัญหาและความต้องการ

5. ประสิทธิภาพการจัดโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในการปฏิบัติตนด้านต่าง ๆ ทั้งหมด 6 ด้าน ดังนี้

5.1 การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตามความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองนักเรียน และนักเรียน ด้านผลผลิตของโครงการ พบว่า ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.68) เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายด้าน พบว่า มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด 5 ด้าน เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5 ลำดับ คือ ด้านความภูมิใจในความเป็นไทย ($\overline{X}$ = 4.87) รองลงมา คือ ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ($\overline{X}$ = 4.85) ด้านความกตัญญูกตเวที ($\overline{X}$ = 4.73) ด้านความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละเพื่อส่วนรวม ($\overline{X}$ = 4.67) และด้านความมีวินัย ($\overline{X}$ = 4.53) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากมี 1 ด้าน คือ ด้านความประหยัด ($\overline{X}$ = 4.44)

สรุปได้ว่า ผลการประเมินความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองนักเรียน และนักเรียนเกี่ยวกับการประพฤติปฏิบัติตามคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์โดยภาพรวม ผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้

5.2 การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในการปฏิบัติตน ด้านความมีวินัย พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ แต่งกายถูกต้องตามระเบียบของสถานศึกษา รองลงมา ได้แก่ ตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ และเข้าแถวรับบริการตามลำดับก่อนหลังตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ไม่พูดคุยเสียงดังในขณะรับประทานอาหาร

5.3 การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในการปฏิบัติตน ด้านความซื่อสัตย์สุจริต พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ไม่หยิบสิ่งของเกินจำนวนที่กำหนด รองลงมาคือนำสิ่งของที่ไม่ใช่ของตนคืนเจ้าของ และปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วยความซื่อตรงตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ปฏิบัติตามสัญญาที่ให้ไว้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู และไม่ลอกการบ้านหรือแบบฝึกหัดของเพื่อน

5.4 การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในการปฏิบัติตน ด้านความกตัญญูกตเวที พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ เชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งสอนของพ่อแม่ ครู และผู้นำชุมชน รองลงมาคือช่วยงานพ่อแม่ ครู และญาติพี่น้อง และรู้จักการบริการ อาหาร น้ำดื่ม แก่ผู้มีพระคุณตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ พูดจาสุภาพ ไพเราะ อ่อนหวาน เป็นต้น

5.5 การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในการปฏิบัติตน ด้านความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละเพื่อส่วนรวม พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ช่วยเหลือกิจกรรมของส่วนรวมอย่างสม่ำเสมอ รองลงมา คือ ให้เพื่อนยืมสิ่งของด้วยความเต็มใจและแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่นด้วยความเต็มใจตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ บริจาคทรัพย์สิ่งของเพื่อช่วยเหลือผู้ประสบภัย

5.6 การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในการปฏิบัติตน ด้านความประหยัด พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ปิดเครื่องใช้ไฟฟ้าทันทีที่เลิกใช้ รองลงมา คือ ไม่เลือกซื้อสินค้าฟุ่มเฟือย และดูแลรักษาสิ่งของเครื่องใช้ให้ใช้ประโยชน์ได้นานที่สุดตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ รู้จักวางแผนการใช้จ่ายเงินของตนเอง

5.7 การประเมินโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนในการปฏิบัติตน ด้านความภูมิใจในความเป็นไทย พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ รักษาและเผยแพร่วัฒนธรรมของท้องถิ่น เช่น วันสารทสงกรานต์ รองลงมา ได้แก่ ร่วมประเพณีที่ดีงามของชุมชน และอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นตามลำดับ ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ใช้ภาษาไทยและเลขไทยเพื่อการสื่อสารได้

6. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน นักเรียน และผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ผู้บริหารให้ความสำคัญแก่งานโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ มีการสรุปผล และรายงานผลการปฏิบัติกิจกรรมโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน เผยแพร่ต่อสาธารณชน

อภิปรายผลการประเมินโครงการ

เมื่อพิจารณาผลการประเมินรายด้าน พบว่า มีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด 5 ด้านเรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 5 ลำดับ คือ ด้านความภูมิใจใน ความเป็นไทย รองลงมา คือ ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ด้านความกตัญญูกตเวที ด้านความเมตตากรุณาเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละเพื่อส่วนรวม และด้านความมีวินัย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่มีอายุระหว่าง 13 -15 ปี เป็นวัยที่เข้าสู่วัยรุ่นที่เริ่มมีพัฒนาการทางจริยธรรม ตามขั้นแห่งทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์ (ทิศนา แขมมณี. 2542 : 5 ; อ้างอิงจาก สุรางค์ โค้วตระกูล. 2539) ในขั้นที่สองเป็นขั้นยอมรับการเปลี่ยนแปลงของกฎเกณฑ์ (Autonomous) อายุตั้งแต่ 9 ปี ขึ้นไป เด็กจะเริ่มมีความคิดว่า กฎเกณฑ์ คือ ข้อตกลงระหว่างบุคคล และผู้ที่ใช้กฎเกณฑ์จะต้องร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และกฎเกณฑ์อาจเปลี่ยนได้ และสอดคล้องตามแนวคิดของโคลเบอร์ก (Kolhberg) ในขั้นที่สาม เด็กอายุ 10-13 ปี เป็นขั้นทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ คือ การตัดสินใจโดยการคล้อยตามความเห็นชอบ หรือการจูงใจของผู้อื่นโดยเฉพาะเพื่อน หรืออาจเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของแบนดูรา (ทิศนา แขมมณี. 2542 : 8 ; อ้างอิงมาจาก Bandura. 1977) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเกิดจากการสังเกตตัวแบบ ซึ่งจะสามารถถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออก

ไปพร้อม ๆ กัน และตัวแบบนี้ทำหน้าที่ 3 ลักษณะด้วยกัน คือ อาจทำหน้าที่ส่งเสริม หรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมหรือช่วยพฤติกรรมนั้นคงอยู่ โดยตัวแบบนั้นอาจเป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) หรือตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ได้แก่ ตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน หรือหนังสือนวนิยาย และหรืออาจเป็นไปตามค่านิยมตามแนวคิดของแรทส์ (ทิศนา แขมมณี. 2542 : 10 ; อ้างอิงมาจาก Raths. 1966) ที่ว่าค่านิยมเป็นสิ่งที่บุคคลเลือกยึดถือเป็นหลัก หรือแนวทางในการดำรงชีวิตของตน อาจกล่าวได้ว่าการที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) ตำบลตูม อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ มีค่าเฉลี่ยคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุดนี้ เป็นเพราะเกิดจากการจัดกิจกรรมตามโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองนักเรียน การประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีของครู หรืออาจจะเกิดจากครูและบุคลากรทางการศึกษาได้สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้และในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามความเหมาะสมให้แก่นักเรียน ซึ่งต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้คู่คุณธรรม สำหรับผลการประเมินคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ด้านความประหยัด มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งจากความคิดเห็นของครู ผู้ปกครอง กรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และนักเรียนประเมินตนเอง แต่ก็อยู่ในระดับมาก ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับที่น่าพอใจเช่นกัน

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองนักเรียน และนักเรียน ที่มีต่อโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้ข้อที่มีค่าเฉลี่ย สูงที่สุด คือ ผู้บริหารให้ความสำคัญแก่งานโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ มีการสรุปผล และรายงานผลการปฏิบัติกิจกรรมโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน เผยแพร่ต่อสาธารณชน

ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ นักเรียน ผู้ปกครองนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ตระหนักเห็นคุณค่าของโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) และมีจุดเน้นในการพัฒนาโรงเรียนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเห็นได้จากการปรับปรุงจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมเอื้อต่อการเรียนรู้ จัดหาสื่อ โสตทัศน์ วัสดุ ครุภัณฑ์ประจำห้องสมุดอย่างเพียงพอ ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากโรงเรียนได้ดำเนินปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ เปลี่ยนแนวคิด เปลี่ยนวิธีสอน จากครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นใช้ผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาอบรม ศึกษาดูงาน นิเทศแนะนำจากผู้บริหาร และที่สำคัญโรงเรียนได้วางโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนได้ร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมอย่างสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับการสอบถามครูและบุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนเห็นว่าการจัดกิจกรรมมีประโยชน์ ที่มีอุปสรรคในการจัดกิจกรรมคือเวลาในการจัดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องสัมพันธ์กัน

ทุกกิจกรรม อย่างไรก็ตามครูและบุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมวิถีพุทธ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้บริหารและครูผู้ดำเนินกิจกรรมเข้าใจหลักการ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย และเห็นประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการนี้ จึงทำให้ได้รับความร่วมมือจากบุคลากรในการดำเนินงานเป็นอย่างดีซึ่งส่งผลให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างต่อเนื่องและสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการประเมินไปใช้

1.1 จากผลการประเมินผลโครงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนบ้านตูม (นพค. 15 กรป. กลางอุปถัมภ์) อำเภอศรีรัตนะ จังหวัดศรีสะเกษ ทั้งที่ประเมินจากความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองนักเรียน และจากการประเมินตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 พบว่า ผลการประเมินโดยภาพรวมสอดคล้องกัน คือ อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ด้าน ส่วนด้านความประหยัด มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น ๆ แต่ก็อยู่ในระดับมาก ดังนั้น ทุกฝ่ายจะต้องพยายามหาแนวทางในการพัฒนาส่งเสริมให้นักเรียนมีความประหยัดให้มากขึ้น

1.2 โรงเรียนและผู้เกี่ยวข้องควรร่วมกันปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ของนักเรียนให้คงอยู่หรือให้สูงขึ้นไป

1.3 โรงเรียนและผู้เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพราะงานด้านนี้เป็นงานที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์มากขึ้น

1.4 ควรมีการประเมินผลผู้เรียนตามสภาพที่แท้จริง เพื่อป้องกันพฤติกรรมที่อาจเบี่ยงเบน

เอกสารอ้างอิง

กนกวรรณ วิวัฒน์ธนศิษฎ์. **การศึกษาองค์ประกอบคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดกรุงเทพมหานคร.** ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (วัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

โกวิท ประวาลพฤกษ์. (2523.) แนวการประชุมทางวิชาการ. **ในแนวทางพัฒนาจริยธรรมไทย.** หน้า 17. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2523.

การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมที่เน้นวินัยและประชาธิปไตย. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2541.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน.(ธันวาคม 2538 – มกราคม 2539.) “แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8” **การปฏิรูปการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด : แนวทางสู่การปฏิบัติ.** กรุงเทพฯ :

การวิจัยและพัฒนาระบบการประเมินผลภายในของสถานศึกษา. (2543.) กรุงเทพฯ : วารสารการศึกษาแห่งชาติ. 30(2). 7. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว,

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.** กรุงเทพ ฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว,

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 119 ตอที่ 123 ก (19 สิงหาคม 2545), ฉบับกฤษฎีกา. **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร :

ทิศนา แขมมณี. (2541.) **การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมจากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ.** กรุงเทพฯ : สภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

ทิศนา แขมมณี. (2542.) **แบบแผนและเครื่องมือการวิจัยการศึกษา.** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บุญชม ศรีสะอาด. (2543.) **การวิจัยเบื้องต้น.** พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น,

สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2546.) **เอกสารประกอบการสอนวิชา 504304 การวิจัยการศึกษาเบื้องต้น.** มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สมบูรณ์ สุริยวงศ์ และคณะ. (2544.) **ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา.** กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

Bandura, A. (1977). **Social Learning Theory.** Prentice-Hall, Inc; New Jersey.

Raths,Louis E., Merrill Harmin and Sidney B. Simon. (1966). **Value and Teaching: Working with Value in the Classroom.** (1966.) Columbus: Charles E, Merrill Books. Inc.

แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้)

The Development of Direct Sales Channels for rice farmers to Consumer in Sisaket Province (A case Study of Thung Kula Ronghai)

ผศ.ดร.ลินดา ราเต
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ตำบลโพธิ์ อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว ปัญหาและอุปสรรค และหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฯ ที่ประสบความสำเร็จ จำนวน 45 ราย สังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค แล้วจัดสนทนากลุ่ม จำนวน 15 ราย นำผลที่ได้ตรวจสอบโดยวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 258 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นเป็นสัดส่วนและนำเสนอผลการวิเคราะห์ ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่าแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว คือ SLOG Model มาจาก S : Social คือการสร้างสังคม, L : Learn คือการเรียนรู้, O : Organize คือการจัดการ และ G : Group คือการรวมกลุ่ม ผลการสนทนากลุ่ม พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วยกับ SLOG และเมื่อนำไปตรวจสอบเพื่อยืนยันผลกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุดทุกกลยุทธ์

คำสำคัญ (KeyWord) : การพัฒนา, ช่องทางการขายตรง

Abstract

The purpose this research was to Study the status of development of direct sales for rice, problems and obstacles and to give gidelines for the development of direct sales for rice farmers to consumers in Sisaket provinces (A case study of Thung Kula Ronghai). The Qualitative research used in-depth interview with 45 persons consisted of Stakeholder of community enterprise of rice product group have succeeded. Synthesizing is the development of direct sales for rice farmers and focus group, with 15 persons, and then bringing the results got to check by the method of Quantitative research. From 258 samples by the use of Proportional Stratified Random Sampling and then suggesting the results of data synthesis, with average and standard deviation.

The results found that, The development of direct sales for rice farmers to consumers namely SLOG Model coming from S: Social; namely building the society, L: Learn; namely learning, O: Organize; namely management and G: Group; namely integration. The results from focus group found that knowledgeable people agree with SLOG Modeland when it is brought to check for assuring the results with samples found that samples agree with the most of all strategies.

Keywords : The Development Direct sales Channels

บทนำ

ข้าวหอมมะลิเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญของไทยเชื่อมโยงกับชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย เป็นทั้งอาหารหลัก และแหล่งที่มาของเงินตราต่างประเทศ ซึ่งปริมาณการส่งออกข้าวที่ผ่านมามีแนวโน้มเพิ่มขึ้นโดยตลอด ในปี 2551 ปริมาณการค้าข้าวของโลกทั้งสิ้น 29.60 ล้านตันข้าวสาร ประเทศไทยมีส่วนแบ่งการตลาดส่งออกข้าวสารถึงร้อยละ 34.53 มีคู่ค้าที่สำคัญ ได้แก่ ฮ่องกง จีน มาเลเซีย แคนาดา โกตดิวัวร์ อิรัก อิหร่าน เป็นต้น ข้าวหอมมะลิ (Thai jasmine rice) (Official name "Thai Hom Mali") เป็นสายพันธุ์ข้าวที่มีถิ่นกำเนิดในไทย มีลักษณะกลิ่นหอมคล้ายใบเตย เป็นพันธุ์ข้าวที่ปลูกที่ไหนในโลกไม่ได้คุณภาพดีเท่ากับปลูกในไทย และเป็นพันธุ์ข้าวที่ทำให้ข้าวไทยเป็นสินค้าส่งออกที่รู้จักไปทั่วโลก

จังหวัดศรีสะเกษเป็นอีกจังหวัดที่ปลูกข้าวหอมมะลิเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญ และมีการปลูกกันอย่างแพร่หลายในทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ และข้าวหอมมะลิเป็นพืชเศรษฐกิจที่สร้างรายได้ให้กับเกษตรกรและสร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นจำนวนไม่น้อยต่อปี ซึ่งจังหวัดศรีสะเกษเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีการเพาะปลูกพืชเศรษฐกิจอย่างข้าวหอมมะลิ โดยมีทุ่งกุลาร้องไห้เป็นแหล่งผลิตที่มีคุณภาพดี สร้างชื่อเสียงให้กับจังหวัด (สำนักงานสถิติจังหวัดศรีสะเกษ, หน้า 5-7) ทุ่งกุลาร้องไห้เป็นที่ราบขนาดใหญ่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีพื้นที่ประมาณ 2 ล้านไร่ ครอบคลุมพื้นที่ 13 อำเภอ 5 จังหวัด โดยจังหวัดศรีสะเกษ มีพื้นที่รวม 287,000 ไร่ หรือร้อยละ 13.6 ประกอบด้วย 2 อำเภอ 15 ตำบล 191 หมู่บ้าน ได้แก่ อำเภอราษีไศล 11 ตำบล 147 หมู่บ้าน และอำเภอศิลาลาด 4 ตำบล 44 หมู่บ้าน

จากสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงพบว่าส่งผลกระทบต่อประเทศไทย ประชาชนทุกระดับประสบปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะประชาชนระดับรากหญ้าหรือชาวนา ซึ่งเป็นกลุ่มใหญ่ของประเทศ ซึ่งกำลังประสบปัญหาราคาข้าว จากปัญหาราคาตกต่ำ ส่งผลกระทบกับชาวนาในหลายพื้นที่ เช่นเดียวกับชาวนาที่บ้านคูซอด ตำบลคูซอด อำเภอเมืองฯ จังหวัดศรีสะเกษ ที่ปลูกข้าวหอมมะลิในพื้นที่ทุ่งกุลาร้องไห้ ก็ได้รับผลกระทบจากปัญหานี้เช่นกัน จากคำบอกเล่าของชาวนา ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ทางโรงสีไม่รับซื้อข้าวเปลือกที่ชาวนานำมาขาย โดยให้เหตุผลว่า ข้าวมีความชื้นมากเกินไป ให้นำข้าวกลับไปตากไล่ความชื้น แล้วค่อยนำมาขายใหม่ ซึ่งจะรับซื้ออยู่ที่กิโลกรัมละ 6-6.40 บาท หรือหากชาวนารายใดที่ประสงค์จะขาย เพราะไม่อยากเสียค่าบรรทุกกลับ ก็จะถูกกดราคาข้าวให้ต่ำลงอีก ถือเป็นราคาข้าวหอมมะลิที่ต่ำที่สุดในรอบหลาย 10 ปี ตกต่ำ จากปัญหาราคาข้าวตกต่ำที่เกิดขึ้น และส่งผลกระทบเป็นวงกว้าง (http://news.ch3thailand.com/, 29 พฤศจิกายน 2559)

จากปัญหาและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้ต้นทุนราคาข้าวต่อหน่วยต่ำ ซึ่งถือเป็นปัญหาที่สำคัญของเกษตรกร ดังนั้นเพื่อให้เกษตรกรอยู่ได้ และเจริญเติบโตในระยะยาว จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนและหาวิธีการดำเนินงานด้านการตลาดให้เหมาะสมด้วยการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวโดยทำตลาดสินค้าหรือบริการในลักษณะของการนำเสนอขายต่อผู้บริโภคโดยตรง หรือที่เรียกว่าช่องทางการขายตรงหรือการตลาดทางตรง ด้วยการสร้างความสามารถและทักษะในด้านต่าง ๆ (Kotler, 2001, pp. 3-54) ดังนี้ คือ การบริหารสัมพันธภาพกับลูกค้า การบริหารสัมพันธภาพกับคู่ค้า การตลาดฐานข้อมูล

การตลาดทางไกล การตลาดประชาสัมพันธ์ การตลาดเชิงกิจกรรม และการตลาดอุปถัมภ์ การสร้างตรา การตลาดประสบการณ์ การติดต่อสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ และ การวิเคราะห์ความสามารถในการทำกำไร โดยการแบ่งส่วนตลาดลูกค้า และช่องทางการจัดจำหน่าย จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษา สภาพการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้)

2. เพื่อศึกษาปัญหา และอุปสรรคในการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้)

3. เพื่อหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้)

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ
2. ชาวนามีช่องทางการขายข้าวเพิ่มขึ้น และมีรายได้สูงขึ้น
3. ลดการพึ่งพาจากภาครัฐ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้) มีขอบเขตในการศึกษาดังนี้

1. ขอบเขตเนื้อหา การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค ซึ่งเป็นประธานหรือตัวแทนกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผลิตผิตภัณฑ์ข้าว ในเขตทุ่งกุลาร้องไห้ จังหวัดศรีสะเกษ เกี่ยวกับสภาพการดำเนินงานด้านการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว และปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว เพื่อหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนา สู่ผู้บริโภค โดยศึกษาเฉพาะวิสาหกิจชุมชนที่เป็นเกษตรกรกลุ่มชาวนาในเขตทุ่งกุลาร้องไห้ จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งประกอบด้วย 2 อำเภอ คือ อำเภอศิลาลาด และอำเภอราษีไศล

2. ขอบเขตผู้ให้ข้อมูลสำคัญและประชากร การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลัก และใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณเพื่อตรวจสอบ แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้) ดังนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพ ได้กำหนดผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informations) เป็นวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตผลิตภัณฑ์ข้าวหรือตัวแทนกลุ่ม ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว

จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จำนวน 15 และผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานด้านการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จำนวน 15 ราย และในส่วนของการให้ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ 15 ราย

การวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรในการวิจัยนี้ คือ ประธาน/กรรมการกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวจังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้) จำนวน 258 คน

3. ขอบเขตระยะเวลา ดำเนินการศึกษาระหว่างเดือน มกราคม 2560 ถึง สิงหาคม 2561

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่เป็นประธานกลุ่มหรือตัวแทน วิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิต ผลิตภัณฑ์ข้าว ที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวฯ จำนวน 15 ราย และ 2) ตัวแทนองค์การที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน และกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับการคัดสรรเป็นเกษตรกรดีเด่น ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านการตลาดและการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจำนวน 15 ราย

2. การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จำนวน 15 ราย

3. การวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวหรือเกษตรกรผู้ปลูกข้าว จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) จำนวน 258 คน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามตามแนวทางที่ได้จากการการสังเคราะห์จากการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นคำถามปลายปิด (Close-ended Question) ซึ่งมีโครงสร้างของแบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว

ตอนที่ 2 แนวทางการพัฒนาช่อทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) ลักษณะแบบสอบถามเป็นลักษณะสำรวจตอบโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

วิธีการเก็บการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยลงพื้นที่ ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีประเด็นหรือแนวทางในการสัมภาษณ์ ดังนี้ สภาพทั่วไป บริบท แนวทางการบริหารจัดการ รูปแบบการพัฒนาช่องทางการขายตรง อุปสรรคและปัญหา ความต้องการในการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวฯ และแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งแบบสัมภาษณ์ได้ผ่านการเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรง

ตามเนื้อหาและโครงสร้าง หลังจากนั้นผู้วิจัยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม โดยการจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากวิสาหกิจชุมชน/เกษตรกร หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยพยายามเชิญชวนผู้ให้ข้อมูลสำคัญ วิพากษ์ข้อมูลที่สังเคราะห์ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ โดยส่งสรุปผลการศึกษาที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มได้ศึกษาก่อนล่วงหน้า ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามและให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มได้แสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ

การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก ผู้วิจัยดำเนินการขออนุญาตโดยจัดทำหนังสือรับรองจากหน่วยงานต้นสังกัด นัดหมายการขอเข้าพบเพื่อสัมภาษณ์ และสัมภาษณ์ในประเด็นตามแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น พร้อมกับบันทึกเทปและรูปภาพระหว่างการสัมภาษณ์ เมื่อสิ้นสุดการสัมภาษณ์แล้วจึงทำการถอดเทปอย่างละเอียด

การสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยบันทึกเทปและรูปภาพ ระหว่างการสนทนากลุ่ม พร้อมทั้งบันทึกข้อมูลที่สำคัญไว้ เมื่อสิ้นสุดการสนทนากลุ่มแล้วจึงทำการถอดเทปอย่างละเอียด

การวิเคราะห์ข้อมูล และการสังเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการรังสรรค์ข้อมูล (Constructivism) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความและสรุปผลทุกประเด็นแบบองค์รวม โดยอาศัยกรอบแนวคิดทฤษฎี “แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค” มาเป็นเครื่องมือเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น โดยอาศัยกรอบแนวคิดทฤษฎี การวิเคราะห์ SWOT เพื่อหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายใน เพื่อหาจุดแข็งและจุดอ่อนของช่องทางการขายตรงข้าว ด้วยตัวแบบ PRIMO-F และ วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกเพื่อหาโอกาสและอุปสรรคด้วยตัวแบบ CC-PEST หลังจากวิเคราะห์ SWOT (SWOT analysis) ผู้วิจัย นำข้อมูลมาสรุปลงตารางจับคู่ความสัมพันธ์ระหว่าง จุดแข็งกับโอกาส จุดแข็งกับข้อจำกัดหรือภาวะคุกคาม จุดอ่อนกับโอกาส และจุดอ่อนกับข้อจำกัดหรือภาวะคุกคาม โดยใช้ TOWS Matrix ซึ่งผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในข้อมูลแต่ละคู่ ทำให้ได้กลยุทธ์การตลาดเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) และนำผลการสังเคราะห์มาตรวจสอบแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวด้วยการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยนำแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) ที่ได้จากการสัมภาษณ์ เชิงลึก และการสนทนากลุ่มไปตรวจสอบด้วยวิธีเชิงปริมาณ โดยสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ ให้กับกลุ่มตัวอย่างของสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว จำนวน 258 คน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้) พบประเด็นที่สำคัญดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์สภาพการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว ประกอบด้วย

1.1) บริบทชุมชนและรูปแบบของช่องทางการขายตรงข้าวของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว พบว่า การรวมกลุ่มกันเกิดขึ้นจากปัญหาราคาข้าวตกต่ำโดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างผลกำไรให้กับกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นรายได้ และการจ้างงาน สมาชิกเป็นผู้ควบคุมและจัดการ แต่ไม่ใช่นักลงทุนหรือนักธุรกิจ โดยรายได้ของกลุ่มมาจากการขาย ไม่ได้มาจากเงินช่วยเหลือจากหน่วยงานภาครัฐ จึงเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีการลงทุนเพื่อให้ได้กำไร แต่กลุ่มยังขาดการบริหารจัดการที่ดี ขาดการสร้างเครือข่าย และขาดความรู้ความสามารถในการดำเนินการด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการบัญชี ด้านการตลาด ด้านการติดตามหนี้สิน ซึ่งยังไม่ดีพอ จึงทำให้การบริหารงานขาดการจัดการที่ดี เป็นต้น และในส่วนรูปแบบของช่องทางในการขายตรงข้าวของเกษตรกร พบว่า (1) การขายตรงให้กับหน่วยงานเอกชน (2) การขายตรงให้กับหน่วยงานภาครัฐบาล (3) การขายตรงในงานแสดงสินค้าต่าง ๆ ซึ่งเป็นการได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ (4) ขายผ่านระบบอินเทอร์เน็ตออนไลน์ เป็นต้น

1.2) การบริหารจัดการการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว ในการวิเคราะห์การบริหารจัดการของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว ผู้วิจัยใช้ตัวแบบ PRIMO-F Analysis ของ Mike Morrison (1998) เพื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน และใช้ตัวแบบ PEST Analysis ของ Agilar (1967) เพื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก พบว่า ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมภายในด้านจุดแข็งและจุดอ่อน และปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมภายนอกด้านโอกาส โดยผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ ดังนี้

(1.2.1) ปัจจัยภายในที่มีผลกระทบต่อสภาพการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค ประกอบด้วย จุดแข็งและจุดอ่อน พบว่า ปัจจัยภายในที่เป็นจุดแข็ง ประกอบด้วย (1) ปัจจัยด้านบุคลากร (P-People) และปัจจัยที่เป็นจุดอ่อน ประกอบด้วย (1) ปัจจัยด้านบุคลากร (P-People) (2) ปัจจัยด้านทรัพยากร (R-Resources) (3) ปัจจัยด้านนวัตกรรมและความคิด (I-Innovation) (4) ปัจจัยด้านการตลาด (M-Marketing) (5) การปฏิบัติการ (O- Operations) และ (6) การเงิน (F- Finance)

(1.2.2) ปัจจัยภายนอกที่มีผลกระทบต่อสภาพการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค ซึ่งเป็นได้ทั้งโอกาสและอุปสรรค จากการวิเคราะห์ ปัจจัยภายนอกที่เป็นโอกาส ประกอบด้วย (1) ปัจจัยด้านการเมืองและกฎหมาย (P-Political and Legal Factor) (2) ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (S-Socio-culture Factor) (3) ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (T-Technological Factor) และปัจจัยที่เป็นอุปสรรค ประกอบด้วย (1) ปัจจัยด้านการเมืองและกฎหมาย (P-Political and Legal Factor) (2) เศรษฐกิจ (E-Economic Factor) (3) สังคมและวัฒนธรรม (S-Socio-culture Factor) (4) ด้านเทคโนโลยี (T-Technological Factor)

1.3) กิจกรรมในการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว กิจกรรมการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว พบว่า ในส่วนของผลิตภัณฑ์ คือ

ข้าวของกลุ่มถือเป็นข้าวที่มีคุณภาพและผู้บริโภครู้จัก และเป็นข้าวที่จำหน่ายด้วยความสดใหม่ ไม่มีข้าวค้างปี จึงไม่มีความสนใจในการสร้างแบรนด์หรือตราสินค้า สำหรับข้าวบางส่วนที่เหลือก็จะนำไปจำหน่ายตามงานแสดงสินค้าโอทอปโดยการกรอกข้าวใส่ถุง ถุงละหนึ่งกิโลกรัม และห้ากิโลกรัม จึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับบรรจุภัณฑ์ การสร้างแบรนด์ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ข้าวในด้านต่าง ๆ ในส่วนด้านราคา พบว่า กลุ่มหรือเกษตรกรไม่ได้เป็นผู้กำหนดราคาเองแต่จะเป็นราคากลางจากโรงสีหรือหน่วยงานภาครัฐเป็นผู้กำหนด ส่วนด้านการส่งเสริมการตลาด พบว่า กลุ่มเกษตรไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการลงโฆษณา หรือทำการประชาสัมพันธ์ใด ๆ เพราะคิดว่าข้าวที่เก็บเกี่ยวมาแล้วก็ทำการขายให้กับโรงสี หรือหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชนที่ทำการรับซื้อ และการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ข้าว พบว่า การจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ข้าวของสมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่จะจำหน่ายข้าวเปลือกให้กับภาคเอกชนหรือโรงสี และภาครัฐ และบางส่วนที่ยังคงเหลือจากการขายให้กับภาคเอกชนหรือโรงสี การจำหน่ายตามงานจัดแสดงสินค้าในงาน OTOP เป็นต้น

2. ปัญหา อุปสรรคและความต้องการ ในกิจกรรมการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) โดยผลการวิเคราะห์พบว่า

2.1) ปัญหา อุปสรรค และความต้องการในการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว ประกอบด้วย 2.1.1) ปัญหาด้านการตลาด พบว่า ขาดความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการด้านการตลาด ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์ไม่เกิดการสร้างตราผลิตภัณฑ์หรือการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของกลุ่มเอง และปัญหาอีกอย่างของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน คือเกษตรกร/กลุ่มฯ ไม่เข้าใจความต้องการของตลาด หาตลาดไม่ได้ ขาดตลาดรองรับที่แน่นอน และปัญหาหลักของช่องทางการขาย คือ ขาดแหล่งจำหน่ายสินค้า คือไม่มีสถานที่ในการจัดจำหน่ายสินค้าที่หลากหลาย ขาดเครือข่ายในการจำหน่ายสินค้า ในเรื่องของการเชื่อมโยงจุดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในส่วนต่าง ๆ เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์ข้าวให้เป็นที่รู้จักและแพร่หลายยิ่งขึ้น และนอกจากนี้ยังขาดผู้นำที่จะรวบรวมสินค้าไปจัดจำหน่ายให้กับผู้บริโภคโดยตรง และการขาดความรู้ในการทำการตลาดต่างประเทศ ส่วนราคาพบว่า ช่องทางการขายจะเป็นลักษณะการขายตรงให้กับโรงสีเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นราคาจึงถูกกำหนดจากราคากลาง ส่งผลให้ได้รับผลตอบแทนที่ค่อนข้างต่ำ 2.1.2) ปัญหาด้านบัญชีและการเงิน พบว่า ยังไม่มีระบบบัญชีที่ดี เนื่องจากไม่มีความรู้และไม่เข้าใจหลักในการทำบัญชีที่ดี ส่วนปัญหาด้านการเงิน เกิดจากการขาดเงินลงทุนหมุนเวียนเพื่อพัฒนากิจกรรมต่าง ๆ 2.1.3) ปัญหาด้านการผลิตสินค้า พบว่า กระบวนการผลิตของสมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่จะเป็นข้าวที่เกษตรกรหรือสมาชิกในกลุ่มนำข้าวเปลือกในท้องที่มาผ่านกระบวนการสีเป็นข้าวสารและนำไปบรรจุถุงซึ่งยังไม่ได้คุณภาพเพียงพอ และยังไม่ได้รับใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เพื่อให้ได้ อ.ย. เนื่องจากเกษตรกรไม่มีความรู้เรื่องการขอรับใบรับรองมาตรฐานของผลิตภัณฑ์ 2.1.4) ปัญหาด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า เกษตรกร/วิสาหกิจชุมชน จำนวนมากไม่ค่อยได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการดำเนินการ และ 2.1.5) ปัญหาด้านการบริหารจัดการ พบว่า ในด้านการบริหารจัดการโดยส่วนใหญ่เป็นปัญหาเรื่องคน การเงิน วัสดุ และเครื่องจักรอุปกรณ์ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นหลัก พบว่า คนหรือสมาชิก ขาดความรู้ความสามารถหรือทักษะในการบริหารจัดการเกี่ยวกับช่องทางการขาย ซึ่งไม่ได้มีการวางแผนหรือวิเคราะห์ตลาด ไม่มีกฎระเบียบชัดเจน ไม่มีการแบ่งหน้าที่ ไม่มีการตรวจสอบการทำงาน ขาดการฝึกฝนและถ่ายทอดพัฒนาทักษะในการทำงาน ขาดความรู้และทักษะในเรื่องการคำนวณต้นทุน กำไร

นอกจากนี้ยังพบว่ายังขาดแคลนเงิน หรืองบประมาณในการบริหารจัดการในกลุ่มก็ผลต่อการจัดหาวัสดุ และเครื่องจักรอุปกรณ์และการบริหารจัดการด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาช่องทางการขายตรงของกลุ่มฯ เป็นต้น

2.2) ความต้องการของเกษตรกร ในกิจกรรมการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) พบว่า เกษตรกรต้องการให้หน่วยงานภาครัฐเข้ามาสนับสนุน และช่วยเหลือในเรื่องการให้ความรู้ในด้านการผลิต และการได้รับการรับรองมาตรฐานการผลิต เพื่อให้ได้ อ.ย. หรือการพัฒนาตนเองไปสู่การได้รับใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) ซึ่งวิสาหกิจชุมชนจำนวนมากยังไม่สมารถพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้การรับรองมาตรฐานดังกล่าว ซึ่งมีผลต่อความเชื่อมั่นของผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ข้าวของกลุ่มฯ เป็นต้น

3. จากการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) ได้แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้) ดังนี้

กลยุทธ์เชิงรุก คือ เป็นการรวมตัวกันระหว่างจุดแข็งและโอกาส (SO) เพื่อคิดหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค โดยใช้จุดแข็งที่มีอยู่สร้างความได้เปรียบจากโอกาสที่เอื้ออำนวย โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงรุก คือ **แนวทางการพัฒนาการสร้างสังคม (Social : S)**

กลยุทธ์เชิงป้องกัน เป็นการรวมตัวกันระหว่าง จุดแข็ง และอุปสรรค (ST) โดยการใช้จุดแข็งของบริษัท เพื่อหลีกเลี่ยงหรือลดผลกระทบจากอุปสรรคหรือภัยคุกคามจากภายนอก โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงป้องกัน คือ การเรียนรู้ (Learn : L)

กลยุทธ์เชิงแก้ไข/ปรับปรุง เป็นการรวมตัวกันระหว่าง จุดอ่อนและโอกาส (WO) เป็นการใช้ความพยายามเพื่อปรับปรุงจุดอ่อนภายในของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวให้ดีขึ้น ด้วยการใช้ประโยชน์จากโอกาสที่เกิดขึ้นจากภายนอก โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงแก้ไข/ปรับปรุง คือ การจัดการ (Organize : O)

กลยุทธ์เชิงรับ เป็นการรวมตัวกันระหว่าง จุดอ่อน และอุปสรรคหรือภัยคุกคาม (WT) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อลดจุดอ่อนภายในให้เหลือน้อยที่สุด และเพื่อหลีกเลี่ยงอุปสรรคหรือภยันตรายที่เกิดขึ้นจากภายนอก โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงรับ คือ การรวมกลุ่ม (Group : G)

ผลการตรวจสอบเชิงปริมาณ

เมื่อนำไปตรวจสอบเพื่อยืนยันผลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประธานกลุ่มหรือสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว จำนวน 258 ราย พบว่า เห็นด้วยมากที่สุดทุกกลยุทธ์ โดยเห็นด้วยมากที่สุดอันดับ 1 คือ กลยุทธ์เชิงแก้ไข/ปรับปรุง ค่าเฉลี่ย 4.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 เห็นด้วยมากที่สุดอันดับ 2 คือ กลยุทธ์เชิงป้องกัน ค่าเฉลี่ย 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.63 เห็นด้วยมากที่สุดอันดับ 3 กลยุทธ์เชิงรุก ค่าเฉลี่ย 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 และเห็นด้วยมากที่สุดอันดับ 4 คือ กลยุทธ์เชิงรับ ค่าเฉลี่ย 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65

การอภิปรายผล

ผลการศึกษาที่ได้ มีประเด็นที่น่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยนำมาอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

1. สภาพการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้

มีการวางแผนการดำเนินงานเป็นกระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Kotler, P. & Gray A. (2003, G-5) ; Berkowitz.,et al (2000, p. 50) ; Boone and Kurtz (1999, G-6) and Zikmmund and Amico (2001, p. 652) มีการดำเนินงาน 5 ขั้นตอน คือ 1) การวางแผนช่องทางการขายตรงข้าว เป็นการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก หรือเรียกอีกอย่างว่า การวิเคราะห์ SWOT 2) การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย สอดคล้องกับแนวคิด Churchill and Peter (1998, p. 87) โดยระบุว่าในการกำหนดวัตถุประสงค์จะมีการเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และสามารถวัดได้ มีความชัดเจน เช่น ยอดขาย ส่วนครองตลาด การเพิ่มส่วนแบ่งตลาด กำไรจากยอดขาย เป็นต้น และมีการกำหนดเป้าหมายโดยดูที่วัตถุประสงค์ของกลุ่มที่ได้กำหนดไว้ โดยเป้าหมายของเราจะต้องระบุให้ชัดเจนทั้งกลุ่มเป้าหมายและระยะเวลา สอดคล้องกับแนวคิด Winer (2000, pp.46-48) ที่มองว่าจะต้องมีการระบุให้ชัดเจนว่าลูกค้าเป็นกลุ่มไหน กลุ่มผู้บริโภคหรือกลุ่มธุรกิจ 3) การกำหนดกลยุทธ์การตลาด เป็นแผนการดำเนินงานที่ กำหนดเกี่ยวกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ทางด้านการตลาดที่จะส่งผลให้บรรลุผลสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดไว้ หรือวิธีการทางการตลาดที่คาดว่าจะบรรลุวัตถุประสงค์ทางการตลาด เช่นแผนการดำเนินงานเกี่ยวกับการเป็นวิสาหกิจชุมชนดีเด่น เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Cravena, Lamp and Crittenden (2002, pp. 6-10) โดยระบุว่า การกำหนดกลยุทธ์การตลาด ประกอบด้วย การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า การพัฒนาและแนะนำผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยกำหนดเป็นโปรแกรมหรือกิจกรรมสำหรับผลิตภัณฑ์ ที่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ 4) การปฏิบัติตามแผน เป็นการลงมือปฏิบัติตามแผนหรือวิธีการที่ได้กำหนดไว้ 5) การควบคุม เป็นการตรวจสอบและประเมินผลการบริหารงานเพื่อพิจารณาคุณภาพให้เกิดความมั่นใจได้ว่าสามารถดำเนินงานได้บรรลุวัตถุประสงค์ตามแผนงานที่ได้วางไว้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Berkowiz, Eric N., Kerin, Roger A., Hartley, Steven W., and Rudelius, William. (2000, p.50) ได้ระบุไว้ว่า การควบคุมเป็นการควบคุมกำกับเพื่อรักษาโปรแกรมการตลาดให้ดำเนินไปในทิศทางที่ได้กำหนดไว้

2. ปัญหา และอุปสรรคในการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้

ปัญหาด้านการตลาด พบว่า ขาดความรู้ความเข้าใจในการบริหารจัดการด้านการตลาด ใช้การผลิตนำการตลาด ไม่เข้าใจความต้องการของตลาด หาตลาดไม่ได้ ขาดตลาดรองรับที่แน่นอน ส่วนรายด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า ไม่เกิดการสร้างตราผลิตภัณฑ์หรือการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของกลุ่มเอง เนื่องจากมีต้นทุนการค่อนข้างสูง ช่องทางการขาย และการขยายตลาด พบว่า มีช่องทางการขายที่จำกัด ส่วนมากจะอาศัยการขายตรงให้กับโรงสี หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน และ ขาดแหล่งจำหน่ายสินค้า คือไม่มีสถานที่ในการจัดจำหน่ายสินค้าที่หลากหลาย ขาดเครือข่ายในการจำหน่ายสินค้า ในการเชื่อมโยงจุดจำหน่าย

ผลิตภัณฑ์ในส่วนต่าง ๆ เพื่อการประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์ข้าวให้เป็นที่รู้จักและแพร่หลายยิ่งขึ้น และนอกจากนี้ยังขาดผู้นำที่จะรวบรวมสินค้าไปจัดจำหน่ายให้กับผู้บริโภคโดยตรง และการขาดความรู้ในการทำการตลาดต่างประเทศ ส่วนราคา พบว่า ราคาจึงถูกกำหนดจากราคากลาง ส่งผลให้ได้รับผลตอบแทนที่ค่อนข้างต่ำ เนื่องจากช่องทางการขายจะเป็นลักษณะการขายตรงให้กับโรงสีโดยส่วนใหญ่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรินทร์ ขันติวัฒนกุล (2558, หน้า 69) ได้ศึกษาปัญหาและแนวทางการพัฒนาการตลาดของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มอาชีพในเขตจตุจักรเพื่อการพัฒนาธุรกิจอย่างยั่งยืนแล้วพบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานด้านการตลาดของกลุ่มอาชีพ โดยรวมอยู่ในระดับมีปัญหามาก

ปัญหาด้านบัญชีและการเงิน พบว่า ยังไม่มีระบบบัญชีที่ดี เนื่องจากไม่มีความรู้และไม่เข้าใจหลักในการทำบัญชีที่ดี ไม่มีการจำแนกแยกแยะระบบบัญชีของแต่ละผลิตภัณฑ์แต่ละวิสาหกิจที่ชัดเจน ส่งผลให้เงินปะปนกันซึ่งทำให้ไม่สามารถที่จะแยกแยะได้ว่า รายได้ หรือรายจ่ายมาจากผลิตภัณฑ์ใดส่วนไหน นอกจากนี้ยังขาดเงินลงทุนหมุนเวียนเพื่อพัฒนากิจกรรม ต่าง ๆ ภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร และอุทิศ สังขรัตน์ (2556) ศึกษาแนวทางการพัฒนาการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนในเขตลุ่มทะเลสาบสงขลา พบว่า ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชน ปัญหาด้านบัญชีและการเงิน ทั้งในด้านความรู้ ทักษะต่างๆ

ปัญหาด้านการผลิตสินค้า พบว่า กระบวนการผลิตของสมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่จะเป็นข้าวที่เกษตรกรหรือสมาชิกในกลุ่มนำข้าวเปลือกในท้องที่มาผ่านกระบวนการสีเป็นข้าวสารและนำไปบรรจุถุง ซึ่งยังไม่ได้คุณภาพเพียงพอ และยังไม่ได้รับใบรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) เพื่อให้ได้ อ.ย. เนื่องจากเกษตรกรไม่มีความรู้เรื่องการขอรับใบรับรองมาตรฐานของผลิตภัณฑ์ ไม่สอดคล้องกับ เกษตรศาสตร์, มหาวิทยาลัย (2558, หน้า 136-137) ศึกษาโครงการศึกษาการยกระดับผลิตภัณฑ์ข้าวและตราสินค้าเพื่อเข้าสู่มาตรฐานเชิงพาณิชย์ทั้งในและต่างประเทศของกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนบน (2) พบว่า การผลิตข้าวให้ได้คุณภาพได้มาตรฐาน ชาวนาจะต้องใช้ปัจจัยการผลิตที่มีคุณภาพอย่างเหมาะสม ใช้เทคโนโลยีการผลิตที่เหมาะสม และการบริหารจัดการที่ดี โดย (1) เพื่อให้เป็นไปตาม Standard Quality ชาวนาต้องลดการใช้ปัจจัยการผลิตที่ฟุ่มเฟือย เป็นไปตามข้อกำหนด Pre-GAP เพื่อให้ได้เครื่องหมายรับรอง สินค้าขององค์การอาหารและยา (2) เพื่อให้เป็นไปตาม Premium Quality ชาวนาต้องละเว้นการใช้สารเคมี เป็นไปตามมาตราฐาน GAP GMP เพื่อให้ได้ เครื่องหมายรับรองสินค้าของเครื่องหมาย Q (3) Luxury Quality ชาวนาต้องเลิกใช้ปุ๋ยเคมี และสารเคมี เป็นไปตามมาตรฐานข้าว GI ข้าว อินทรีย์ เพื่อให้เป็นไปตาม เครื่องหมายรับรองสินค้าของ GI อินทรีย์ และ GI ยุโรป

ปัญหาด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า เกษตรกร/วิสาหกิจชุมชน จำนวนมากไม่ค่อยได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการดำเนินการ เช่น การสร้างเว็บไซต์ เพื่อการสื่อสารและประชาสัมพันธ์และการขยายช่องทางการขายตรงข้าว หรือไม่มีการใช้ระบบโปรแกรมทางด้านบัญชีที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน ซึ่งบางกลุ่มได้รับการสนับสนุนและผ่านการอบรมการใช้โปรแกรมมาแล้ว แต่ก็ยังไม่สามารถทำได้ก็ยังใช้ระบบการลงบัญชีแบบเดิมอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับ ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร และอุทิศ สังขรัตน์ (2556) ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนในเขตลุ่มทะเลสาบสงขลา พบว่า

ส่วนปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี และปัจจัยทางนิเวศวิทยา เป็นปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินงาน ในด้านปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนมีดังนี้ ปัญหาด้านการตลาด ปัญหาด้านบัญชี และการเงิน ปัญหาด้านการผลิต ปัญหาด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ปัญหาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และปัญหาต้นทุนการผลิต โดยแนวทางการพัฒนาการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนหน่วยงานภาครัฐ เป็นหน่วยงานสำคัญของการพัฒนาวิสาหกิจชุมชน ทั้งในด้านการให้ความรู้ การพัฒนาทักษะด้านต่างๆ การสนับสนุนด้านการตลาด และการกำหนดระเบียบต่างๆ เพื่อสนับสนุนวิสาหกิจชุมชน

ปัญหาด้านการบริหารจัดการ พบว่า ในด้านการบริหารจัดการโดยส่วนใหญ่เป็นปัญหาเรื่องคน การเงิน วัสดุ และเครื่องจักรอุปกรณ์ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นหลัก พบว่า คนหรือสมาชิก ขาดความรู้ความสามารถ หรือทักษะในการบริการจัดการเกี่ยวกับช่องทางการขาย ซึ่งไม่ได้มีการวางแผนหรือวิเคราะห์ตลาด ไม่มีกฎระเบียบชัดเจน ไม่มีการแบ่งหน้าที่ ไม่มีการตรวจสอบการทำงาน ขาดการฝึกฝนและถ่ายทอดพัฒนาทักษะในการทำงาน ขาดความรู้และทักษะในเรื่องการคำนวณต้นทุน กำไร เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่ายังขาดแคลนเงิน หรืองบประมาณในการบริหารจัดการในกลุ่มซึ่งก็ส่งผลต่อการจัดหาวัสดุ และเครื่องจักรอุปกรณ์และการบริหารจัดการด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาช่องทางการขายตรงของกลุ่มฯ ไม่สอดคล้องกับ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (2559, หน้า 136-137) ศึกษาโครงการศึกษาการยกระดับผลิตภัณฑ์ข้าวและตราสินค้าเพื่อเข้าสู่มาตรฐานเชิงพาณิชย์ทั้งในและต่างประเทศของกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนบน (2) พบว่า การผลิตข้าวให้ได้คุณภาพได้มาตรฐาน ชาวนาจะต้องใช้ปัจจัยการผลิตที่มีคุณภาพอย่างเหมาะสม ใช้เทคโนโลยีการผลิตที่เหมาะสม และการบริหารจัดการที่ดี

3. แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) ที่เหมาะสม มีประเด็นที่นำมาอภิปราย ได้ดังนี้

1) การพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ ที่เป็นผู้ประสบความสำเร็จ และได้รับรางวัลเกษตรกรดีเด่นนั้น ต้องมีการวางแผนการดำเนินงานเป็นกระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Armstrong and Kotler (2003, G-5) ; Berkowitz., et al (2000, p. 50) มีการดำเนินงาน 5 ขั้นตอน คือ 1) การวางแผนช่องทางการขายตรงข้าว เป็นการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก หรือเรียกอีกอย่างว่า การวิเคราะห์ SWOT 2) การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย สอดคล้องกับแนวคิด Churchill and Peter (1998, p. 87) โดยระบุว่าในการกำหนดวัตถุประสงค์จะมีการเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษรและสามารถวัดได้ มีความชัดเจน เช่น ยอดขาย ส่วนครองตลาด การเพิ่มส่วนแบ่งตลาด กำไรจากยอดขาย เป็นต้น และมีการกำหนดเป้าหมายโดยดูที่วัตถุประสงค์ของกลุ่มที่ได้กำหนดไว้ โดยเป้าหมายของเราจะต้องระบุให้ชัดเจนทั้งกลุ่มเป้าหมายและระยะเวลา สอดคล้องกับแนวคิด Winer (2000, pp.46-48) ที่มองว่าจะต้องมีการระบุให้ชัดเจนว่าลูกค้าเป็นกลุ่มไหน กลุ่มผู้บริโภคหรือกลุ่มธุรกิจ 3) การกำหนดกลยุทธ์การตลาด เป็นแผนการดำเนินงานที่ กำหนดเกี่ยวกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ทางด้านการตลาดที่จะส่งผลให้บรรลุผลสำเร็จภายในเวลาที่กำหนดไว้ หรือวิธีการทางการตลาดที่คาดว่าจะบรรลุวัตถุประสงค์ทางการตลาด เช่นแผนการดำเนินงานเกี่ยวกับการเป็นวิสาหกิจชุมชนดีเด่น เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ

Cravena, Lamp and Crittenden (2002, pp. 6-10) โดยระบุว่า การกำหนดกลยุทธ์การตลาด ประกอบด้วย การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า การพัฒนาและแนะนำผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยกำหนดเป็นโปรแกรมหรือกิจกรรมสำหรับผลิตภัณฑ์ ที่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ 4) การปฏิบัติตามแผน เป็นการลงมือปฏิบัติตามแผนหรือวิธีการที่ได้กำหนดไว้ 5) การควบคุม เป็นการตรวจสอบและประเมินผลการบริหารงานเพื่อพิจารณาคุณภาพให้เกิดความมั่นใจได้ว่าสามารถดำเนินงานได้บรรลุวัตถุประสงค์ตามแผนงานที่ได้วางไว้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Berkowiz, Eric N., Kerin, Roger A., Hartley, Steven W., and Rudelius, William. (2000, p.50) ได้ระบุไว้ว่า การควบคุมเป็นการเป็นการควบคุมกำกับเพื่อรักษาโปรแกรมการตลาดให้ดำเนินไปในทิศทางที่ได้กำหนดไว้

จากการสังเคราะห์การพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ ได้แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ ดังนี้

1. กลยุทธ์เชิงรุก คือ เป็นการรวมตัวกันระหว่างจุดแข็งและโอกาส (SO) เพื่อคิดหาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค โดยใช้จุดแข็งที่มีอยู่สร้างความได้เปรียบจากโอกาสที่เอื้ออำนวย โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงรุกเป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ คือ **แนวทางการพัฒนาการสร้างสังคม (Social : S)** ที่เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) แสวงหาความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ และสถาบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาด

การออกงานแสดงสินค้ากับหน่วยงานภาครัฐอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของสำนักกรรมาธิการ ๑ (2560) พบว่า ในการแก้ปัญหาข้าวของประเทศไทยให้เกิดผลสำเร็จได้อย่างเป็นรูปธรรมและอย่างยั่งยืน โดยเริ่มตั้งแต่ การปฏิรูปกระบวนทัศน์ในการทำงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนบุคลากรที่มีส่วนสำคัญในการนำแนวนโยบายไปปฏิบัติให้อยู่ในกรอบทิศทางเดียวกัน ด้วยอาชีพชาวนานี้ก็มีคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจไม่มากนัก ดังนั้นจึงต้องอาศัยการส่งเสริมจากภาครัฐให้คนรุ่นใหม่ได้เข้าถึงโอกาส แหล่งข้อมูล ปัจจัยการผลิต และองค์ความรู้ที่สำคัญด้วยวิธีการที่เหมาะสมและยั่งยืน ส่วนการสร้างสตอรี่หรือเรื่องราวความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ข้าวผ่านโซเชียลมีเดีย และระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิคส์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ มาลิณี ศรีไมตรี และนิภา ขุณหภิญโญกุล (2559, หน้า 7) ได้ศึกษาการพัฒนาช่องทางการตลาดหวดนึ่งข้าวอัจฉริยะของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานเชิงนวัตกรรม พบว่า การปรับปรุงเว็ปไซต์ให้แสดงภาพถ่ายผลิตภัณฑ์ รางวัล และกิจกรรมต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์หวดนึ่งข้าวด้วยหม้อหุงข้าวไฟฟ้า รวมไปถึงกิจกรรมของกลุ่มข้อความที่สื่อสารถึงวิสาหกิจชุมชนจักสานเชิงนวัตกรรม ตำบลหนองขอน จังหวัดอุบลราชธานีลและคลิปวิดีโอต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เช่น คลิปรายการโทรทัศน์ที่เคยมาถ่ายทำ คลิปการเข้าร่วมงานแสดงสินค้า คลิปวิธีการใช้หวดนึ่งข้าว เป็นต้น และการพัฒนากลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวที่มีความโดดเด่นเฉพาะเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าแบบเฉพาะเจาะจง สอดคล้องกับงานวิจัยของนิศานาถ บุญโย (2548) ได้ศึกษา ปัญหาการเพิ่มช่องทางการจำหน่ายข้าวสาร กรณีศึกษา บริษัท โรงสีข้าว

สวนดุสิต จำกัด พบว่า บริษัทจะต้องใช้กลยุทธ์การแย่งชิงส่วนตลาด มาดำเนินการก่อนในระยะสั้นเพื่อให้ผู้บริโภคได้รับรู้ถึงผลิตภัณฑ์ของบริษัท และทางบริษัทต้องสื่อถึงจุดแข็งขององค์กร โดยการนำเสนอผลิตภัณฑ์ของเรา คือ ข้าวบรรจุถุง ซึ่งจำหน่ายภายใต้ตราสินค้า “สวนดุสิต” ซึ่งจะทำให้ผู้บริโภคมีความไว้วางใจในผลิตภัณฑ์ของบริษัทระดับหนึ่ง เป็นต้น และการขยายกลุ่มตลาดในกลุ่ม Modern Trade สอดคล้องกับคำกล่าวของ กิตติ สิงห์คำ (2559) พบว่า ปัญหาช่วงแรกของการทำข้าวคุณภาพก็คือ ทำแล้วขายไม่ได้ เข้าไม่ถึงคนกิน แต่เมื่อ ธกส. และเทสโก้ โลตัส เข้ามาช่วยในเรื่องการตลาด ทำให้สินค้าดี ๆ ไปสู่ผู้บริโภคได้มากขึ้น ชาวนาที่เคยทำแบบเดิม ๆ ก็หันมาในใจมากขึ้นเพราะขายได้ราคา แทนที่จะได้ราคาตันละไม่ถึงหมื่นบาทในปัจจุบันก็ได้ ราคา 20,000 บาทต่อตัน สองเท่าตัว ทำให้เกิดแรงจูงใจและเป็นกำลังใจให้ชาวนาได้เป็นอย่างดี

2. กลยุทธ์เชิงป้องกัน เป็นการรวมตัวกันระหว่าง จุดแข็ง และอุปสรรค (ST) โดยการใช้จุดแข็งของบริษัท เพื่อหลีกเลี่ยงหรือลดผลกระทบจากอุปสรรคหรือภัยคุกคามจากภายนอก โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงป้องกัน เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ คือ **การเรียนรู้ (Learn : L)** เป็นการส่งเสริมให้ความรู้ เพิ่มทักษะและถ่ายทอดความรู้ให้ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ข้าวอย่างต่อเนื่อง , ศึกษาความต้องการของผู้บริโภคตลอดจนกลยุทธ์ช่องทางการขายเป็น Modern Trade , จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชุมชนโดยเลือกสรรภูมิปัญญาหรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่น , มีการจัดการความรู้ระหว่างเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว, สนับสนุนงบประมาณเพื่อการพัฒนาทักษะความรู้และบุคลากรที่มีความชำนาญให้เพียงพอและมีความสม่ำเสมอ และส่งเสริมข้อมูลทางการค้า เช่น กฎระเบียบ ข้อได้เปรียบเสียเปรียบให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว **กลยุทธ์เชิงป้องกัน คือ การเรียนรู้ (Learn : L)** เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) คือ ศึกษาความต้องการของผู้บริโภคตลอดจนกลยุทธ์ช่องทางการขายเป็น Modern Trade และมีระบบการจัดการความรู้ระหว่างเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว สอดคล้องกับแนวคิดของ Kotler and Keller (2009, pp 24-25) พบว่า การตลาดเป็นหัวใจสำคัญของธุรกิจ ด้วยการบริหารการตลาดที่ดี มีการดำเนินงานด้านกลยุทธ์การตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ โดยองค์ประกอบของการตลาดที่สำคัญที่ส่งผลให้กลยุทธ์การตลาดประสบความสำร็จ ก็คือ การวิเคราะห์ความจำเป็น ความต้องการและความต้องการซื้อ โดยธุรกิจนำเสนอผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของตลาดได้ และสามารถสร้างคุณค่าให้กับลูกค้า เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและมีการติดต่อธุรกิจ ด้วยการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลุกค้าและสร้างเครือข่ายตลาดและระบบตลาด นอกจากนี้ การส่งเสริมให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะและถ่ายทอดความรู้ที่เป็นมรดกหรือภูมิปัญญาที่มีอยู่ไม่ให้หายไปจากท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชุมชนโดยเลือกสรรภูมิปัญญาหรือปราชญ์ชาวบ้านที่มีอยู่ในท้องถิ่น สนับสนุนงบประมาณเพื่อการพัฒนาทักษะความรู้และบุคลากรที่มีความชำนาญให้เพียงพอและมีความสม่ำเสมอ และส่งเสริมข้อมูลทางการค้า เช่น กฎระเบียบ ข้อได้เปรียบเสียเปรียบให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ จีระ กาญจนภักดิ์ และพนอจิต เหล่าพูลสุข (2541) ได้นำเสนอเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน

โดยวิธีการพัฒนาชุมชนซึ่งประกอบด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนด้านเงินทุน ซึ่งทุนในที่นี้หมายถึง คน ภูมิปัญญา ความรู้ ความสามารถ เทคโนโลยี ปัจจัยการผลิต ฯลฯ มีวิธีการพัฒนาเงินทุนด้วยการจัดทำข้อมูลแหล่งเงินทุนที่จะสนับสนุนทุนแก่กลุ่มกิจกรรม และชุมชนเพื่อพัฒนาอาชีพ หรือขยายกิจการเชิงธุรกิจ เพิ่มพูนประสิทธิภาพการบริหาร/การจัดการ แก้ไขระเบียบข้อบังคับที่เป็นอุปสรรคต่อการระดมและพัฒนาเงินทุน เป็นต้น ส่วนด้านการผลิต ผลิตให้ได้คุณภาพตามความต้องการของตลาด ใช้ทุนน้อย ผลิตได้มาก มีคุณภาพ เป็นต้น ส่วนด้านการตลาด ศึกษาตลาด ด้วยการค้นหาความต้องการและความพอใจของผู้บริโภค จัดเตรียมข้อมูลเพื่อ การผลิตให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค ทั้งด้านรูปแบบ การบรรจุภัณฑ์ คุณภาพ ประโยชน์ ความนิยม ราคา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มา เพื่อช่วยในการตัดสินใจผลิต และลดความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นในการลงทุน เป็นต้น และการบริหารจัดการ ในการพัฒนาการบริหารจัดการมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ประกอบการ สามารถบริหารจัดการกิจกรรมของกลุ่ม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถดำเนินการได้ถูกทิศทาง ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค สามารถดำเนินกิจการได้ด้วยตนเอง และสำหรับแนวทาง ในการพัฒนาผู้บริหารและการจัดการ มีวิธีการดังนี้ 1) การฝึกอบรม สัมมนา ประชุม ให้ความรู้เกี่ยวกับการประกอบการและ การบริหาร ศึกษาดูงาน การบริหารทุน การผลิต การตลาด แลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพประเภทเดียวกัน สนับสนุนข้อมูลข่าวสาร และประสานให้เอกชนมีบทบาทพัฒนาผู้ประกอบการ นอกจากนั้นผู้บริหาร ผู้จัดการ และคณะกรรมการควรต้องรู้เรื่องการบริหารจัดการให้สามารถบริหารจัดการเป็น และมีประสิทธิภาพ ให้รู้จักแหล่งเงินทุนและการบริหารทุน ให้รู้จักพึ่งตนเอง สามารถผลิตให้มีคุณภาพ ให้รู้จักแหล่งเงินทุนทั้งภายในและภายนอก 2) การสร้างองค์กรให้เข้มแข็ง องค์กรที่เข้มแข็งเป็นองค์กรที่มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ เสียสละ มีความสามัคคี มีความเป็นผู้นำ พึ่งตนเอง รู้จักหน้าที่ มองการณ์ไกล และมีระเบียบวินัย มีการพัฒนาโครงสร้างองค์กรให้มีคุณภาพ สามารถบริหารจัดการได้ 3) การพัฒนาบุคลากร การพัฒนาบุคลากรเป็นการพัฒนาทรัพยากรบุคคล โดยการพัฒนาคณะกรรมการบริหารกลุ่มให้บริหารกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) การสร้างเครือข่ายเพื่อสนับสนุนการผลิตและการตลาด ส่งเสริมสนับสนุนให้มีเครือข่ายตามพื้นที่ ตามกิจกรรม และการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกลุ่ม 5) การจัดหาและบริหารวัสดุในการจัดหาและบริหารวัสดุ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้รู้จักเลือกและจัดหาวัสดุ มีทักษะและมีประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้งานและการบำรุงรักษา และสามารถทำได้โดยฝึกอบรมผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้องให้มีความรู้ในการใช้เครื่องมือที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ เป็นต้น

3. กลยุทธ์เชิงแก้ไข/ปรับปรุง เป็นการรวมตัวกันระหว่าง จุดอ่อนและโอกาส (WO) เป็นการใช้ความพยายามเพื่อปรับปรุงจุดอ่อนภายในของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวให้ดีขึ้นด้วยการใช้ประโยชน์จากโอกาสที่เกิดขึ้นจากภายนอก โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงแก้ไข/ปรับปรุง เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ คือ การจัดการ (Organize : O) เป็นการส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ข้าวให้มีมาตรฐานเดียวกัน, ส่งเสริมความรู้และทักษะด้านการผลิตและการตลาดของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนให้มีประสิทธิภาพ, ส่งเสริมให้มีการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสินค้า, ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพบุคลากรที่สอดคล้องกับความต้องการ เช่น ทักษะการผลิต ทักษะด้านการตลาด ทักษะการจัดแสดงสินค้า ทักษะด้านการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น,สร้าง Brand online ผ่าน Social Branding เป็นต้น

กลยุทธ์เชิงแก้ไข/ปรับปรุง คือ การจัดการ (Organize : O) เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) คือ ส่งเสริมการพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ข้าวในราคาที่ยุติธรรม ส่งเสริมให้มีกระบวนการผลิตที่ปลอดภัยไม่เป็นอันตรายต่อผู้ผลิตและสังคม ส่งเสริมความรู้และทักษะด้านการผลิตและการตลาดของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนให้มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และตราสัญญลักษณ์ให้มีความหลากหลาย และไม่ทำลายสังคม ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพบุคลากรที่สอดคล้องกับความต้องการ เช่น ทักษะการผลิต ทักษะด้านการตลาด ทักษะการจัดแสดงสินค้า ทักษะด้านการใช้เทคโนโลยี และการส่งเสริมให้มีการสร้าง Brand online ผ่าน Social Branding สอดคล้องกับงานวิจัยของ จีระ กาญจนภักดิ์ และพนอจิต เหล่าพูลสุข (2541) ได้นำเสนอเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนด้าน การผลิต มีวิธีการดังนี้ (1) ปรับปรุงคุณภาพและเพิ่มปริมาณการผลิตให้ได้ตรงตามความต้องการของตลาด (2) พัฒนารูปแบบและบรรจุภัณฑ์ตามเทคโนโลยีที่เหมาะสม (3) สนับสนุนให้นำเทคโนโลยีการผลิตมาใช้ในการผลิต (4) จัดทำเอกสารข้อมูลเผยแพร่ด้านแหล่งทุน การพัฒนาอาชีพ เผยแพร่ให้ผู้ประกอบการกลุ่มอาชีพ (5) สนับสนุนข่าวสารการผลิตและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เป็นต้น

4. กลยุทธ์เชิงรับ เป็นการรวมตัวกันระหว่าง จุดอ่อน และอุปสรรคหรืออภัยคุกคาม (WT) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อลดจุดอ่อนภายในให้เหลือน้อยที่สุด และเพื่อหลีกเลี่ยงอุปสรรคหรือภยันตรายที่เกิดขึ้นจากภายนอก โดยพบว่า กลยุทธ์เชิงรับ เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ของวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว คือ การรวมกลุ่ม (Group : G) เป็นการสร้างความสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว ส่งเสริมให้เกิดการสร้างระบบการจัดการความรู้จากเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว ส่งเสริมการศึกษาดูงานและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ สร้างสัมพันธภาพที่ดีกับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน เป็นต้น กลยุทธ์เชิงรับ คือ การรวมกลุ่ม (Group : G) เป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ (กรณีศึกษาเขตทุ่งกุลาร้องไห้) คือ การสร้างความสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว สอดคล้องกับแนวคิด Porter (1990, pp. 3-32) พบว่า การสร้างสัมพันธ์ที่เกื้อกูลกันกับระหว่างผู้ผลิตกับผู้จัดจำหน่ายจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ส่งเสริมให้เกิดการสร้างระบบการจัดการความรู้จากเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าว สอดคล้องกับแนวความคิดของ Kotler and Keller (2009, pp24-25) พบว่า องค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้การพัฒนาช่องทางการขายตรงที่จะประสบความสำเร็จนั้น ต้องมีการแลกเปลี่ยนและติดต่อธุรกิจ และต้องสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า และการส่งเสริมการศึกษาดูงานและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จีระ กาญจนภักดิ์ และพนอจิต เหล่าพูลสุข (2541) ได้นำเสนอเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนด้านการบริหารจัดการ โดยแนวทางในการพัฒนาผู้บริหารและการจัดการ มีวิธีการดังนี้ คือ การฝึกอบรม สัมมนา ประชุมให้ความรู้เกี่ยวกับการประกอบการและ การบริหาร ศึกษาดูงาน การบริหารทุน การผลิต การตลาด แลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับกลุ่มอาชีพประเภทเดียวกัน สนับสนุนข้อมูลข่าวสาร และประสานให้เอกชนมีบทบาทพัฒนาผู้ประกอบการ นอกจากนั้นผู้บริหาร ผู้จัดการ และคณะกรรมการควร

ต้องรู้เรื่องการบริหารจัดการให้สามารถบริหารจัดการเป็น และมีประสิทธิภาพ ให้รู้จักแหล่งเงินทุนและการบริหารทุน ให้รู้จักพึ่งตนเอง สามารถผลิตให้มีคุณภาพ ให้รู้จักแหล่งเงินทุนทั้งภายในและภายนอก เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยครั้งนี้ให้ข้อมูลที่เป็นเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจทั่วไป กลุ่มวิสาหกิจชุมชน และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอ ข้อเสนอแนะสำคัญ ๆ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

ผลที่ได้จากการวิจัย สามารถนำไปใช้ประโยชน์ให้เกิดผลที่เป็นรูปธรรมได้ทั้งในระดับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ระดับหน่วยงาน และระดับประเทศ โดยวิสาหกิจชุมชนสามารถตรวจสอบ แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว จากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ ได้ด้วยตนเอง ในระดับองค์กรและในระดับประเทศ สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยใช้ในการอ้างอิงเพื่อวางแผนในการพัฒนาการดำเนินงานของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในอนาคต หรือนำข้อมูลไปใช้เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภค จังหวัดศรีสะเกษ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

จากการศึกษาแนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวจากชาวนาสู่ผู้บริโภคจังหวัดศรีสะเกษ กรณีศึกษาทุ่งกุลาร้องไห้ เพื่อให้เกิดการพัฒนายิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไปให้มีการวิจัยดังนี้

1. ควรศึกษา แนวทางการพัฒนาช่องทางการขายตรงในวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น โดยอาจศึกษาด้วยการจัดแบ่งกลุ่มตามกลุ่มผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์ทุกประเภท
2. ควรศึกษา การพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าวอย่างต่อเนื่องในรูปแบบของธุรกิจ
3. ควรศึกษา เพื่อเปรียบเทียบกับวิสาหกิจชุมชนหรือผลิตภัณฑ์ชุมชนในต่างประเทศในเรื่องการพัฒนาช่องทางการขายตรงข้าว เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนกลุ่มผลิตภัณฑ์ข้าวในประเทศไทยให้ทันกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

เอกสารอ้างอิง

กิตติ สิงห์คำ. (2560, กรกฎาคม 28) ประธานวิสาหกิจชุมชนศูนย์ส่งเสริมขยายพันธ์ข้าวบ้านมะยาง 69 ม.16 ต.หนองแค อ.ราษีไศล จ.ศรีสะเกษ. (สัมภาษณ์)

จีระ กาญจนภักดิ์ และพนอจิต เหล่าพูลสุข. (2541). **องค์ความรู้ยุทธศาสตร์เศรษฐกิจแบบพอเพียง การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนพึ่งตนเอง. เอกสารวิชาการ.**

ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร และอุทิศ สังขรัตน์. (2556). **แนวทางการพัฒนาการดำเนินงานของวิสาหกิจชุมชนในเขตลุ่มทะเลสาบสงขลา.** สงขลา : ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

นิศานาถ บุญโญ. (2548). **การศึกษาปัญหาการเพิ่มช่องทางในการจัดจำหน่ายข้าวสาร กรณีศึกษาบริษัท โรงสีข้าวสวนดุสิต จำกัด.** (ปริญญานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการอุตสาหกรรมอาหาร). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

มาลิณี ศรีไมตรี และนิภา ชุณหภิญโญกุล. (2559). **การพัฒนาช่องทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์หวดนึ่งข้าวอัจฉริยะของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจักสานเชิงนวัตกรรม.** อุบลราชธานี. คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

สำนักกรรมาธิการ ๑. (2560). **แนวทางการปฏิรูปข้าวอย่างเป็นระบบ.** กรุงเทพมหานคร. สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ปฏิบัติหน้าที่สำนักงานเลขาธิการสภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ.

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2559). **โครงการศึกษาการยกระดับผลิตภัณฑ์ข้าวและตราสินค้าเพื่อเข้าสู่มาตรฐานเชิงพาณิชย์ทั้งในและต่างประเทศของกลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนบน.** มปพ., มปท.

ศรินทร์ ขันติวัฒนกุล (2558). **ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการตลาดของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มอาชีพในเขตจตุจักรเพื่อการพัฒนาธุรกิจอย่างยั่งยืน.** กรุงเทพมหานคร : วารสารบริหารธุรกิจศรีนครินทรวิโรฒ, 6(1) : 69

ชาวนายังประสบปัญหาการขายข้าวเปลือก. (2559, 13 พฤศจิกายน). ออนไลน์ สืบค้นเมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2559 จาก **http://news.ch3thailand.com/ข่าวด่วน/29539/ชาวนายังประสบปัญหาการขายข้าวเปลือก.html.Berkowiz, E. N., Kerin, R. A., Hartley, S. W., & Rudelius, W. (2000). Marketing. 6th ed. Boston : McGraw-Hill Companies,** Inc.

Churchill, G.A. & Peter, J.p. (1998). **Marketing : Creating Value For Customer.** 2d ed. Boston : Mc Gra-Hill Companies, Inc.

Cravens, D.W. (2000). Strategic Marketing. 6th ed. **Boston : McGraw-Hill Compaties,** Inc.

Kotler, P. & Keller, K. L. (2009). **A Framework for Marketing Management,** 4th ed. NJ : Prentice Hall.

Kotler, P. & Gray A. (2003). **Marketing and Introduction.** 6th ed. N.J. : Pearson Education, Inc.

Kotler, P. (2001). **Kotler on Marketing: How to Create, Win and Dominate Markets.** UK : CPI Mackays).

Porter, M. E. (1990). **The Competitive advantage of nations.** New York : Free Press.

Winer , R . S. (2000). **Marketing Management.** Upper Saddle River, N.J. : Prentice- Hall, Inc.

การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*

The Development of The Library of Social Studies Programe, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University

ธันยพงศ์ สารรัตน์** นันทพร บุญพรหม***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาการให้บริการของห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ 2) ศึกษาแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ 3) พัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี และ 4) ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าใช้บริการห้องสมุดแบบ 3 ดี และกลุ่มเป้าหมายหลักที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาจำนวน 172 คน และบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง วิธีการวิจัยศึกษาบริบทของห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา ศึกษาสภาพปัญหาของห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา ศึกษาความต้องการของผู้ใช้บริการห้องสมุด ศึกษาการพัฒนาห้องสมุดแบบ 3 ดี จากเอกสาร บันทึกสถิติการเข้าใช้บริการห้องสมุด ประชุมกลุ่ม และใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อจัดกิจกรรมพัฒนาห้องสมุด และเริ่มพัฒนาตามรูปแบบ 3 ดี จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ประเมินความพึงพอใจการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน และประเมินความพึงพอใจและข้อเสนอแนะหลังการพัฒนาห้องสมุดให้เป็นห้องสมุด 3 ดี สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. มีสภาพปัญหา และแนวทางการพัฒนาห้องสมุดของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พบว่า สถิติการเข้าใช้บริการห้องสมุดของนักศึกษามีปริมาณมาก ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ผลการสนทนากลุ่มของผู้วิจัย ผู้ร่วมวิจัย และคณะกรรมการ ได้ข้อตกลงเป็นมติว่า ควรจะพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และได้มาตรฐาน โดยนำหลักวิธีการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

*งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ประจำปีงบประมาณ 2561

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

***อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

2. การพัฒนาห้องสมุดให้เป็นห้องสมุด 3 ดี ที่มีคุณภาพ ทันสมัย และได้มาตรฐานนั้นควรใช้วิธีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านแก่นักศึกษา มีหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ มีหนังสือและสื่อประกอบการเรียนการสอนอย่างพอเพียง การจัดบรรยากาศในห้องสมุดให้มีชีวิต มีผลทำให้นักศึกษาอยากเข้าไปใช้บริการเพราะมีการจัดตกแต่งให้ทันสมัย สวยงาม อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการอย่างรวดเร็ว มีเจ้าหน้าที่ซึ่งเป็นนักศึกษาที่เป็นเวร คอยให้คำปรึกษาแนะนำ ค้นหาหนังสืออย่างเป็นกันเอง มีบริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า

3. ผลการประเมินกิจกรรมทุกกิจกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\overline{X}$ = 4.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายกิจกรรม พบว่าอยู่ในระดับดีมาก 4 กิจกรรม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 7 อ่านสุขสันต์วันสบาย ๆ ($\overline{X}$ = 4.70) กิจกรรมที่ 4 แข่งขันเปิดพจนานุกรม สารานุกรม ($\overline{X}$ = 4.60) กิจกรรมที่ 5 แฟนพันธุ์แท้ห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.60) และกิจกรรมที่ 6 สุดยอดนักอ่าน ($\overline{X}$ = 4.60) อยู่ในระดับดี 4 กิจกรรม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ กิจกรรมที่ 2 ห้องสมุดเคลื่อนที่ ($\overline{X}$ = 4.50) กิจกรรมที่ 8 ประกวดคำขวัญเกี่ยวกับการอ่าน ($\overline{X}$ = 4.50) กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมให้ความรู้การใช้ห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.30) และกิจกรรมที่ 3 กิจกรรมเล่าเรื่องจากหนังสือ ($\overline{X}$ = 4.10)

4. ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยทั้งนี้ ด้านบรรณารักษ์และกิจกรรม ($\overline{X}$ = 3.48) ด้านบรรยากาศและสถานที่ ($\overline{X}$ = 3,45) และ ด้านหนังสือและสื่อการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 3.44)

คำสำคัญ : ห้องสมุด, การพัฒนาห้องสมุด, สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ABSTRACT

This purposes of this research were to : 1) study the library states and service problems of The library in Social Studies Programe, Faculty of Education, Sisaket Rajabhat University; 2) study the guidance for the library development 3. develop the library under the Good Media, Good Environment and Good Service;: 3) Gs, and 4) compare the clients' behavior for using the library before and after the development, and clients' satisfaction assessment. The sample of the research consisted of 172 schools administrator, teachers, staffs and Bachelor Degrees students, Academic year of 2010. The sample used Purposive Sampling. The data were collected by a pre and post clients statistics record, a structured interview form, and the clients' satisfaction and suggestion from. The data were analyzed by study the library state and service problems, study the clients' need, study the 3 Gs from the clients' statistics, group discussion, structured interview for arranging the library

development and began development followed the 3 Gs , reading promotion activities, reading promotion activities participants' satisfaction assessment, and study the clients' suggestions toward the library services after the developed 3 Gs library and presented withdelineation. The research statistics used mean, percentage, and standard deviation.

The results found that:

1. The study result for the library's state, problems and the guidance for development found that there were many students used the library as the library statisticsrecords, their satisfaction was moderated. The group discussion between the researcher, researcher assistants, librarians, and library committees agreement said that the library should be developed as the efficiency, modem, and standard library by using the 3 Gss.

2. The reading promotion activities, and the reading behavior promotion activities should be arranged for the students at the efficiency, modern, and standard 3 Gs library, all subject areas text books, modern multimedia should be supplied, and enough for learning and teaching, the library' atmosphere should be the lively library such as a modern decoration, comfortable, and convenience services for motivation the students to use the library, the librarian should be provided for friendly guiding, advice and assist the clients for retrieve.

3. The overall for all activities was at good level ($\overline{X}$ = 4.49). When it considered in individual aspect, found that there were 4 activities were at very good level, ranged from the highest to the lowest mean score: Activity 7; Happy reading in a happy day, ($\overline{X}$ = 4.70), Activity 4; Dictionary and encyclopedia retrieve contest ($\overline{X}$ = 4.60), Activity 5 Library Fan Club ($\overline{X}$ = 4.60), and Activity 6; Reading Champion ($\overline{X}$ = 4.60). There were 4activities were as good level, ranged from the highest to the lowest mean score: Activity 2; Caravan Library($\overline{X}$ = 4.50), Activity 8; Reading Poet Contest ($\overline{X}$ = 4.50), Activity 1,Library guidance activity ($\overline{X}$ = 4.30), and Activity 3; Telling story from a book ($\overline{X}$ = 4.10), Activity 1,

4. The overall aspect for clients' satisfaction toward the library services after development as the 3 Gs was at high level ($\overline{X}$ = 3.46). When it consider in individual aspect found that, there were 3 aspects were at high level, ranged from the highest to the lowestmean score: the librarian and activities aspect ($\overline{X}$ = 3.48), location and atmosphere aspect ($\overline{X}$ = 3.45), and text book and learning multimedia aspect ($\overline{X}$ = 3.44)

Keywords : Library, The Development of The Library Social Studies Programe,
Faculty of Education, Sisaket Rajhabhat University

1. บทนำ

การจัดการศึกษาทั้งภาคบังคับและการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) รวมทั้งหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา (5 ปี) ระดับปริญญาตรี (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2557) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เป็นการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนเก่ง คนดี และสามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขรวมถึงเป็นผู้สร้างสรรค์สังคมให้สงบสุข (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560, 2560: 6; และหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ (5 ปี) , 2557: 17) มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษซึ่งเป็นหนึ่งในหน่วยงานหลักในการผลิตครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อมาดำเนินการจัดการศึกษาระดับนี้ จะต้องจัดการศึกษาเพื่อเตรียมตัวครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อเตรียมตัวให้พร้อมที่จะพัฒนาผู้เรียนต่อไปเพื่อให้พร้อมที่จะดำรงตนอยู่ในสังคมและโลกอนาคตได้อย่างมีความสุข ประกอบกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการปี 2561 กำหนดเป็นปีแห่งการปฏิรูปการเรียนการสอนได้ให้ความสำคัญกับการ “ปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561: 5)

การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะความคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนั้น วิธีจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับแหล่งเรียนรู้ เป็นวิธีหนึ่งของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะดังกล่าว (สำนักงานการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี, 2553: 56; และสำนักงานการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี, 2552: 15) ห้องสมุดจึงถือได้ว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในฐานะเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เป็นรากฐานของการสร้างสังคมแห่งภูมิปัญญา และการเรียนรู้โดยเฉพาะห้องสมุดที่ดีและเป็นห้องสมุดที่สร้างสรรค์ขึ้นให้เป็นมิติเป็นห้องสมุดมีชีวิตที่มีบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ มีสื่อและกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหลากหลายรูปแบบ มีระบบการให้บริการที่อย่างรวดเร็ว เป็นศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารที่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและผู้ใช้บริการ ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ และเป็นสถานที่สำหรับใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ทั้งความรู้และบันเทิง เป็นแหล่งสำหรับสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และสร้างนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืน (ฉวีวรรณ คูหาภินันทน์, 2542: 49) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาด้วยบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา มีการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว มีบริการและกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กาญจนา ชมภูพื้น, 2549: 5)

การจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งสอดคล้องกับกลยุทธ์การวิจัย ประเด็นคือ ประเด็นการปฏิรูปการศึกษาและสร้างสรรค์การเรียนรู้ ตลอดจนสอดคล้องกับกลยุทธ์การวิจัยของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ในยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่อง การพัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นแหล่งบริการวิชาการและวิชาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและประเทศ ในกลยุทธ์ที่ 4 ส่งเสริมให้อาจารย์ได้ใช้กระบวนการวิจัยในการเรียนการสอน โดยเชื่อมโยงสภาพปัญหาของท้องถิ่นกับการวิจัยและการเรียนการสอนเป็นการวิจัยที่ต้องการให้นักศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 2549: 19) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้นักศึกษามีคุณลักษณะ

นิสัยรักการอ่านและฝ่าหาความรู้อยู่เสมอรวมทั้งให้มีนิสัยและรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ ห้องสมุดจึงเป็นสถานที่สำหรับให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง แต่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ได้ใช้ประโยชน์จากการเรียนการสอน เพื่อให้ได้ประโยชน์จากห้องสมุดอย่างสม่ำเสมอ โดยการมอบหมายงานที่ท้าทายให้นักศึกษาค้นคว้าหาคำตอบจะทำให้นักศึกษามีทักษะในการแก้ปัญหา คิดเป็น มีความคิดสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณในการอ่าน อาศัยประสบการณ์เป็นสำคัญ คือนักศึกษาต้องทำเอง ประสบเอง ทดลองเอง ค้นหาความจริงด้วยตนเอง รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหาสภาพแวดล้อมด้วยเหตุผล มีการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ (เฉลียว พันธุ์สีดา, 2539: 41) และในการค้นคว้านั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ในหนังสือตำราเรียนหรือที่อาจารย์บอกเท่านั้น แต่ทุกสิ่งทุกอย่างรอบข้างจะช่วยในการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษาทั้งสิ้น (กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน, 2562: ออนไลน์) แหล่งที่นักศึกษาจะศึกษาค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างกว้างขวางใกล้ตัวที่สุด คือ ห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ (ห้องสมุด 7 ชีวิต กับนโยบาย ห้องสมุด 3D, 2562: ออนไลน์)

ห้องสมุดมีบทบาทเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป 5 ประการ คือ ด้านการศึกษา (Education) ด้านการค้นคว้าวิจัย (Research) ด้านข้อมูลข่าวสาร (Information) ด้านความจรรโลงใจ (Inspiration) และด้านนันทนาการ (Recreation) (ฉวีวรรณ คูหาภินันทน์, 2542: 47) และห้องสมุดแต่ละประเภทก็มีบทบาทเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งบทบาทของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาหรือห้องสมุดมหาวิทยาลัย โดยห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเป็นห้องสมุดในสังกัดของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา อาทิ มหาวิทยาลัย วิทยาลัย สถาบัน หรืออื่นๆ โดยมุ่งให้บริการแก่นิสิต นักศึกษา คณาจารย์ และบุคลากรในสถาบันการศึกษานั้นเป็นสำคัญ ทรัพยากรสารสนเทศที่ให้บริการตามมาตรฐานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาต่างมุ่งเน้นความสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย สาขาวิชาที่สถาบันการศึกษาเปิดสอน ส่งเสริมหลักสูตรและกิจกรรมทางวิชาการ สารสนเทศทางศิลปวัฒนธรรม สารสนเทศท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่น สารสนเทศที่ส่งเสริมความสนใจใคร่รู้ สติปัญญาและนันทนาการ สารสนเทศที่ส่งเสริมแนวทางการประกอบอาชีพ สารสนเทศที่ทำให้ดำรงชีวิตอย่างมีความสุข รวมถึงสารสนเทศที่ผลิตและเผยแพร่โดยสถาบันอุดมศึกษา (ชลลดา พงศ์พัฒนโยธิน, 2555: 17-26)

ดังนั้น จึงอาจสรุปบทบาทของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้ ด้านการส่งเสริมการเรียนการสอนตามหลักสูตร ด้านการส่งเสริมการวิจัย ด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ด้านการบริการวิชาการแก่สถาบันอุดมศึกษาทุกระบบการศึกษา ด้านการบริการวิชาการแก่สังคมและด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ผู้วิจัยคิดว่า เราจะทำอย่างไรให้ห้องสมุดของเรามีชีวิต ที่สำคัญผู้สร้างและควบคุมต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ต้องคิดนอกกรอบ เรียนรู้และพัฒนาห้องสมุดได้ พัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งมีทรัพยากรที่หลากหลายให้ผู้ใช้เลือกใช้ตามความสนใจ และต้องตรงกับความต้องการของผู้ใช้ มีความทันสมัย ห้องสมุดต้องใช้งบประมาณที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุดและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ตามวัตถุประสงค์ให้มากที่สุด การมีบริการที่หลากหลาย มีวัสดุอุปกรณ์/เครื่องมือ/เทคโนโลยีสารสนเทศควรพัฒนาปรับปรุงให้ทันสมัย มีการเพิ่มเสริมศักยภาพของผู้ให้บริการและผู้รับบริการ ที่สำคัญมากๆ คือ

กิจกรรมของห้องสมุด เพื่อให้ห้องสมุดไม่หยุดนิ่ง กิจกรรมห้องสมุดเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความมีชีวิตชีวา นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ได้ตามความสนใจ เช่น การจัดบอร์ดที่มีแผนการเปลี่ยนบอร์ดประจำทุกเดือน ไม่ใช่ทุกปี และบอร์ดนั้นควรมีเนื้อหาเป็นปัจจุบันให้มาก หรือแนะนำความรู้ใหม่ๆ การเล่านิทาน การทำเอกสารแผ่นพับ การแข่งขันการยืมหนังสือ การจัดแสดงหนังสือที่มีผู้ยืมมากที่สุด การมีส่วนร่วมของผู้ใช้บริการ ทั้งนี้เพื่อเป็นการสำรวจความคิดเห็น รับข้อมูลจากผู้ใช้บริการ และ ประชาสัมพันธ์กิจกรรมของห้องสมุดด้วย เช่น การสำรวจความพึงพอใจ การศึกษาความคิดเห็นในการจัดอยากจะสร้างและพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตประจำสาขาของตนเองขึ้น

การศึกษาเรื่อง “การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ” ยังไม่พบงานศึกษาในเรื่องดังกล่าวโดยตรง แต่พบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้แก่ งานของเอมอร นรเดชานันท์ (2536: 92-93) ซึ่งได้ศึกษา “การใช้ห้องสมุดโรงเรียนของนักศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่” ให้ข้อเสนอแนะทั่วไปว่าผู้บริหารโรงเรียนและและผู้บริหารระดับสูงนั้นควรให้ความสำคัญแก่ห้องสมุดในฐานะเป็นแหล่งการค้นคว้า โดยสนับสนุนด้วยการหาหนังสือที่เหมาะสม รวมทั้งสนับสนุนจัดให้มีห้องสมุดให้เหมาะสม เช่น การจัดหาสถานที่กว้างขวางเพียงพอกับนักศึกษา งานของวันเพ็ญ พิชญวศิน (2540: 42) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดแพร่” ผลการวิจัยพบว่า การดำเนินงานห้องสมุด ผู้บริหารเป็นผู้สนับสนุนให้นักศึกษาที่อยู่เวรดำเนินงานตามแผนโดยอาจารย์มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมและนักศึกษามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมส่งเสริมใช้ห้องสมุด อาจารย์เป็นผู้จัดทำแผนการสอนกำหนดกิจกรรมให้นักศึกษาใช้ห้องสมุดเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าโดยประสานงานกับนักศึกษาที่อยู่เวร งานของสุชาดา คุณชมพู (2542: 19) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การจัดห้องสมุดที่ส่งเสริมการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดลำพูน” ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะการจัดห้องสมุดที่ส่งเสริมการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษาในงานบริการและการจัดกิจกรรม คือห้องสมุดจะเปิดบริการทุกวันทำการเปิดโอกาสให้บุคคลทั้งในและนอกโรงเรียนเข้าใจบริการจัดกิจกรรมที่แปลกใหม่น่าสนใจ เหมาะกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมและตรงตามวัตถุประสงค์ของการจัดห้องสมุดโรงเรียน งานของวีระวรรณ วรรณโท. (2545: 11) ได้เสนอ “แนวคิดในการจัดห้องสมุดโรงเรียนในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต” ไว้กล่าวคือ การสร้างห้องสมุดที่มีชีวิตต้องมีการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวตลอดเวลา ผู้ใช้บริการมีความรู้สึกอบอุ่นสบายใจ มีความสุขเมื่อเข้ามาใช้บริการห้องสมุด มีหนังสือดีและทันสมัยอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ไม่ตายตั้งแต่วันที่สร้าง มีกิจกรรมอันหลากหลาย และที่สำคัญคือ เพื่อส่งเสริมให้รักการอ่านและการเรียนรู้อย่างจริงจังต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อสร้างสังคมฐานความรู้ (Knowledge based society) โดยการทำห้องสมุดให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตนั้น จะต้องรู้สภาพตัวเองเกี่ยวกับ ขนาด งบประมาณ และบุคลากรที่รับผิดชอบส่งเสริมให้คนมาใช้บริการมากขึ้น และต้องให้เขามีความพอใจเพิ่มขึ้นอยู่ตลอดเวลา

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดกลางของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษและห้องสมุดตามสถาบันการศึกษาอื่นๆ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดในระดับสาขา ได้แก่ งานวิจัยของ ธีรพงศ์ สงผัด และสุกัญญา ไชยพิมพ์ (2556) งานของเริงใจ เขียวอ่อน และวัลลภา โสดา

(2556) งานของนริสรา ลอยฟ้า (2559) งานของวรรณิดา ดวงมณี และอนุกูล เสียงหวาน (2556) งานของสายยน มาตบุรม (2554) งานของอภิชัย ดาวดึงษ์ (2554) และงานของณภาภัช วงศ์เศษ และสุนีย์ หุยวัน (2556) เป็นต้น

ดังนั้น ในการเขียนงานวิจัย ผู้วิจัยได้อาศัยงานทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นแนวทางที่จะศึกษาและอภิปรายผลในเรื่องราวของการ“การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ”ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา การให้บริการของห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และศึกษาแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

2. พัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี และประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าใช้บริการห้องสมุดแบบ 3 ดี

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารคณะ อาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา ซึ่งเป็นผู้ใช้บริการห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษที่ได้มาโดยการสุ่มจากนักศึกษาในแต่ละชั้นปี ประกอบด้วย

1.1 ผู้บริหารคณะฯ

1.2 อาจารย์ผู้สอน จำนวน 16 คน

1.3 บุคลากร จำนวน 2 คน

1.4 นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสังคมศึกษา จำนวน 154 คน

1.4.1 นักศึกษาระดับปี 1 จำนวน 30 คน

1.4.2 นักศึกษาระดับปี 2 จำนวน 26 คน

1.4.3 นักศึกษาระดับปี 3 จำนวน 33 คน

1.4.4 นักศึกษาระดับปี 4 จำนวน 31 คน

1.4.5 นักศึกษาระดับปี 5 จำนวน 18 คน

1.4.6 บัณฑิต จำนวน 16 คน

รวม 172 คน

2. ด้านเนื้อหา การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่จะส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของอาจารย์ และนักศึกษาให้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี ได้แก่ หนังสือและสื่อการเรียนรู้ (Good

Media) บรรยากาศและสถานที่ดี (Good Environment และบรรณารักษ์และกิจกรรมดี (Good Service) (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2544: 145; และเกวลิน ควงสวัสดิ์, 2553: 47)

3. ระยะเวลาในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 1 – ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สาขาวิชามีแหล่งเรียนรู้ที่ดีมีคุณภาพที่จะส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของอาจารย์และนักศึกษาได้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไปสู่บุคคลแหล่งเรียนรู้

2. กระบวนการพัฒนาทำให้เกิดความร่วมมือของบุคลากรในสาขาฯ และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาจะทำให้เกิดความยั่งยืน

3. การพัฒนาห้องสมุดเป็นการส่งเสริมการสอนและการจัดกิจกรรมของนักเรียน ผลสัมฤทธิ์ในการพัฒนาทำให้ระดับการเรียนรู้ของนักศึกษาสูงขึ้น

2. กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ คณะผู้วิจัยได้นำทฤษฎีระบบ (System Theory) ของเฟดเดอริก เฮิร์ซเบิร์ก มาใช้ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้ สิ่งที่ป้อนเข้าไป (Input) คือ ปัจจัยต่างๆ และองค์ประกอบแรกที่จะนำไปสู่การดำเนินงานโดยรวมไปถึงสภาพแวดล้อมต่างๆ อันเป็นที่ต้องการของงานนั้นด้วยกระบวนการ (Process) เป็นองค์ประกอบที่สอง คือ วิธีการต่างๆ ที่จะนำไปสู่ผลงานหรือผลผลิตงานและผลงาน (Output) หรือ ผลิตผล (Product) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสุดท้ายของงาน คือ ความสำเร็จในลักษณะต่างๆ ที่มีประสิทธิภาพ หรือประสิทธิผลในงานที่ศึกษา (ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์, 2541: 11; และชาตรี สำราญ, 2543: 2) ซึ่งแนวทางทฤษฎีระบบดังกล่าวเป็นเพียงแนวทางเพื่อสนับสนุนการศึกษาตามกระบวนการ 3 ดี เท่านั้น โดยผู้วิจัยจะนำเสนอเพียงหลักการ 3 ดี ที่ต้องการจะพัฒนาห้องสมุดให้เป็นไปตามแนวทางนี้เป็นหลัก

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงผสมระหว่างปริมาณและคุณภาพ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

3.1 ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องแนวทางการพัฒนาและประเมินห้องสมุดในรูปแบบต่างๆ จากตำรา บทความ งานวิจัย ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหารคณะ และนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ รวมทั้งสิ้น 172 คน ในภาคเรียนที่ 1/2561 ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ประกอบด้วย แบบบันทึกสถิติการเข้าใจบริการห้องสมุดก่อนปรับปรุงและหลังการปรับปรุง แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบประเมินความพึงพอใจและข้อเสนอแนะของผู้ใช้บริการห้องสมุด

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยได้นำแบบสังเกตการณ์การเข้าใช้ห้องสมุดก่อนและหลังการพัฒนาห้องสมุดแบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้างโดยศึกษาตามแนวทาง 3 ดี บนพื้นฐานของทฤษฎีระบบ (System Theory) เพื่อสรุปผลและวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การศึกษา แล้วนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์

4. ผลการวิจัย

ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุด สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พบว่าความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดสาขาสังคมศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.30)

จากการศึกษาสภาพปัญหา ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ คณะผู้วิจัยได้ร่วมกันสนทนาปรึกษาหารือเพื่อหาแนวทางแก้ปัญหา แนวทางในการพัฒนาห้องสมุดให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัยได้มาตรฐาน โดยมีข้อตกลงเป็นว่าสมควรจะพัฒนาห้องสมุด โดยผู้วิจัยได้เสนอแนะในวงสนทนา เรื่องการนำระบบ 3 ดี เข้ามาเป็นแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ผู้เข้าร่วมสนทนาจึงมีความเห็นชอบตรงกัน จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาห้องสมุดให้เป็นห้องสมุด 3 ดี ของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยมีวัตถุประสงค์ของโครงการ ดังนี้ 1) เพื่อจัดให้มีหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ เพียงพอต่อความต้องการและเหมาะสมกับนักศึกษา ครู ผู้บริหาร และบุคลากรของคณะ 2) เพื่อจัดสถานที่และบรรยากาศของห้องสมุดให้เอื้อต่อการอ่านและการเรียนรู้ 3) เพื่อพัฒนาและจัดห้องสมุดให้ทันสมัยและได้มาตรฐาน และ 4) เพื่อยกระดับคุณภาพของห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้ 1) ขออนุมัติโครงการ 2) ปฏิบัติกิจกรรมตามแผน " โครงการห้องสมุด 3 ดี " 3) คัดเลือก จัดหาหนังสือ และการเรียนรู้ พัฒนานักศึกษารุ่นพี่โดยจัดให้นักศึกษารุ่นพี่เข้าร่วมอบรม เรื่องการให้บริการในห้องสมุด การจัดกิจกรรมห้องสมุดและกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน 4) ตกแต่งห้องสมุดให้มีบรรยากาศที่สนองความต้องการของผู้ใช้บริการและเอื้อต่อการอ่านและการเรียนรู้ 5) จัดให้มีนักศึกษาสลับเวรเพื่อปฏิบัติงานและจัดกิจกรรมห้องสมุดให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ 6) จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านต่าง ๆ และ 7) จัดทำห้องสมุดออนไลน์ผ่านเว็บไซต์

จากการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ตามรูปแบบ 3 ดีผ่านการจัดกิจกรรมพร้อมทั้งการประเมิน ผลปรากฏว่า ผู้ใช้บริการมีจำนวนเพิ่มขึ้น สังเกตได้จากสถิติการเข้าใช้บริการในแต่ละวัน

ผลการประเมินกิจกรรมทุกกิจกรรมโดยภาพรวมอยู่ใน ระดับดี ($\overline{X}$ = 4.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายกิจกรรม พบว่า อยู่ในระดับดีมาก 4 กิจกรรม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 7 อ่านสุขสันต์....วันสบาย ๆ ($\overline{X}$ = 4.70) กิจกรรมที่ 4 แข่งขันเปิดพจนานุกรม สารานุกรม ($\overline{X}$ = 4.60) กิจกรรมที่ 5 แฟนพันธุ์แท้ห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.60) และกิจกรรมที่ 6 สุดยอดนักอ่าน ($\overline{X}$ = 4.60) อยู่ในระดับดี 4 กิจกรรม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 2 ห้องสมุดเคลื่อนที่ ($\overline{X}$ = 4.50)

กิจกรรมที่ 8 ประกวดคำขวัญเกี่ยวกับการอ่าน ($\overline{X}$ = 4.50) กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมให้ความรู้การใช้ห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.30) และกิจกรรมที่ 3 กิจกรรมเล่าเรื่องจากหนังสือ ($\overline{X}$ = 4.10)

ผลจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ หลังจากพัฒนาห้องสมุด ตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดีจาก ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านความถี่ในการเข้าใช้บริการห้องสมุด ส่วนใหญ่ผู้ใช้บริการเข้าใช้บริการทุกวัน จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 63.16 รองลงมาคือ เข้าใช้บริการ 3-4 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 21.64 เข้าใช้ห้องสมุดเฉพาะวันที่จัดกิจกรรม จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 7.02 เข้าใช้บริการ 1-2 ครั้งสัปดาห์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 4.68 และเข้าใช้บริการนานๆ ครั้ง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 3.51

หลังจากได้พัฒนาห้องสมุดสาขาฯ ตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี นอกจากนั้นยังได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้บริการ และกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดอีกครั้ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ **ด้านหนังสือและสื่อการเรียนรู้** พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 6 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ ห้องสมุดจัดหาสื่อการเรียนการสอนประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) และสื่อมัลติมีเดีย ($\overline{X}$ = 4.64) ห้องสมุดมีหนังสือ และสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เพียงพอ ห้องสมุดจัดให้มีบริการยืม - คืน หนังสือ ($\overline{X}$ = 4.57) และห้องสมุดจัดให้มีบริการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว ห้องสมุดร่วมกับห้องสมุดกลางของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษส่งเสริมให้มีการจัดทำจัดให้มี/พัฒนา หนังสือดีมีคุณภาพ ($\overline{X}$ = 4.53) อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ ห้องสมุดจัดประกวดเพื่อคัดเลือกหนังสือดีเด่นทั้งของสำนักพิมพ์เอกชน และของครู นักศึกษา ($\overline{X}$ = 4.47) ห้องสมุดมีการคัดเลือกและพิจารณา หนังสือจากสำนักพิมพ์ต่าง ๆ มีความเหมาะสม ($\overline{X}$ = 4.36) และห้องสมุดมีรายชื่อหนังสือที่ต้องมีทุกที่ เช่น หนังสือ พระราชนิพนธ์ พระนิพนธ์ สารานุกรม พจนานุกรม ฯลฯ ตรงกับความต้องการ ($\overline{X}$ = 4.25) ตามลำดับ

ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ **ด้านบรรยากาศและสถานที่ดี** พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.43) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 4 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ทั้งนี้ จัดห้องให้ดูปลอดโปร่ง สะอาด อากาศถ่ายเทสะดวก ($\overline{X}$ = 4.64) จัดสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศของมุมหนังสือให้น่าใช้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ และเอื้อต่อการอ่าน ($\overline{X}$ = 4.57) และจัดมุมหนังสือที่เน้นความโดดเด่น แปลกใหม่เร้าใจ มีการจัดชั้นวางหนังสือมีความเหมาะสม สะดวก ($\overline{X}$ = 4.52) อยู่ในระดับมาก 6 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ จัดตกแต่งห้องสมุดให้ดูมีชีวิตชีวา มีสีสัน (X = 4,46) มีจำนวนที่นั่ง อ่านหนังสือเพียงพอ มีการจัดหมวดหมู่หนังสือ สามารถสืบค้นง่าย ($\overline{X}$ = 4.40) และมีการทำป้ายบอกตำแหน่งชั้นหนังสือและป้ายแนะนำอื่น ๆ ($\overline{X}$ = 4.37) ตามลำดับ

ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ **ด้านบรรณารักษ์และกิจกรรมดี** พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.48) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 7 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ จัดให้นักศึกษาได้เข้ามามีส่วนร่วมในการทำงานห้องสมุดด้วยความสมัครใจ และเต็มใจ จัดทำคู่มือแนะนำการใช้บริการในห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.64) มีความเสียสละ ความกระตือรือร้นรับผิดชอบต่อหน้าที่ นักศึกษาที่อยู่เวรหรือผู้ที่ทำหน้าที่บรรณารักษ์ให้คำแนะนำในการเข้ามาใช้บริการห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.57) และนักศึกษาที่อยู่เวร หรือผู้ที่ทำหน้าที่ บรรณารักษ์ยิ้มแย้มแจ่มใส ($\overline{X}$ = 4.56) อยู่ในระดับมาก 3 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ จัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านทั้งในและนอกห้องสมุดอย่างต่อเนื่อง ($\overline{X}$ = 4.47) จัดให้มีบริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า ($\overline{X}$ = 4.36) และจัดให้มีนักศึกษาที่อยู่เวร หรือผู้ที่ทำหน้าที่บรรณารักษ์ให้บริการ ($\overline{X}$ = 3.91) ตามลำดับ

ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านบรรณารักษ์และกิจกรรม ($\overline{X}$ = 3.48) ด้านบรรยากาศและสถานที่ ($\overline{X}$ = 3.45) และ ด้านหนังสือและสื่อการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 3.44) ตามลำดับ

5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล

จากการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ” ครั้งนี้ พบประเด็นสำคัญสำคัญที่นำมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. มีสภาพปัญหาของห้องสมุดของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พบว่า สถิติการเข้าใช้บริการห้องสมุดของนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษามีปริมาณมาก ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และแนวทางการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จากผลการสนทนากลุ่มของผู้วิจัย ผู้ร่วมวิจัย นักศึกษาที่อยู่เวร และคณะกรรมการห้องสมุด ได้ข้อตกลงเป็นมติว่า ควรจะพัฒนาห้องสมุดของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และได้มาตรฐาน โดยนำหลักวิธีการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

2. การพัฒนาห้องสมุดให้เป็นห้องสมุด 3 ดี โดยใช้วิธีจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านแก่นักศึกษาโดยมีจุดประสงค์ เพื่อจะให้ห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มีห้องสมุดที่มีคุณภาพ ทันสมัย และได้มาตรฐาน มีหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ครอบคลุมในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ มีหนังสือและสื่อประกอบการเรียน การสอนอย่างพอเพียง การจัดบรรยากาศในห้องสมุด ให้มีชีวิต ช่วยให้นักศึกษาต้องการเข้าไปใช้บริการเพราะมีการจัดตกแต่งให้ทันสมัย สวยงาม อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการอย่างรวดเร็ว มีนักศึกษาที่อยู่เวร คอยให้คำปรึกษาแนะนำ ค้นหาหนังสืออย่างเป็นกันเอง มีบริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า

ผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ และกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของห้องสมุดแก่นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พบว่า นักศึกษาทั่วไปให้ความสนใจกิจกรรมที่จัดเป็นอย่างยิ่ง สามารถส่งผลให้นักศึกษาในสาขาฯ ให้ความสนใจเข้าศึกษาค้นคว้าในห้องสมุดมีปริมาณมากขึ้น

2.1 ผลการประเมินกิจกรรมทุกกิจกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\overline{X}$ = 4.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายกิจกรรมพบว่าอยู่ในระดับดีมาก 4 กิจกรรม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 7 อ่านสุขสันต์ วันสบายๆ ($\overline{X}$ = 4.70) กิจกรรมที่ 4 แข่งขันเปิดพจนานุกรม สารานุกรม ($\overline{X}$ = 4.60) กิจกรรมที่ 5 แฟนพันธุ์แท้ห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.60) และ กิจกรรมที่ 6 สุดยอดนักอ่าน ($\overline{X}$ = 4.60) อยู่ในระดับดี 4 กิจกรรม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ กิจกรรมที่ 2 ห้องสมุดเคลื่อนที่ ($\overline{X}$ = 4.50) กิจกรรมที่ 8 ประกวดคำขวัญ เกี่ยวกับการอ่าน ($\overline{X}$ = 4.50) กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมให้ความรู้การใช้ห้องสมุด ($\overline{X}$ = 4.30) และกิจกรรมที่ 3 กิจกรรมเล่าเรื่องจากหนังสือ ($\overline{X}$ = 4.10)

2.2 ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษหลังจากการพัฒนาตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านบรรณารักษ์และกิจกรรม ($\overline{X}$ = 3.48) ด้านบรรยากาศและสถานที่ ($\overline{X}$ = 3.45) และ ด้านหนังสือและสื่อการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 3.44)

อภิปรายผล

1. การศึกษาสภาพปัญหา และแนวทางการพัฒนาห้องสมุดของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พบว่า จากสถิติการเข้าใช้บริการห้องสมุดของนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาและการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะห้องสมุดของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษไม่มีบรรณารักษ์ประจำคอยให้บริการ การพัฒนาห้องสมุดและการจัดกิจกรรมจึงมีน้อย เพราะนักศึกษาที่รับผิดชอบ ต้องมีหน้าที่เรียนและทำกิจกรรมเป็นหลัก การแบ่งเวลาในการให้บริการจึงไม่มากเท่าที่ควร ผลการการสนทนากลุ่มของผู้วิจัย ผู้ช่วยวิจัย นักศึกษาที่อยู่เวร และคณะกรรมการห้องสมุด ได้ข้อตกลงเป็นมติว่าควรพัฒนาห้องสมุดของสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และได้มาตรฐานตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ โดยนำกระบวนการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่นำกระบวนการพัฒนาห้องสมุด 3 ดีมาเป็นกรรมวิธีในการพัฒนาห้องสมุด สืบเนื่องมาจากสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2552-2553 (2561: บทนำ) มีนโยบายการพัฒนาห้องสมุด ของสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าของนักศึกษา ครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และชุมชนได้อย่างสมบูรณ์ โดยได้กำหนดแนวทางให้เป็น “ห้องสมุด 3 ดี” ที่เน้นการพัฒนาใน 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ หนังสือดี บรรยากาศดี บรรณารักษ์ดี ทั้งนี้เนื่องจากห้องสมุดในโรงเรียน ซึ่งเปรียบเสมือนขุมทรัพย์ทางปัญญา ห้องสมุดเป็นแหล่งรวมความรู้ทุกแขนง ทุกศาสตร์

และห้องสมุดยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษามีนิสัยรักการอ่าน ห้องสมุดจึงเปรียบเสมือนโลกใบใหญ่แห่งการเรียนรู้ เป็นแหล่งบันเทิงประเทืองปัญญา สนองความต้องการของผู้ใช้ บรรณารักษ์เป็นมิตรกับผู้ใช้ วัสดุอุปกรณ์ ครุภัณฑ์ทันสมัย น่าสนใจใคร่เรียนรู้สถานที่ และบรรยากาศเอื้อต่อการเรียนรู้ มีหนังสือและสื่อหลากหลายประเภทอย่างเพียงพอ และตรงกับความต้องการ

2. การพัฒนาห้องสมุดให้เป็นห้องสมุด 3 ดีและการจัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของนักศึกษาของห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จากการพัฒนาห้องสมุดด้วยกระบวนการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จึงมีห้องสมุดที่มีคุณภาพทันสมัย และได้มาตรฐานตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ มีหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ มีหนังสือและสื่อประกอบการเรียนการสอนอย่างพอเพียง การจัดบรรยากาศในห้องสมุดให้น่าใช้และน่าศึกษาค้นคว้า มีความเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวา จัดตกแต่งให้ทันสมัยเอื้อและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการ มีนักศึกษาที่อยู่เวรคอยให้คำปรึกษา แนะนำการใช้บริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า สอดคล้องกับงานวิจัยของปัญญา สุขแสน และคณะ (2547, น.64) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ “การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต : กรณีศึกษาสำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุตรดิตถ์” ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตต้องประกอบไปด้วย 1) การจัดการและให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 2) การให้บริการของห้องสมุดที่มีคุณภาพและมีความหลากหลายรูปแบบ 3) การจัดหาวัสดุทั้ง 3 รูปแบบให้ใหม่ ทันสมัย และเป็นประจำ 4) การจัดบรรยากาศในห้องสมุดให้น่าใช้ น่าเข้าศึกษาค้นคว้า 5) การให้บริการด้านโทรทัศน์และเครือข่าย รวมทั้งโสตทัศนวัสดุ และ 6) การกำหนดนโยบาย การสนับสนุนของสถาบันที่มีต่อห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ต่อไป

จัดกิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่านอยู่เสมอ จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมการอ่านเป็นระยะ ๆ เพื่อให้นักศึกษามีส่วนร่วม สร้างความคุ้นเคยระหว่างห้องสมุด ผู้ใช้บริการ และนักศึกษาที่อยู่เวร กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน มีทั้งกิจกรรมที่ให้ความรู้โดยการจัดนิทรรศการในวาระต่างๆ บอร์ดการเรียนรู้ มุมความรู้ มุมแนะนำหนังสือใหม่ และคู่มือการใช้ห้องสมุด มุมหนังสือใหม่ และหนังสือที่หน้าสนใจ เพื่อให้ความรู้แก่นักศึกษา และเป็นสื่อประกอบการสอนของอาจารย์ พบว่า ทุกกิจกรรมที่จัดขึ้น นักศึกษามีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างสนใจ นักศึกษามีการศึกษาค้นคว้าในห้องสมุดมากขึ้น ส่งผลให้นักศึกษามีความรู้มีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น ดังงานวิจัยของหยาดชล เลิศวีระสวัสดิ์ (2546: บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ “ความต้องการของครูเกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียนพระหฤทัย จังหวัดเชียงใหม่” ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดจัดสถานที่ให้กว้างขวาง จัดให้มีแสงสว่าง การถ่ายเทสะดวก มีความสะอาดอยู่เสมอ สอดคล้องกับคำกล่าวของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2552-2553 (2561: 42) ที่กล่าวไว้ว่า กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยทำให้ห้องสมุดมีชีวิตชีวา และเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านจึงเป็นวิธีการที่จะกระตุ้นให้เกิดการอ่านอย่างต่อเนื่อง และเป็นแรงจูงใจให้ผู้อ่านได้อ่านอย่างมีความสุข ดังนั้น ห้องสมุดสาขาฯควรจัดกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ

ในส่วนความพึงพอใจของผู้ใช้บริการห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษหลังจากการพัฒนาตามแนวทางการพัฒนาห้องสมุด 3 ดี พบว่าผู้เข้าใช้บริการมีความพึงพอใจในระดับมาก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ห้องสมุดมีการพัฒนาให้ทันสมัยขึ้น มีคุณภาพและได้มาตรฐานตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ มีหนังสือและสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ครอบคลุมทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ มีหนังสือและสื่อประกอบการเรียนการสอนอย่างพอเพียง การจัดบรรยากาศในห้องสมุดให้น่าใช้และน่าศึกษาค้นคว้า มีความเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวา จัดตกแต่งให้ทันสมัย เอื้อและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้บริการ มีนักศึกษาที่อยู่เวรคอยให้คำปรึกษาแนะนำการใช้บริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า มีกิจกรรมส่งเสริมการใช้บริการ กิจกรรมส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การมีส่วนร่วมของนักศึกษาที่อยู่เวร อาจารย์ผู้สอนในการส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าใช้ห้องสมุด ส่งเสริมกิจกรรมรักการอ่าน รวมทั้งนำไปใส่ในรายวิชาเรียน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อ ผู้ใช้บริการและอาจารย์เป็นอย่างมาก สำหรับแนวทางในการปรับปรุงการใช้บริการนั้น นักศึกษาที่อยู่เวรควรคำนึงถึงหลักมนุษยสัมพันธ์ในการให้บริการ รับฟังความคิดเห็น บริการด้วยความสุภาพทั่วถึงและฉับไว คำนึงถึงการทำงานร่วมกันเพื่อประสิทธิภาพ มีการวางแผนในการทำงานที่ชัดเจนและปฏิบัติตามอย่างจริงจัง ทั้งนี้ควรจัดห้องสมุดให้เป็นศูนย์รวมทางวิชาการ ทำคู่มือการใช้ห้องสมุด จัดกิจกรรมสม่ำเสมอ จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ในการให้บริการอย่างเพียงพอและทั่วถึง มีการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาให้บริการ และจัดห้องสมุดให้ตอบสนองต่อความต้องการคณะ มหาวิทยาลัยฯ และท้องถิ่นด้วย

หลังจากการทดลองภาคสนามเสร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยได้สอบถามความคิดเห็นของผู้ใช้ห้องสมุดผลออกมาอยู่ในเกณฑ์ที่ดี ส่วนใหญ่เห็นด้วยกับหลักการและแนวคิด ซึ่งน่าจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาห้องสมุดและการปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป แต่หลายคนให้ข้อสังเกตว่าในทางปฏิบัตินั้นจะเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งก็เป็นจุดที่น่าสนใจที่ควรจะได้มีการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้บริหารมหาวิทยาลัยฯ คณะฯ อาจารย์ ตลอดจนผู้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาของคณะฯ สนับสนุนในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกคณะฯ โดยเฉพาะ การใช้ห้องสมุดเพื่อประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้อย่างกว้างขวางและเป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ

2. สถาบันอุดมศึกษา ควรมีการกำหนดนโยบายและกลยุทธ์ในการพัฒนา แหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าได้ตามความต้องการอย่างเพียงพอ และมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ควรสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจที่ดีกับชุมชน เพื่อให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน

3. หน่วยงานในระดับภาคและประเทศควรให้การส่งเสริมและสนับสนุนสถานศึกษาทั้งด้านงบประมาณ และบุคลากร เพื่อให้การดำเนินงานพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย รวมถึงควรเร่งรัดให้สถานศึกษาที่มีความพร้อมด้านแหล่งเรียนรู้ได้เป็นมหาวิทยาลัยต้นแบบในการผลิตและพัฒนาครูเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาในท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. เนื่องจากห้องสมุดสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เป็นห้องสมุดขนาดเล็กมากเพียงห้องเดียว ในการวิจัยครั้งต่อไปควรวิจัยเกี่ยวกับห้องสมุดขนาดกลางและขนาดใหญ่ภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และอาศัยแนวทางการศึกษานี้ไปใช้ในกรณีศึกษาอื่นๆ

2. ควรนำรูปแบบการพัฒนาห้องสมุดในรูปแบบการสร้างเครือข่ายการมีส่วนร่วมกับชุมชน และสถานศึกษาใกล้เคียงในเขตพื้นที่เดียวกัน เพื่อจะได้เป็นแนวคิดและแนวทางในการพัฒนาห้องสมุดตามแนวคิด 3 ดี ต่อไป

3. ควรศึกษาด้านต่างๆ ในมุมแคบมากขึ้น เช่น ผลกระทบจากการพัฒนาห้องสมุดที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านวิชาเอกสังคมศึกษาและวิชาการศึกษา เพื่อส่งเสริมกิจกรรมของความเป็นห้องสมุดมีชีวิตให้มีหลากหลายมากขึ้น

4. ภายหลังที่ห้องสมุดสามารถเติบโตได้อย่างคงที่แล้ว ควรปรับเปลี่ยนสถานที่และพัฒนากิจกรรมห้องสมุดมีชีวิตให้หลากหลายมากขึ้น และอาจขยายไปสู่ห้องสมุดคณะฯ มหาวิทยาลัยฯ และในระดับอำเภอและจังหวัดต่อไปในอนาคต

5. จากผลการวิจัย ควรทำการวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยทำการศึกษาทุกๆ 6 เดือน ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสามารถนำมาพัฒนาและปรับปรุงการบริการให้มีรูปแบบใหม่เพื่อตอบสนองต่อผู้ใช้บริการได้อย่างเต็มที่มากขึ้น

6. ควรนำแนวทางหรือ Model จากการศึกษาครั้งนี้ไปออกแบบและทดลองจริงในกรณีศึกษาอื่นๆ ต่อไป และควรมีการพัฒนาห้องสมุดตามแนวทางอื่นๆ เพื่อจะได้นำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสแนภายในสาขา คณะ และมหาวิทยาลัยต่อไป โดยีความสัมพันธ์กับรูปแบบในการพัฒนาที่ถูกสร้างขึ้น

ปัญหาและอุปสรรคจากการวิจัย

1. นักศึกษาต้องมาปฏิบัติหน้าที่ที่ผู้เฝ้าห้องสมุด ซึ่งส่วนใหญ่ไม่มีเวลา

2. ทางคณะควรพัฒนาห้องสมุดในระดับคณะ ซึ่งแต่ละคณะควรมีแนวทางการดำเนินงานตามแนวทางของห้องสมุดคณะครุศาสตร์ ควรมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายด้าน จะทำให้ห้องสมุดกลายเป็นห้องสมุดมีชีวิตที่ไม่หยุดนิ่ง มีการหมุนเวียนอยู่อย่างสม่ำเสมอ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ทักษะ อีกทั้งเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในกิจกรรมที่ห้องสมุดได้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ได้กับคนทุกเพศทุกวัย จะทำให้มีผู้เข้าใช้บริการเพิ่มมากขึ้น จะทำให้ห้องสมุดมีความน่าสนใจ

3. ควรใช้ห้องที่มีขนาดใหญ่ขึ้นอย่างถาวร มีความปลอดภัยมากขึ้น และมีทางเข้าทางเดียว

4. ควรมีสื่อในห้องสมุด และควรมีเจ้าหน้าที่มาประจำเต็มเวลา

5. รูปลักษณ์ของห้องสมุดจะต้องมีความสวยงามเหมาะสมตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ถึงแม้การใช้บริการห้องสมุดส่วนมากยังคงเป็นเพียงการค้นคว้าอ่านหนังสือ แต่การให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ทางกายภาพที่ใช้ในการเรียนรู้ก็เป็นเรื่องสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่กระตุ้นการเข้าใช้บริการ

6. ภายหลังการวิจัยเสร็จสิ้นไม่ได้มีการพัฒนาห้องสมุดต่อ เนื่องจากพื้นที่คับแคบ และบุคลากรประจำห้องสมุดมีไม่เพียงพอ ห้องที่ใช้ทำห้องสมุดกลายเป็นห้องว่างเหมือนเดิม แต่ควรสนับสนุนแนวทางนี้และกระตุ้นให้มีการพัฒนาต่อไป แม้จะมีอุปสรรคดังกล่าวแล้ว

เอกสารอ้างอิง

กิจกรรมส่งเสริมการอ่านออนไลน์. (2562). **ห้องสมุด 7 ชีวิต กับนโยบาย ห้องสมุด 3D.** ค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2562, จาก www.lib.cmu.in.th.../ห้องสมุด%207%20ชีวิต%20กับนโยบายห้องสมุด%203%20 ดี.pdf.

กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2561). **มาตรฐานระดับคุณวุฒิอุดมศึกษา 2561.** กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

กาญจนา ชมภูพื้น. (2549). **การศึกษาการบริหารงานห้องสมุดโรงเรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดสุรินทร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. ถ่ายเอกสาร.

การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี, สำนักงาน,. (2553). **มาตรฐานห้องสมุด 7 ชีวิต.** อุดรธานี : ชัชวาล. ถ่ายเอกสาร.

_____. (2552). **วิจัยง่ายนิดเดียว เพื่อขับเคลื่อนปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง.** อุดรธานี : เพื่อนศิลป์.

เกวลิน ควงสวัสดิ์. (2553). **การพัฒนาการดำเนินงานห้องสมุดโรงเรียนบ้านหนองคันนาอำเภอพนมดงรัก จังหวัดสุรินทร์.** การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2544). **การพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียนและท้องถิ่นเพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ฉวีวรรณ คูหาภินันทน์. (2542). **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน.** กรุงเทพฯ : ศิลปบรรณาคาร,

เฉลียว พันธุ์สีดา. (2539). **เอกสารคำสอน บร. 633 ห้องสมุดโรงเรียน.** กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ชัยวัฒน์ วรรณพงษ์. (2541, มิถุนายน). ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางคืออย่างไร. **ปฏิรูปการศึกษา,** (1)8, 11-14.

ชลลดา พงศ์พัฒนโยธิน. (2555, มีนาคม-เมษายน). บทบาทของห้องสมุดในบริบทการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม,** 31(2):17-26.

ชาตรี สำราญ. (2543). **คนสอนคน.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี.

ณภาภัช วงศ์เศษ; และสุนีย์ หุยวัน. (2556). **รายงานการวิจัยเรื่อง การบริหารลูกค้าสัมพันธ์ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.** ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.

ธีรพงศ์ สงผัด; และสุกัญญา ไชยพิมพ์. (2556). **รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาฐานข้อมูลออนไลน์สำหรับวารสารวิชาการอิเล็กทรอนิกส์ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.** ศรีสะเกษ : มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.

นริสรา ลอยฟ้า. (2559). **รายงานการวิจัยเรื่อง การรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.** ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.

ปัญญา สุขแสน, สมพิศ สุขแสน, และพิสุทธ์ ศรีจันทร์. (2547). **รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิตในบริบทมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ : การบริหารจัดการสารสนเทศทางวิชาการและท้องถิ่นแบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. อุตรดิตถ์ :** สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. (2549). **ยุทธศาสตร์การวิจัย.** ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยฯ.

เริงใจ เขียวอ่อน; และวัลลภา โสดา. (2556). **รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการประชาสัมพันธ์ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.** ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.

วันเพ็ญ พิชญวศิน. (2540). **การใช้ห้องสมุดเพื่อการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดแพร่.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

วรรณิดา ดวงมณี; และอนุกูล เสียงหวาน. (2556). **รายงานการวิจัยเรื่อง การศึกษาความพึงพอใจในการใช้บริการของห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.** ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.

วีระวรรณ วรรณโท. (2545). **การจัดกิจกรรมห้องสมุด.** กรุงเทพฯ : บรรณกิจ.

สุชาดา คุณชมพู (2542). **การจัดห้องสมุดที่ส่งเสริมการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดลำพูน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

สายยน มาตบุรม. (2554). **การพัฒนาห้องสมุดโรงเรียนเขวาใหญ่พิทยาสรรค์ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

หยาดชล เลิศวีระสวัสดิ์. (2546). **ความต้องการของครูเกี่ยวกับการพัฒนาห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียนพระหฤทัย จังหวัดเชียงใหม่.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ (5 ปี). (2557). ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560. (2560). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

เอมอร นรเดชานันท์. (2536). **การใช้ห้องสมุดโรงเรียนของนักศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

อภิชัย ดาวดึงส์. (2554). **การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษาโรงเรียนหนองโนวิทยา อำเภอหนองกุงศรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

การพัฒนารถตรวจการพลังงานหมุนเวียนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในสถานศึกษา

A development of renewable energy connected car for educational institutions

พัฒนพงษ์ โพธิปัสสา, พิศาล สมบัติวงศ์, ณัฐกิจ วีสมหมาย และศิราวุธ สงวนสิน

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาต้นแบบรถตรวจการพลังงานหมุนเวียนซึ่งสามารถเชื่อมต่อและรับส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ สำหรับใช้ในการตรวจการและใช้ในกิจกรรมต่างๆ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เช่น ใช้ในการเดินทางระหว่างหน่วยงาน หรือใช้ในการตรวจตราความเรียบร้อยในช่วงเวลากลางคืน

เพื่อให้มาซึ่งรถต้นแบบซึ่งมีคุณสมบัติดังกล่าว คณะผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโครงสร้างรถตรวจการณ์ที่มีล้อสามล้อเพื่อให้มีความคล่องตัวในการขับขี่ โดยใช้มอเตอร์ไฟตรงขนาด 350 วัตต์เป็นกลไกสำหรับขับเคลื่อน ในส่วนของแหล่งพลังงานของรถตรวจการที่พัฒนาขึ้นประกอบไปด้วยแบตเตอร์รี 3 ชุด คือ ชุดหลักใช้พลังงานที่ชาร์จจากไฟ 220 โวลต์ในอาคาร ชุดที่สองเป็นชุดที่ชาร์จพลังงานจากแสงอาทิตย์ และชุดที่สามเป็นชุดที่ได้จากการหมุนของเจเนเรเตอร์ที่ต่อเข้ากับเฟืองขับของรถ นอกจากนี้รถตรวจการต้นแบบที่พัฒนาขึ้นยังสามารถส่งข้อมูลพลังงานในรถและภาพจากตัวรถกลับมายังเครื่องแม่ข่ายของระบบได้โดยใช้บอร์ดสมองกลตระกูล ESP32 ซึ่งมีความสามารถในการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและไวไฟได้เป็นอย่างดี

จากผลการทดลองพบว่า รถตรวจการพลังงานหมุนเวียนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตต้นแบบสามารถทำความเร็วสูงสุดเมื่อขับขี่เพียงคนเดียวได้ที่ 60 กิโลเมตรต่อชั่วโมง เป็นเวลา 3 ชั่วโมง ส่วนการขับขี่ 2 คน สามารถทำความเร็วได้ที่ 40 กิโลเมตรต่อชั่วโมง โดยสามารถขับขี่ได้นาน 3.50 ชั่วโมง นอกจากนี้ในการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในมหาวิทยาลัยพบว่า ที่ความเร็วประมาณ 40 กิโลเมตรต่อชั่วโมงเป็นช่วงที่รถต้นแบบสามารถรับส่งข้อมูลจากเซ็นเซอร์ของรถไปยังคอมพิวเตอร์แม่ข่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : รถตรวจการ, พลังงานหมุนเวียน, เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

ABSTRACT

This research aims to develop a prototype of a renewable energy connected car which can be connected to internet and transmitted data over the Internet, for the examination and use in various activities of Srisaket Rajabhat University, such as used for travel between departments, or used to patronize the night.

In order to obtain the prototype car, the researcher has designed a vehicle structure with three wheels to provide a smooth ride, and then selected the 350-watt DC motor as a mechanism for driving. In terms of power source, the proposed connected car consists of three sets of batteries, one of which is a main power battery, which is recharged from 220 volts. In the second set is a battery powered by solar panels. The last set of battery, derived from the kinetic energy that spins the generator connected to the driving gear. In addition, the proposed connected car can transmit the data and images back to the centralized server through the ESP32 board, which has the ability to connect to the Internet efficiently.

The experimental results show that: Renewable energy vehicles can connect to the Internet at speeds of up to 60 km/hours for one driver. When the two-seater is loaded, the speed is 40 km / hours for 3.50 hours. In addition, when driving at speed of 40 kilomters per hour, the prototype car can transmit data from the sensor to the host computer efficiently.

Keywords : Renewable Energy, Connected Car, Internet

บทนำ

ปัจจุบัน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษได้มีการจัดแบ่งโครงสร้างการบริหารจัดการโดยแยกออกเป็น 4 คณะ 1 วิทยาลัย อันประกอบไปด้วย คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะครุศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจฯ และวิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานอื่นๆ เช่น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งแต่ละหน่วยงานต่างมีอาคารทำการของตนเอง กระจายไปตามพื้นที่ต่างๆของมหาวิทยาลัย ซึ่งกินเนื้อที่ประมาณ 525 ไร่ 2 งาน 32 ตารางวา (มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 2560)

ด้วยการกระจายตัวของหน่วยงานดังที่ได้กล่าวมา ทำให้การเดินทางติดต่อประสานงานระหว่างแต่ละหน่วยงาน แต่ละอาคารเป็นเรื่องที่จำเป็นในปัจจุบัน ซึ่งผู้ปฏิบัติงานส่วนใหญ่ทั้งอาจารย์และฝ่ายสนับสนุน ต่างใช้รถยนต์หรือจักรยานยนต์เพื่อเป็นพาหนะในการติดต่อประสานงาน ซึ่งผลที่ตามมาคือค่าใช้จ่ายด้านเชื้อเพลิงของทั้งหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยและบุคลากรผู้ปฏิบัติงานเพิ่มสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ในขณะเดียวกันการเพิ่มปริมาณรถยนต์และจักรยานยนต์ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นผลมาจากปริมาณบุคลากรและนักศึกษาที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดการปล่อยแก๊สคาร์บอนไดออกไซด์จำนวนมากออกมาสู่ชั้นบรรยากาศภายในมหาวิทยาลัย รวมถึงปริมาณพื้นที่ปลูกต้นไม้ที่ลดลง ส่งผลให้อุณหภูมิภายในมหาวิทยาลัยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งมีผลต่อปริมาณการใช้พลังงานเพื่อจ่ายให้เครื่องปรับอากาศในแต่ละหน่วยงานที่สูงขึ้น

ด้วยตระหนักถึงความจำเป็นด้านการใช้พลังงานเพื่อการติดต่อประสานงานภายในองค์กร และการควบคุมมลพิษทางอากาศที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ คณะวิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนารถตรวจการที่ใช้พลังงานหมุนเวียน (Renewable Energy) ขึ้น เพื่อนำพลังงานจากธรรมชาติที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษมาใช้ผลิตพลังงานให้กับตัวรถ และใช้พลังงานจลน์ในขณะขับเคลื่อนมาใช้ผลิตกระแสไฟฟ้าเพื่อชาร์จคืนกลับให้กับรถไปพร้อมกัน และเพื่อให้รถต้นแบบนี้ สามารถใช้เป็นสถานีเคลื่อนที่ (Mobile Lab) ในการสำรวจสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ใช้เพื่อการตรวจซ่อมระบบไฟฟ้า ระบบเครือข่าย และใช้เป็นรถตรวจการในยามค่ำคืนได้ คณะผู้วิจัยจึงได้มีแนวคิดในการวิจัยและพัฒนาองค์ประกอบด้าน Connected Car ติดตั้งไว้กับรถพลังงานหมุนเวียนนี้ไปพร้อมกัน เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหาภายในองค์กรและสร้างองค์ความรู้ด้านพลังงานและเทคโนโลยีสารสนเทศไปในคราวเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาการพัฒนารถตรวจการที่ใช้พลังงานหมุนเวียนในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังต่อไปนี้

1. พัฒนาต้นแบบของรถพลังงานหมุนเวียนซึ่งใช้พลังงานขับเคลื่อนหลักจากแบตเตอร์รี่แห้งที่ได้รับการประจุพลังงานจากเซลล์แสงอาทิตย์ (Solar Cell) และสร้างพลังงานหมุนเวียน (Renewable Energy) จากพลังงานจลน์ที่ได้จากการขับเคลื่อนของล้อรถกลับมาชาร์จในแบตเตอร์รีชุดสำรอง ซึ่งสามารถเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์แม่ข่ายได้
2. ดำเนินการทดสอบประสิทธิภาพของรถตรวจการพลังงานหมุนเวียนต้นแบบในประเด็นต่อไปนี้
    1) ความเร็วสูงสุดที่สามารถวิ่งได้
    2) ระยะเวลานานที่สุดที่สามารถวิ่งได้
    3) การเชื่อมต่อของรถตรวจการต้นแบบกับคอมพิวเตอร์แม่ข่าย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้ดำเนินการเพื่อพัฒนารถตรวจการพลังงานหมุนเวียนเพื่อใช้ในกิจกรรมต่างๆ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้

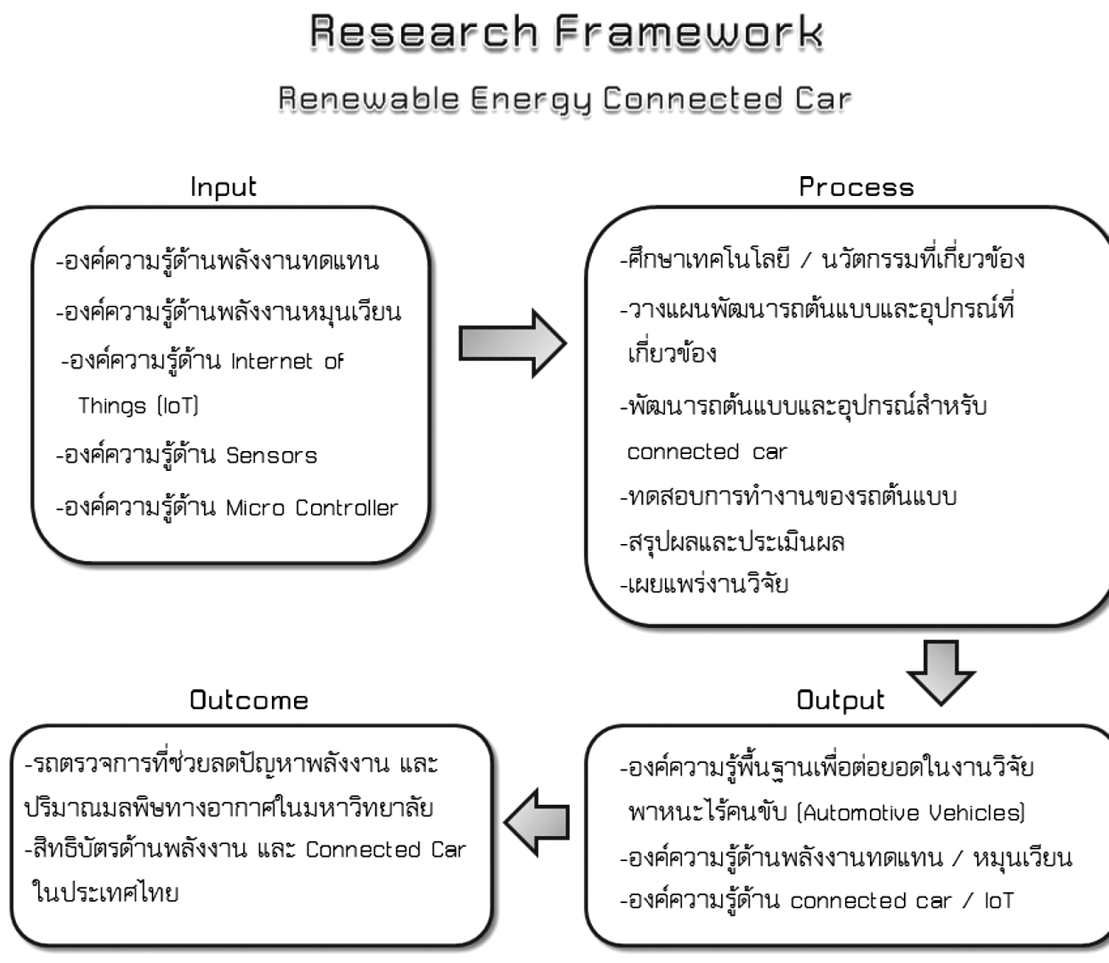
1. สามารถขับเคลื่อนได้โดยใช้พลังงานไฟฟ้าจากแบตเตอร์รีแห้งที่ได้รับการประจุพลังงานจากแผงโซล่าร์เซลล์
2. รถต้นแบบสามารถทำการสร้างพลังงานหมุนเวียน (Renewable Energy) ได้จากพลังงานจลน์ที่เกิดขึ้นในระหว่างเคลื่อนที่ โดยใช้ชุด Generator ที่ติดตั้งไว้ เพื่อนำไปใช้เป็นพลังงานสำรองในเวลากลางคืน
3. รถต้นแบบสามารถเชื่อมต่อ และส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไปยังคอมพิวเตอร์แม่ข่ายเพื่อรายงานสถานะพลังงานที่สามารถผลิตได้ รวมถึงพิกัดที่อยู่ของรถได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการนำอัลกอริธึมจัดกลุ่มข้อมูลมาใช้เพื่อบริหารจัดการห้องเรียนระดับบัณฑิตศึกษา ถือเป็นกรณีศึกษาที่สำคัญในการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์
2. เป็นเครื่องมือแสดงวิสัยทัศน์ของผู้บริหาร และนักวิจัยในการในด้านการบริหารจัดการห้องเรียนระดับบัณฑิตศึกษา
3. ใช้เป็นเครื่องมือและหลักฐานที่มีประสิทธิภาพเพื่อตอบประกันคุณภาพการศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนารถตรวจการพลังงานหมุนเวียนเพื่อใช้ในกิจกรรมต่างๆ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มีกรอบแนวคิดการวิจัยแสดงโดยภาพที่ 1



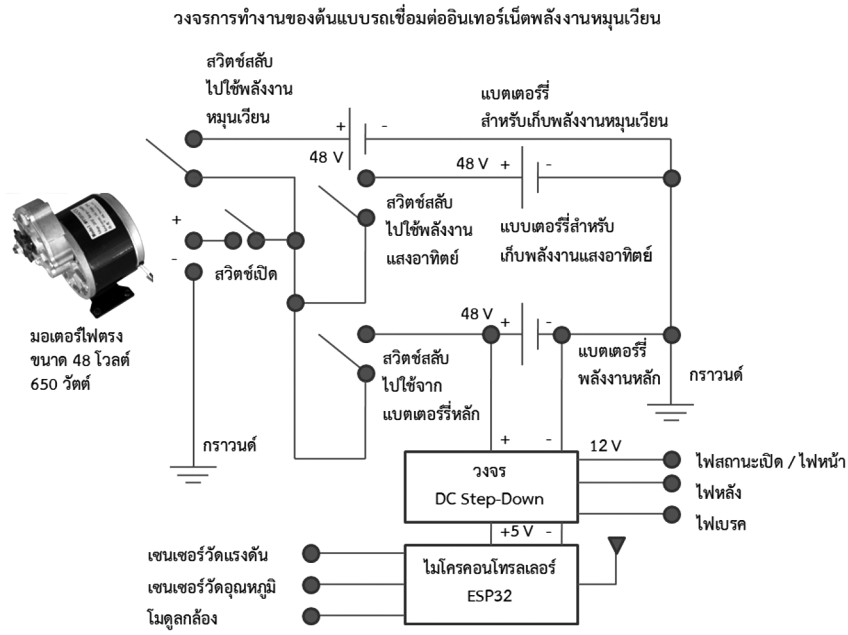
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อพัฒนารถตรวจการพลังงานหมุนเวียน

จากกรอบแนวคิดการวิจัยข้างต้น สามารถแจกแจงเป็นขั้นตอนการดำเนินงานและรายละเอียดได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยและรายละเอียด

ขั้นตอนที่	รายละเอียด / ชื่อกระบวนการ
1	ศึกษาข้อมูล / เทคโนโลยี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2	วางแผนการดำเนินการวิจัย
3	ขั้นลงมือปฏิบัติ 1) พัฒนาโครงสร้างของรถ 2) ติดตั้งอุปกรณ์ขับเคลื่อน 3) ติดตั้งชุดกำเนิดพลังงานทดแทน และพลังงานหมุนเวียน 4) พัฒนาอุปกรณ์เชื่อมต่อรถยนต์ต้นแบบเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์แม่ข่าย 5) พัฒนาชุดโปรแกรมควบคุม
4	ขั้นการทดสอบประสิทธิภาพ
5	การประเมินประสิทธิภาพและสรุปผล
6	การถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่กลุ่มเป้าหมาย
7	ตีพิมพ์เผยแพร่ลงในวารสารวิจัย

จากการวิจัยและพัฒนาในขั้นตอนที่ 1-3 ทำให้ได้วงจรการทำงานของรถตรวจการพลังงานหมุนเวียน ซึ่งสามารถเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 วงจรการทำงานของรถตรวจการพลังงานหมุนเวียน

ทั้งนี้ ประสิทธิภาพของรถตรวจการพลังงานหมุนเวียนที่พัฒนาขึ้นถูกประเมินในรูปของ ดังแสดงในตารางที่ 2-5

ตารางที่ 2 ความเร็วสูงสุดในการขับขี่ (กิโลเมตร/ชั่วโมง) กรณีผู้โดยสาร 1 คน และ 2 คน

กรณีมีผู้โดยสาร 1 คน	กรณีมีผู้โดยสาร 2 คน
60 กิโลเมตร / ชั่วโมง	40 กิโลเมตร / ชั่วโมง

ตารางที่ 3 ระยะทางในการขับขี่ (ในกรณีใช้พลังงานจาก 1 แหล่ง, 2 แหล่ง และ 3 แหล่ง)

จำนวนชุดของแบตเตอร์รี่	ระยะทางในการขับขี่ (กิโลเมตร)
1. แบตเตอร์รี่หลักเพียงอย่างเดียว	25 กิโลเมตร
2. แบตเตอร์รี่หลัก และชุดแบตเตอร์รี่พลังงานแสงอาทิตย์	30 กิโลเมตร
3. แบตเตอร์รี่หลัก และชุดแบตเตอร์รี่พลังงานหมุนเวียน	33 กิโลเมตร
4. แบตเตอร์รี่หลัก ร่วมกับชุดแบตเตอร์รี่พลังงานแสงอาทิตย์และแบตเตอร์รี่พลังงานหมุนเวียน	40 กิโลเมตร

ตารางที่ 4 ระยะเวลาในการขับขี่ที่ความเร็ว 20 กิโลเมตรต่อชั่วโมง, 40 กิโลเมตรต่อชั่วโมง และ 60 กิโลเมตรต่อชั่วโมง

ความเร็ว (กิโลเมตร/ชั่วโมง)	ระยะเวลาในการขับขี่ (ชั่วโมง)
20	5
40	4
60	3

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจในการขับขี่รถตรวจการณ์พลังงานหมุนเวียนจากกลุ่มตัวอย่าง 10 คน

ประเด็นในการทดสอบ	ผู้ทดสอบคนที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. ความง่ายในการขับขี่	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4
2. ความเร็ว	3	4	4	4	5	3	3	4	4	3
3. การทรงตัว	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4
4. ความสบายในการขับขี่	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
5. รูปแบบทันสมัย	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5

โดยคะแนนด้านต่างๆที่จะประเมินในตารางที่ 10 จะแบ่งเป็น 5 ระดับ โดย 5 หมายถึงพึงพอใจมาก รองลงมาคือ 4, 3, 2 และ 1 ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

ปัญหาด้านพลังงานในสถานศึกษาเป็นประเด็นที่ต้องการนโยบายที่ชัดเจนในการควบคุม เพื่อลดรายจ่ายของสถาบันการศึกษา และช่วยลดมลภาวะที่เกิดจากการเผาไหม้ของเครื่องยนต์ ด้วยตระหนักถึงความจำเป็นดังกล่าว ทางคณะผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าและพัฒนารถตรวจการณ์ต้นแบบซึ่งใช้พลังงานจากแบตเตอร์รี่ เซลล์แสงอาทิตย์ และการเปลี่ยนพลังงานจลน์เป็นพลังงานไฟฟ้า โดยมุ่งหวังให้เป็นนวัตกรรมที่ช่วยแก้ปัญหาภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และเป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าด้านพลังงานของนิสิตนักศึกษาของมหาวิทยาลัยต่อไป

ภาพที่ 3 แสดงการทดลองขับขี่รถตรวจการต้นแบบ แบบที่ 1 โดยผู้ร่วมวิจัย

ผลการทดสอบพบว่า รถต้นแบบที่พัฒนาขึ้นสามารถวิ่งได้ด้วยความเร็วเฉลี่ย 25 กิโลเมตร / ชั่วโมง เมื่อมีผู้โดยสารจำนวน 2 คน และความเร็วจะเพิ่มขึ้นเป็น 60 กิโลเมตร / ชั่วโมง เมื่อบรรทุกเฉพาะผู้ขับขี่เพียง 1 คน อย่างไรก็ตาม จากต้นแบบรถตรวจการพลังงานหมุนเวียนรูปแบบที่ 1 ที่คณะผู้วิจัยได้นำเสนอในภาพที่ 2 ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาโครงสร้างให้รองรับน้ำหนักบรรทุกได้มากขึ้น และมีระบบบังคับเลี้ยวที่นิ่มนวลดังแสดงในภาพที่ 4

ภาพที่ 4 รถตรวจการพลังงานหมุนเวียนแบบที่ 3

ข้อเสนอแนะ

ในงานวิจัยนี้ ได้แสดงถึงแนวคิดในการค้นคว้าและพัฒนารถตรวจการณ์ที่ใช้พลังงานหมุนเวียน ผลจากการทดสอบสมรรถนะการขับขี่ทำให้พบว่า น้ำหนักของโครงสร้างรถ และแบตเตอร์รี่มีผลอย่างมากต่อความเร็วของรถที่พัฒนาขึ้น ดังนั้น การปรับปรุงสมรรถนะของรถให้มีความเร็วสูงขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการออกแบบโครงสร้างที่มีน้ำหนักเบากว่าเดิม แต่ยังมีความแข็งแรงพอสำหรับบรรทุกผู้โดยสาร ขณะเดียวกันในงานวิจัยด้านรถยนต์พลังงานไฟฟ้าต้องดำเนินไปควบคู่กับการพัฒนาแบตเตอร์รีที่มีน้ำหนักเบา สามารถชาร์จกระแสไฟฟ้าได้รวดเร็ว โดยมีต้นทุนที่ต่ำกว่าเดิม

การนำไปใช้งาน

ผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยรถตรวจการณ์ที่ใช้พลังงานหมุนเวียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถาบันการศึกษา และหน่วยงานราชการ เพื่อลดค่าใช้จ่ายด้านพลังงาน และเป็นต้นแบบที่ดีของการคมนาคมที่ไม่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม

เอกสารอ้างอิง

Angela Di Febbraro, Nicola Sacco. 2016. **Open problems in transportation engineering with connected and autonomous vehicles.** Transportation Research Procedia 14 (2016), pp. 2255-2264.

Tim Ring. 2015. **Connected Cars – the next target for hackers.** Network Security, November 2015, pp. 11-16.

Yousef S.H. Najjar, and Mashhour M. Bani Amer. 2016. **Using a smart device and neuro-fuzzy control system as a sustainable initiative with green cars.** Journal of the Energy Institute (89), 2016, pp. 256-253.

แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อการตีพิมพ์

การเตรียมต้นฉบับ

ต้นฉบับต้องมีเนื้อเรื่องสมบูรณ์ในฉบับ เขียนต้นฉบับเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ พิมพ์ต้นฉบับด้วยกระดาษขนาด A4 ภาษาไทยและภาษาอังกฤษใช้เป็นตัวอักษร TH SarabunPSK ตัวอักษรขนาด 16 ตั้งค่าหน้ากระดาษด้านบน (TOP) 2.5 เซนติเมตร ขอบล่าง (bottom) 2.5 เซนติเมตร ขอบซ้าย (left) 3 เซนติเมตร ขอบขวา (right) 2.5 เซนติเมตร และควรมีความยาวไม่เกิน 10 หน้า (ใส่เลขหน้าทุกหน้า)

คำแนะนำในการเขียนบทความวิจัย

1. ชื่อเรื่อง/บทความ (title) มีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ขนาด 18 ตัวหนา

2. ชื่อ/ที่อยู่ผู้เขียน (author name & affiliation) มีทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ โดยระบุชื่อผู้เขียนพร้อมด้วยสถานที่ทำงาน/หน่วยงาน และ e-mail ของแต่ละคนที่มีส่วนในงานวิจัยนั้น เรียงตามลำดับความสำคัญ

3. บทคัดย่อ (abstract) มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เขียนสรุปสาระสำคัญของเรื่อง ใช้ภาษาให้รัดกุมเป็นประโยคสมบูรณ์ และควรจะกล่าววัตถุประสงค์ ข้อค้นพบและสรุปผลที่ได้จากงานวิจัยนั้น ๆ โดยให้เขียนเป็นความเรียง ไม่ควรมีคำย่อ ควรจะมีย่อหน้าเดียว โดยเขียนเป็นความเรียง ความยาวไม่เกิน 300 คำ

4. คำสำคัญ (keywords) มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ไม่เกิน 5 คำ

5. บทนำ (introduction) เป็นส่วนของความสำคัญที่นำไปสู่การวิจัย สรุปความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา การตรวจเอกสาร พร้อมวัตถุประสงค์ของการวิจัย และไม่ควรใส่ตารางหรือรูปภาพ

6. วิธีดำเนินการวิจัย (materials and methods) อธิบายเครื่องมือ และวิธีดำเนินการวิจัยให้กระชับและชัดเจน ให้บอกรายละเอียดสิ่งที่นำมาศึกษา จำนวน ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษา การสุ่มตัวอย่าง วิธีหรือมาตราที่ใช้ศึกษา วิธีการเก็บข้อมูล วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้

7. ผลการวิจัย (results) บรรยายสรุปผลการวิจัยอย่างกระชับ หลีกเลี่ยงการใช้คำซ้ำซ้อน ซึ่งมีความหมายตรงกับคำอธิบายที่มีอยู่แล้วในตารางหรือรูปภาพประกอบ แต่ได้สาระครบถ้วน อยู่ด้านบนในกรณีที่เป็นตาราง เพื่อให้ทราบว่าตารางนั้นสื่อถึงเนื้อหาเรื่องใด ส่วนภาพและแผนภูมิ ควรมีคำอธิบายอยู่ด้านล่าง การเรียงลำดับภาพ ตาราง หรือแผนภูมิ ควรเรียงลำดับเนื้อหาของงานวิจัย และต้องมีการแปลความหมายของผลที่ค้นพบหรือวิเคราะห์

8. อภิปราย (discussion) วิจารณ์ เปรียบเทียบกับผลการวิจัยที่มาก่อนหน้าอย่างมีหลักการ อาจมีข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต และแนวทางที่จะนำไปใช้ประโยชน์

9. ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์และการใช้วิจัยในครั้งต่อไป

10. คำขอบคุณหรือกิตติกรรมประกาศ (acknowledgment) ควรจะมีเพื่อแสดงคำขอบคุณสำหรับแหล่งทุนสนับสนุนหรือผู้ช่วยเหลืองานวิจัยและเตรียมเอกสาร

11. เอกสารอ้างอิง (references) เรียงลำดับเอกสารภาษาไทยก่อนภาษาอังกฤษ และเรียงลำดับตามตัวอักษร ตามจำนวนผู้เขียน กรณีผู้เขียนคนเดียวกันให้เรียงตามปี

12. ส่งไฟล์เอกสาร DOC หรือ PDF มาที่ tuanakarate@hotmail.com

การอ้างอิงเอกสารในเนื้อเรื่องของบทความวิจัย

การอ้างอิงเอกสารในเนื้อเรื่องเป็นการระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเนื้อเรื่อง เริ่มต้นด้วย ชื่อผู้แต่งแล้วตามด้วยปีที่เผยแพร่เอกสารนั้น ถ้าเป็นเอกสารภาษาอังกฤษให้ใช้เพียงนามสกุลนำหน้า แล้วตามด้วยปีที่เผยแพร่เอกสาร ถ้ามีผู้แต่ง 2 คนให้ใส่ชื่อทั้ง 2 คน โดยใช้คำว่า “และ” ถ้าเป็นภาษาอังกฤษใช้ “&” แต่ถ้ามากกว่า 2 คน ให้ใช้ชื่อเฉพาะคนแรก แล้วตามด้วย “และคณะ” ถ้าเป็นภาษาอังกฤษให้ใช้ “etal..” เช่น (อเนก และคณะ, 2548) หรือ อเนก และคณะ (2548) (Cauliflower & Flower, 2008) (Lerdau et al., 2012) หรือ Lerdau et al. (2012) กรณีที่เป็น ผู้แต่งคนเดียวกันให้ใช้อักษรกำกับ เช่น (Lopez rt al., 2008a, b) แล้วแต่โครงสร้างประโยค การเรียงลำดับของเอกสารอ้างอิงให้เรียงตามปีที่พิมพ์ก่อน แล้วตามด้วยการเรียงลำดับตัวอักษร เช่น (Owen et al., 2003; Loreto et al., 2007; Monsoon et al., 2007)

เอกสารที่อยู่ระหว่างการตีพิมพ์ (in press) ในกรณีที่ได้รับการตอบรับให้ตีพิมพ์โดยวารสารนั้นแล้ว ใช้คำว่า in press และใส่ในรายการอ้างอิง เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์ (unpublished citation) ได้แก่ (abstract) รวมทั้งเอกสารที่เพิ่งจะส่งเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ (submitted) การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล (personal communication) การสังเกตโดยบุคคล (personal observation) ให้อ้างไว้ในเนื้อหาของบทความด้วย โดยระบุเป็น unpublished เช่น (Frost & Liang, unpublished; Norby, pers. Comm.; Fitter pers. obs.) แต่ไม่ต้องใส่ในรายการอ้างอิงเอกสารท้ายเล่ม

การอ้างอิงเอกสารท้ายเล่มให้อ้างอิงตามหลักเกณฑ์ระบบ APA (American Psychological Association)

1. การเขียนรายการอ้างอิงจากหนังสือ

ชื่อ – สกุลผู้แต่ง.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อหนังสือ//(ครั้งที่พิมพ์).//เมืองที่พิมพ์./สำนักพิมพ์.เช่น

กองชัย อภิวัฒน์รังสรรค์. (2523). **บริษัทข้ามชาติ: โฉมหน้าใหม่จักพรรดินิยม** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Stack, G., & Campbell, J. (Eds.)(2000). **Engineering the human genome: An exploration of the science and ethics of aiterign the genes we pass to our children. New York**: Oxford University Press.

2. การเขียนรายการอ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

ชื่อผู้เขียนวิทยานิพนธ์.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อวิทยานิพนธ์.//ระดับวิทยานิพนธ์ ชื่อสาขาวิชาหรือภาควิชา ชื่อคณะ ชื่อมหาวิทยาลัย. เช่น

อภินันท์ ไม้งาม. (2541). **คุณลักษณะของแรงงานตามความต้องการของผู้ประกอบการโรงงานอุตสาหกรรมในจังหวัดชลบุรี**. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

3. การเขียนรายการอ้างอิงจากบทความ

ชื่อผู้เขียนบทความ.//(ปีที่พิมพ์).//ในชื่อบรรณาธิการ (ถ้ามี).//ชื่อหนังสือ.//เลขหน้า.//เมืองที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์. เช่น

ชัยพร วิชชาวุธ. (2518). **การสอนในระดับอุดมศึกษา**. ในการสอนและการวัดผลการศึกษา, หน้า 1 – 30. พระนคร: ฝ่ายวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

4. บทความในวารสาร

ชื่อผู้เขียนบทความ.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อบทความ.//ชื่อวารสาร,/ปีที่//(เล่มที่).//เลขหน้า. เช่น

ประภาวดี สืบสนธิ์. (2533). **การพัฒนาการวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ในประเทศไทย**. วารสารห้องสมุด, 34 (9), 14 – 31.

Baldwin, C.M., Bevan, C., & Beshalske, A (2000). **At-risk minority populations in a church-based clinic: Communicating basic needs**. Jounal of Multcultural Nursing & Health, 6(2), 26 – 28.

5. เอกสารวิชาการอื่น ๆ

ชื่อผู้เขียน หรือหน่วยงาน.//(ปีที่พิมพ์).//ชื่อเรื่องหรือชื่อหนังสือ.//ประเภทเอกสาร.//สถาบันหรือหน่วยงานที่จัดพิมพ์, เมืองที่พิมพ์. จำนวนหน้าทั้งหมด. เช่น

ทวีศักดิ์ ชโยภาส. (2544). **แมลงศัตรูปาล์มน้ำมันในประเทศไทย**. เอกสารวิชาการ. กองกีฏและสัตววิทยา กรมวิชาการเกษตร, กรุงเทพฯ. 126 หน้า.

6. การเขียนรายการอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ

ชื่อผู้แต่ง.//(ปีที่เผยแพร่).//ชื่อเรื่อง.//(ประเภทของสื่อ).//สถานที่ผลิต:/ชื่อผู้ผลิตหรือผู้เผยแพร่.// วัน เดือน ปี ที่เข้าถึงข้อมูล.// จาก/ชื่อ แหล่งข้อมูลหรือที่อยู่ที่ใช้สืบค้นในอินเทอร์เน็ต. เช่น

ไพโรจน์ อุลิต. (2546). **บทเรียนออนไลน์ วิชาการบริหารทรัพยากรมนุษย์**. http://it.ripa.ad.th/courseware2/ เข้าถึงวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2547.

Chou, L., McClintock, R., Moretti, F., & Nix, D.H. (1993). **Technology and education: New wine in new bottles: Choosing pasts and imagining educational future**. http://www.ilt.columbia.edu/publications/newwine1.html Retrieved August 24, 2000. Institute for Learning Technologies: Colubia University.

แบบเสนอขอส่งบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารงานวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....
ตำแหน่ง.....วุฒิการศึกษา.....
สถานที่ทำงาน.....
ชื่องานวิจัย (ภาษาไทย).....
.....
ชื่องานวิจัย (ภาษาอังกฤษ).....
.....

สถานที่ติดต่อที่สะดวก (กรอกข้อมูลที่อยู่เพียงสถานที่เดียวเท่านั้น)

<u>ที่อยู่ปัจจุบัน</u>

เลขที่.....หมู่.....ตรอก/ซอย.....
ถนน.....แขวง/ตำบล.....
เขต/อำเภอ.....จังหวัด.....
รหัสไปรษณีย์.....โทรสาร.....
โทรศัพท์.....มือถือ.....

<u>ที่ทำงาน</u>

เลขที่.....หมู่.....ตรอก/ซอย.....
ถนน.....แขวง/ตำบล.....
เขต/อำเภอ.....จังหวัด.....
รหัสไปรษณีย์.....โทรสาร.....
โทรศัพท์.....มือถือ.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าแต่เพียงผู้เดียว
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ร่วมงานตามชื่อที่ระบุในบทความ

ลงชื่อ.....
(.....)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....