
แนวทางการพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรม การเรียนรู้การสอนศิลปะสำหรับเด็ก ในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)

ชุตติภา อัสวเลิศพลากร¹ จูติรัตน์ โพธิ์สัตย์² ณัฐกมล นครพัฒน์³
ปฐวิภาณ เจริญสุข⁴ มนัสนันท์ วรรณวงษ์⁵ สุธิพงษ์ สุดสังข์⁶
อภิสรรา กอประสิทธิ์นิยม⁷ โสมฉาย บุญญานันต์⁸

รับบทความ : 1 กรกฎาคม 2568

แก้ไข : 11 สิงหาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 18 สิงหาคม 2568

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : chutip_a_sa@hotmail.com

² นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : thitirut.pp@gmail.com

³ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : polaroidployy@gmail.com

⁴ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Patipan.jrs@gmail.com

⁵ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Manas8709@gmail.com

⁶ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : sutiphng.sudsang@gmail.com

⁷ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Ingeng1906@gmail.com

⁸ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : soamshine.b@chula.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ และ 2. เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ ศิลปะสำหรับเด็กในเจนเบต้า (Generation Beta) ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างการสำรวจคือ ผู้ปกครองเด็กเจนแอลฟา-เบต้าในปัจจุบันและอนาคต ครูศิลปะ นิสิตศิลปศึกษา จำนวน 69 คน ใช้การเลือกแบบบังเอิญ, กลุ่มตัวอย่างการสัมภาษณ์คือ ครูสอนศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา ผู้ปกครองของเจนแอลฟา-เบต้า และแพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช จำนวน 7 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญประเมินชุดกิจกรรมคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถม จำนวน 3 ท่าน ใช้การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยคือ 1) แบบสอบถามแนวทางการพัฒนากิจกรรมฯ ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า 2) แบบสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนากิจกรรมฯ ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า 3) รูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า และ 4) แบบประเมินรูปแบบชุดกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยสถิติเชิงพรรณนา และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยาย โดยใช้ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า ด้วยแนวทางการสอนแบบผสมผสาน การเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบด้วยกิจกรรมโดยแบ่งตามเทคนิคศิลปะ 6 ด้าน แบ่งตามหมวดเนื้อหาได้ 7 หมวด เช่น กิจกรรมการตกแต่งร่าง 2) ผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีระดับความเหมาะสมในระดับมาทุกด้าน โดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า ชุดกิจกรรมมีแนวทางการสอนที่น่าสนใจ มีการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ และมีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ คาดว่าน่าจะเหมาะกับการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย แต่ควรเพิ่มเติมรายละเอียดเนื้อหา ขั้นตอนกิจกรรม และประยุกต์กับผู้เรียนที่มีความต้องการเฉพาะ

คำสำคัญ : เจเนอเรชันเบต้า, กิจกรรมการสอนศิลปะ, ชุดกิจกรรมศิลปะ

The Guidelines for Developing a Model of Art Learning Activities Package for Children in Generation Beta

Chutipa Asavalertplakorn¹ Thitirut Photysat² Natkamol Nakornpat³ Patiphan Charoensuk⁴ Manassanan Wannawong⁵ Sutiphong Sudsang⁶ Apisara Korprasitniyom⁷ Soamshine Boonyananta⁸

Received : July 1, 2025

Revised : August 11, 2025

Accepted : August 18, 2025

¹ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: chutipa_asa@hotmail.com

² Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: thitirut.pp@gmail.com

³ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: polaroidployy@gmail.com

⁴ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Patipan.jrs@gmail.com

⁵ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail:

⁶ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: sutiphng.sudsang@gmail.com

⁷ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Ingeng1906@gmail.com

⁸ Assistant professor, Ph.D Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: soamshine.b@chula.ac.th

Abstract

The objectives of this research were: 1) to explore approaches for developing an art activity model, and 2) to propose a development model of art activities for Generation Beta children at the lower primary education level. The survey sample consisted of 69 participants, including parents of current and future Generation Alpha and Beta children, art teachers, and art education students, selected through accidental sampling. The interview sample included seven participants: primary school art teachers, parents of Generation Alpha and Beta children, and a physician specializing in psychiatry, selected through purposive sampling. The group of experts for evaluating the activity set comprised three specialists in teaching and designing learning materials for primary school children, also selected through purposive sampling. The research instruments were: 1) a questionnaire on guidelines for developing art activities for Generation Beta children, 2) an interview form on guidelines for developing art activities for Generation Beta children, 3) a prototype set of art activities for Generation Beta, and 4) an expert evaluation form for the activity set. Qualitative data were analyzed using descriptive statistics, and quantitative data were analyzed using descriptive statistics with mean values.

The results revealed that: 1) the art activity set for Generation Beta, based on blended learning, self-directed learning, and collaborative learning approaches, comprised activities categorized into six art technique areas and seven content-based categories, such as the “Transforming Cartoon” activity; 2) expert evaluation indicated a high level of suitability in all aspects. Experts commented that the activity set offered engaging teaching approaches, incorporated connections to nature, and adapted technology appropriately. It was considered suitable for the target group’s learning; however, it was recommended that more detailed content, activity steps, and adaptations be added for learners with special needs.

Keywords: Generation Beta, Art Learning Activities, Art Learning Package

ในโลกที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งความผันผวนทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคม และจากรายงาน Global Risks Report 2025 ที่ได้กล่าวถึงความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งว่าโลกจะเผชิญกับปัญหาของเทคโนโลยีที่รวดเร็วทำให้มีความเสี่ยงในการรับข้อมูลข่าวสาร สังคมที่ยังไม่ความไม่เท่าเทียม รวมถึงสภาพอากาศสุดขั้ว มีมลพิษในอากาศ น้ำ ดิน สูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (World Economic Forum, 2025)

ในแวดวงวิชาการได้การแบ่งกลุ่มประชากรตามช่วงเวลาการเกิด หรือที่เรียกว่า “เจนเนอเรชัน” (Generation) เพื่อศึกษาแนวโน้มพฤติกรรม ความคิด และค่านิยมของผู้คนในแต่ละยุค หนึ่งในกลุ่มที่กำลังเป็นที่สนใจมากขึ้นในช่วงเวลาปัจจุบันในปี พ.ศ. 2568 หรือ ค.ศ. 2025 นี้ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของยุคใหม่ ที่เด็กรุ่นใหม่จะถือกำเนิดขึ้น นั่นคือ “เจนเนอเรชันเบต้า” (Generation Beta) ซึ่งหมายถึงเด็กที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 2025–2039 โดยถือเป็นรุ่นถัดจาก “เจนเนอเรชันแอลฟา” (Generation Alpha) เด็กกลุ่มนี้จะเติบโตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงทั้งทางสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี (McCrindle, 2014) และคาดว่าจะมีบทบาทสำคัญต่ออนาคตของโลกในอีกไม่กี่ทศวรรษข้างหน้า โดยเด็กในเจนเนอเรชันนี้เป็นเด็กที่เกิดมาพร้อมกับการใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างรูปแบบ ซึ่งมีแนวโน้มที่เด็กจะติดหน้าจอมากขึ้น เมื่อเทียบกับพฤติกรรมจากเจนเนอเรชันแอลฟา ทำให้พัฒนาการของเด็กไม่เป็นไปอย่างเหมาะสม ทำให้ร่างกายอ่อนแอ ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คน (ภัสราไพ จ้อยเจริญ, 2568)

จากสภาพปัญหาทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคม จึงนำมาสู่การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคม และพฤติกรรมของเด็กเจนเนอเรชันเบต้า ที่ผสมผสานเทคโนโลยีแต่ยังสามารถส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ ไปพร้อมกันด้วย

ลักษณะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้าสามารถเทียบเคียงได้กับลักษณะของเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา ซึ่ง Fernando and Premadasa (2024) ระบุว่าแนวโน้มที่จะเรียนรู้ได้จากการมีส่วนร่วมในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านภาพ เสียง การเคลื่อนไหว รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการเรียนรู้ในอดีตที่มักเน้นการฟังหรือการจดจำเพียงอย่างเดียว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์และการร่วมมือกับผู้อื่นยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบถ้วนและมีคุณค่า การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กเจนเนอเรชันแอลฟาที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่น และสามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็น การส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล การเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้จึงเป็นภารกิจสำคัญของครู ผู้ปกครอง และนักออกแบบนวัตกรรมการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อพัฒนาและสร้างระบบการศึกษาที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่อย่างแท้จริง

แนวทางการเรียนการสอนแบบเดิมที่มุ่งเน้นแบบฝึกหัดและการประเมินผลด้วยการท่องจำ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ เกิดความเครียด และรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ อีกทั้งการละเลยบริบททางวัฒนธรรม ความสนใจ และประสบการณ์ชีวิต ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ขาดความหมาย และไม่เชื่อมโยงกับความเป็นจริง เนื่องจากเด็กเจนเนอเรชันแอลฟามีศักยภาพในการเรียนรู้สูง หากได้รับการส่งเสริมด้วยแนวทางที่เหมาะสม จะทำให้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบการศึกษาจึงควรมุ่งเน้นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การมีส่วนร่วม และความคิดสร้างสรรค์ แทนการเรียนรู้เพื่อสอบเพียงอย่างเดียว เพื่อให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีวิจรรย์ญาณ มีทักษะที่จำเป็น และสามารถรับมือกับโลกยุคใหม่ได้อย่างมั่นคง (Yusuf, 2023) โดยเฉพาะกับการเรียนศิลปะ ที่ช่วยสร้างสุขภาวะที่ดีให้กับผู้เรียน เสริมสร้างทักษะที่สำคัญต่อการใช้ชีวิต แม้กับคนที่อยู่นอกรวงการศึกษาก็ตาม จึงควรส่งเสริมให้เด็กได้เรียนศิลปะ โดยแนวทางการสอนศิลปะที่เหมาะสม จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในลักษณะที่เหมาะสมกับผู้เรียนได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)
2. เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

- ระยะที่ 1** ระยะศึกษาข้อมูล สัมภาษณ์ เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรม
- ขั้นที่ 1** ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็น ดังนี้
- 1) สถานการณ์โลกในอนาคต
 - 2) การใช้เทคโนโลยีในการสอน
 - 3) พัฒนาการเด็กเจนเบต้า
 - 4) แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะ

- ขั้นที่ 2 สำรวจข้อมูลและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
- ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์
- ระยะที่ 2** ระยะพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมและให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน
 - ขั้นที่ 1 นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาพัฒนาเป็นรูปแบบชุดกิจกรรม
 - ขั้นที่ 2 นำรูปแบบชุดกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผล
 - ขั้นที่ 3 สรุปผลจากแบบประเมินผลชุดกิจกรรม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กเจนเบต้า ได้แก่ ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันเบต้าในอนาคต ครูศิลปะ นิสิต-นักศึกษาศิลปศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็ก และบุคคลทั่วไป

กลุ่มตัวอย่างการสำรวจ โดยเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ

1. ผู้ปกครองของเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า
2. ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันเบต้าในอนาคต
3. ครูศิลปะ
4. นิสิต-นักศึกษาศิลปศึกษา

กลุ่มตัวอย่างการสัมภาษณ์ โดยเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง

1. ครูสอนศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา
2. ผู้ปกครองของเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า
3. แพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญการประเมิน

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถม มีประสบการณ์ทำงานเฉพาะด้านไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า
2. แบบสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า
3. รูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเนอเรชันเบต้า
4. แบบประเมินชุดกิจกรรมศิลปะในงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็ก

เจนเนอเรชันแอลฟาและเบต้า ทั้งในด้านการสอน และด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 69 คน

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า และแพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช รวมกันทั้งหมด 7 ท่าน

3. ผู้วิจัยนำรูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเจนเนอเรชันเบต้าไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถมประเมิน และนำข้อมูลมาสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1

ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน ศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม			
เพศ			
1	หญิง	33	47.8
2	ชาย	27	39.2
3	LGBTQ+	9	13
อายุ			
1	16-28 ปี (Gen Z)	40	58
2	29-45 ปี (Gen Y)	25	36.2
3	46-60 ปี (Gen X)	4	5.8
สถานะ			
1	บุคลากรทางการศึกษา	50	72.6
2	นิสิต/นักศึกษา	11	15.9
3	บุคคลทั่วไป	7	10.1
4	ผู้ปกครอง	1	1.4

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ท่านรู้จักเจนเบต้า (Generation Beta) หรือไม่			
1	รู้จัก	34	49.3
2	เคยได้ยิน	24	34.8
3	ไม่รู้จัก	11	15.9
ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กเจนเบต้า			
ท่านคิดว่าการเรียนการสอนในรูปแบบใดเหมาะสมสำหรับเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	การศึกษาตามความสนใจ	52	75.4
2	Blended Learning (ผสมผสาน Online และ On-site)	35	50.7
3	ในห้องเรียน (On-site)	25	36.2
ท่านคิดว่าความรู้หรือทักษะใดบ้างที่มีความสำคัญต่อเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	เทคโนโลยี เช่น AI, Metaverse, การรู้เท่าทันเทคโนโลยี	55	79.7
2	สุขภาพกาย-ใจ เช่น สุขภาพจิตใจ	53	76.8
3	สิ่งแวดล้อม เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	44	63.8
ท่านคิดว่าเนื้อหาด้านศิลปะแบบใดที่ควรให้เด็กเจนเบต้าศึกษา (ตอบได้หลายข้อ)			
1	ความคิดสร้างสรรค์	56	81.2
2	ศิลปะกับเทคโนโลยี เช่น Digital Art	53	76.8
3	ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)	52	75.4
ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า			
ด้านการจัดสภาพแวดล้อม			
1	เรียนรู้ในห้องเรียน	39	56.6
2	เรียนรู้ในสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติ	23	33.3
3	เรียนรู้ในห้องเรียน	4	5.8
สื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ (ตอบได้หลายข้อ)			
1	วัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ ดิน หิน และ บอร์ดเกม/การ์ดเกม (อันดับที่ 1 ร่วม)	39	56.5
2	VR/AR (เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน/ความเป็นจริงเสริม)	37	53.6
3	เกมดิจิทัล	36	52.2

เจนเอเรชั่นแอลฟาและเบต้า ทั้งในด้านการสอน และด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 69 คน

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา ผู้ปกครองเด็กเจนเอเรชั่นแอลฟา-เบต้า และแพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช รวมกันทั้งหมด 7 ท่าน

3. ผู้วิจัยนำรูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเจนเอเรชั่นเบต้าไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถมประเมิน และนำข้อมูลมาสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1

ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเอเรชั่นเบต้า (Generation Beta)

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม			
เพศ			
1	หญิง	33	47.8
2	ชาย	27	39.2
3	LGBTQ+	9	13
อายุ			
1	16-28 ปี (Gen Z)	40	58
2	29-45 ปี (Gen Y)	25	36.2
3	46-60 ปี (Gen X)	4	5.8
สถานะ			
1	บุคลากรทางการศึกษา	50	72.6
2	นิสิต/นักศึกษา	11	15.9
3	บุคคลทั่วไป	7	10.1
4	ผู้ปกครอง	1	1.4

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ท่านรู้จักเจนเบต้า (Generation Beta) หรือไม่			
1	รู้จัก	34	49.3
2	เคยได้ยิน	24	34.8
3	ไม่รู้จัก	11	15.9
ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กเจนเบต้า			
ท่านคิดว่าการเรียนการสอนในรูปแบบใดเหมาะสำหรับเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	การศึกษาตามความสนใจ	52	75.4
2	Blended Learning (ผสมผสาน Online และ On-site)	35	50.7
3	ในห้องเรียน (On-site)	25	36.2
ท่านคิดว่าความรู้หรือทักษะใดบ้างที่มีความสำคัญต่อเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	เทคโนโลยี เช่น AI, Metaverse, การรู้เท่าทันเทคโนโลยี	55	79.7
2	สุขภาพกาย-ใจ เช่น สุขภาพจิตใจ	53	76.8
3	สิ่งแวดล้อม เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	44	63.8
ท่านคิดว่าเนื้อหาด้านศิลปะแบบใดที่ควรให้เด็กเจนเบต้าศึกษา (ตอบได้หลายข้อ)			
1	ความคิดสร้างสรรค์	56	81.2
2	ศิลปะกับเทคโนโลยี เช่น Digital Art	53	76.8
3	ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)	52	75.4
ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า			
ด้านการจัดสภาพแวดล้อม			
1	เรียนรู้นอกห้องเรียน	39	56.6
2	เรียนรู้ในสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติ	23	33.3
3	เรียนรู้ในห้องเรียน	4	5.8
สื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ (ตอบได้หลายข้อ)			
1	วัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ ดิน หิน และ บอร์ดเกม/การ์ดเกม (อันดับที่ 1 ร่วม)	39	56.5
2	VR/AR (เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน/ความเป็นจริงเสริม)	37	53.6
3	เกมดิจิทัล	36	52.2

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รูปแบบกิจกรรม			
1	กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (ร่วมมือกันทำตามเป้าหมาย)	58	84.1
2	กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม	9	13
3	กิจกรรมการเรียนรู้แบบเดี่ยว	2	2.9
เทคนิคทางศิลปะ (ตอบได้หลายข้อ)			
1	การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ เช่น ตัด พับ ปะ แปะกระดาษ ร้อยลูกปัด	47	68.1
2	ศิลปะดิจิทัล เช่น วาดภาพหรือปั้น ด้วยเทคนิคดิจิทัล	44	63.8
3	การวาดภาพระบายสี	43	62.3

จากแบบสอบถามแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแบ่งเป็นเพศหญิงร้อยละ 47.8 เพศชายร้อยละ 39.2 และ LGBTQ+ ร้อยละ 13 โดยมีอายุ 16-28 ปี (Gen Z) ร้อยละ 58 อายุ 29-45 ปี ร้อยละ 36.2 และ 46-60 ปี ร้อยละ 5.8 ซึ่งมีสถานะเป็นบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 72.6 นิสิต/นักศึกษา ร้อยละ 15.9 บุคคลทั่วไป ร้อยละ 10.1 และผู้ประกอบการ ร้อยละ 1.4 โดยผู้ตอบสอบถามร้อยละ 49.3 ระบุว่ารู้จักเด็กเจนเนอเรชันเบต้า รองลงมาคือเคยได้ยิน ร้อยละ 34.8 และไม่รู้จักร้อยละ 15.9

แบบสอบถามในตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) โดยพบว่ารูปแบบการเรียนสอนที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ การศึกษาตามความสนใจ ร้อยละ 75.4 รองลงมาคือ Blended Learning (ผสมผสาน Online และ On-site) ร้อยละ 50.7 และ ในห้องเรียน (On-Site) ร้อยละ 36.2 ตามลำดับ ส่วนทักษะที่มีความสำคัญต่อเด็กเจนเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ ทักษะทางเทคโนโลยี ร้อยละ 79.7 รองลงมาคือ สุขภาพกาย-ใจ ร้อยละ 76.8 และ สิ่งแวดล้อม ร้อยละ 63.8 ตามลำดับ ในขณะที่เนื้อหาด้านศิลปะที่ควรให้เด็กเจนเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ ความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ 81.2 รองลงมาคือ ศิลปะกับเทคโนโลยี ร้อยละ 76.8 และ ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ร้อยละ 75.4 ตามลำดับ แบบสอบถามในตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) โดยพบว่าการจัดสภาพแวดล้อมการที่ที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ การเรียนรู้นอกห้องเรียน ร้อยละ 56.6 รองลงมาคือ การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติ

ร้อยละ 33.3 และ การเรียนรู้ในห้องเรียน ร้อยละ 5.8 ตามลำดับ ส่วนสื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับเด็กเจนเอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ วัสดุธรรมชาติ เท่ากับบอร์ดเกม/การ์ดเกม ร้อยละ 79.7 รองลงมาคือ สื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ ร้อยละ 53.6 และ เกมดิจิทัล ร้อยละ 52.2 ตามลำดับ ในขณะที่รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเจนเอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (ร่วมมือกันทำตามเป้าหมาย) ร้อยละ 84.1 รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ร้อยละ 13 และ กิจกรรมการเรียนรู้แบบเดี่ยว ร้อยละ 2.9 ตามลำดับ ส่วนเทคนิคทางศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กเจนเอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ร้อยละ 68.1 รองลงมาคือ ศิลปะดิจิทัล ร้อยละ 63.8 และ การวาดภาพ-ระบายสี ร้อยละ 62.3 ตามลำดับ

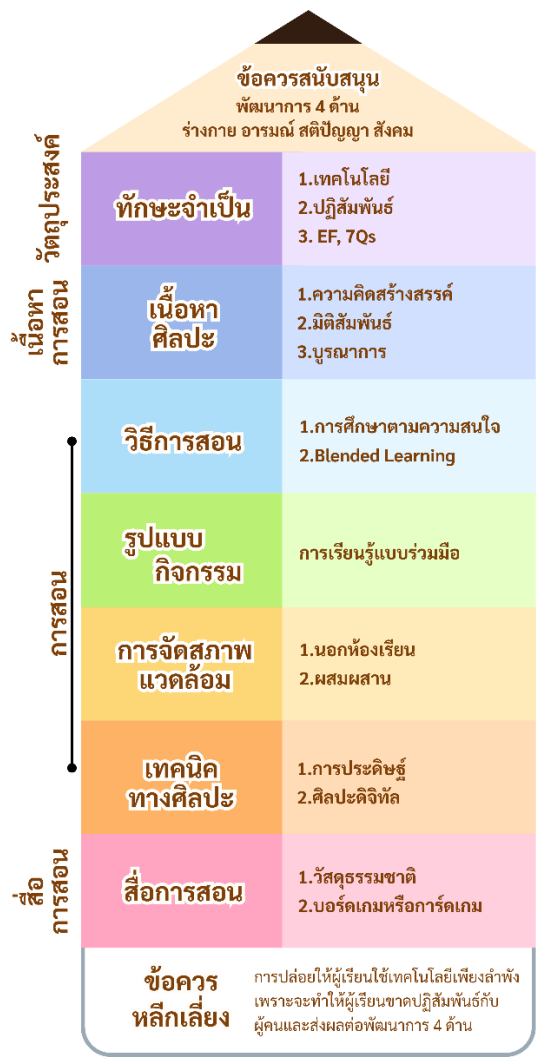
ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าควรจะมีการเรียนรู้เทคโนโลยีไปพร้อมกันกับทักษะด้านอื่น และควรมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและโลกภายนอกด้วยเช่นกัน

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กเจนเอเรชันเบต้าคือ Blended Learning โดยควรส่งเสริมการเรียนรู้ตามความสนใจ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่วนเนื้อหาด้านศิลปะที่ควรส่งเสริมมากที่สุดคือด้านมิติสัมพันธ์ รองลงมาคือด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านศิลปะปฏิสัมพันธ์ ตามลำดับ การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนควรเป็นสภาพแวดล้อมแบบผสมผสาน นอกจากนี้ยังควรให้ความสำคัญกับวัสดุ เพราะวัสดุสามารถใช้สื่อสารความรู้สึกได้ ส่วนในด้านของทักษะครูในอนาคตควรจะต้องมีความเข้าใจในตัวเด็ก มีทักษะด้านจิตวิทยา สื่อสารกับเด็กด้วยเหตุผลและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ปรับการสอนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ รวมถึงมีทักษะด้านเทคโนโลยีและตามทันความสนใจของเด็กในยุคดิจิทัล

จากการศึกษา วิเคราะห์ผลการสำรวจและการสัมภาษณ์ คณะผู้วิจัยจึงได้ออกแบบโมเดลแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเอเรชันเบต้า จัดทำเป็นแผนภาพได้ดังนี้

ภาพ 1

ภาพโมเดลแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า



แนวทางการสอนศิลปะแบ่งได้เป็นทั้งหมด 7 องค์ประกอบ จัดได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ คือ

- 1. วัตถุประสงค์** คือ ต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะจำเป็นที่คาดว่าจะเจอเรชันเบต้าฟิงมี คือ ทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะด้านปฏิสัมพันธ์ และทักษะการจัดการอารมณ์ เช่น EF และ 7Qs
- 2. เนื้อหาการสอน** คือ ควรส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก รองลงมา คือ มิตสัมพันธ์และบูรณาการ ตามลำดับ
- 3. การสอน** คือ
 - 1) ควรออกแบบโดยให้ผู้เรียนศึกษาได้ตามความสนใจ และ Blended Learning เพื่อให้ผู้เรียนมีความอิสระในการเรียน ศึกษาในประเด็นที่สนใจ สามารถศึกษาได้ทุกที่ทุกเวลา
 - 2) ควรมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยการทำงานร่วมกับเพื่อน
 - 3) การจัดสภาพแวดล้อม ควรให้ผู้เรียนได้ศึกษาภายนอกห้องเรียนร่วมกับภายในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีประสบการณ์นอกห้องเรียน เช่น พิพิธภัณฑ์ สวนสาธารณะ สถานที่สำคัญ เป็นต้น
 - 4) เทคนิคในการจัดกิจกรรมศิลปะ ควรเน้นให้ผู้เรียนทำงานประดิษฐ์เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะหลากหลาย เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การใช้กล้ามเนื้อที่ต้องสัมพันธ์กับสายตา เป็นต้น และควรมีกิจกรรมเทคนิคศิลปะดิจิทัล เพื่อเสริมทักษะดิจิทัลร่วมด้วย
- 4. สื่อการสอน** ควรใช้วัสดุธรรมชาติให้ผู้เรียนได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติและได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์จากการประยุกต์ นอกจากนี้ควรมีสื่อที่กระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียนด้วยบอร์ดเกมหรือการ์ดเกม นอกจากนี้ 7 องค์ประกอบดังกล่าวแล้ว ยังมีข้อควรปฏิบัติ คือ ควรสนับสนุนด้านพัฒนาการผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และมีข้อควรหลีกเลี่ยงในการให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีและ AI เพียงลำพัง แต่ควรออกแบบให้เป็นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นด้วย

จากโมเดลแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเนอเรชันเบต้า โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ภาพ 2

ภาพรวมชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียนเจนเนอเรชันเบต้า ประกอบด้วยกล่องชุดกิจกรรม สมุดคู่มือกิจกรรม และวัสดุอุปกรณ์



ตาราง 2

ตารางชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเอเรชั่นเบต้า



รูปแบบชุดกิจกรรมโดยมีแนวทางการสอนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน การศึกษาตามอัธยาศัย และการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีอุปกรณ์ทั้งหมด 3 ส่วน ประกอบด้วย

1. กล่องกิจกรรมสำหรับใส่อุปกรณ์ต่าง ๆ
2. สมุดกิจกรรมสำหรับบันทึกโดยภาพกิจกรรมเป็นรูปแบบภาพการ์ตูน
3. วัสดุอุปกรณ์มีทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ วัสดุธรรมชาติ เช่น หิน ไม้ และวัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ สีเทียน พู่กัน



คู่มือทำกิจกรรมแบ่งตามความยาก-ง่ายทางเทคนิคศิลปะ ดังนี้

1. วาดภาพ
2. ระบายสี
3. งานปั้น
4. ภาพพิมพ์
5. กิจกรรมรวมเทคนิคศิลปะโดยนำมาแตงนิทาน
6. กิจกรรมส่งเสริมด้านเทคโนโลยีด้วยการทำภาพเคลื่อนไหว

โดยเนื้อหาไล่ลำดับจากสิ่งใกล้ตัวไปหาสิ่งไกลตัวหรือสอดคล้องกับเทคนิคศิลปะ



รูปแบบกิจกรรมออกแบบให้อยู่ในรูปแบบชุดกล่องกิจกรรมเพื่อให้ง่ายต่อการจัดเก็บและขนย้ายอุปกรณ์ ในด้านการลำดับเนื้อหาและเทคนิคการสอน ได้แบ่งตามการไล่ลำดับความยาก-ง่ายของเทคนิคศิลปะ ด้านเนื้อหาไล่ลำดับจากจากสิ่งใกล้ตัวไปหาสิ่งไกลตัวหรือสอดคล้องกับเทคนิคศิลปะและได้ออกแบบใจหายให้สอดคล้องกับการส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้าน คือ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะด้านเทคโนโลยีร่วมด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะขอนำเสนอตัวอย่างกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 3

ตารางภาพตัวอย่างกิจกรรมและชิ้นงาน

ภาพรวมตัวอย่างกิจกรรม	
การ์ตูนแปลงร่าง ขั้นตอนการจัดกิจกรรม • ให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน • ให้นักเรียนช่วยกันคิดเรื่องราวและวาดเป็นการ์ตูนช่อง • เลือกชิ้นที่ชอบและสร้างสรรค์ตัวละครจากจินตนาการ • นำตัวละครไปใส่ในโปรแกรม Animated Drawing Meta Fair เพื่อจัดทำเป็นภาพเคลื่อนไหว และพากย์เสียงประกอบ • แต่ละกลุ่มนำเสนอเรื่องราว พร้อมสื่อประกอบการเล่าเรื่อง ทักษะที่ได้ • เทคโนโลยี • ปฏิสัมพันธ์ • พัฒนาการทางร่างกายและจิตใจ • ความคิดสร้างสรรค์ • การสื่อสาร อุปกรณ์ที่ใช้ • สื่อศิลปะแบบผสม • Animated drawing meta fair ชิ้นงาน • การ์ตูน Stop motion เรื่อง การตูนแปลงร่าง	
ภาพการ์ตูนช่อง	แปลงร่างเป็นภาพเคลื่อนไหว

ตัวอย่างกิจกรรมจากหัวข้อ กิจกรรมส่งเสริมด้านเทคโนโลยีด้วยการทำภาพเคลื่อนไหว คือ “การตูนแปลงร่าง” เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้สื่อศิลปะแบบผสมผสานและฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี โดยอุปกรณ์ที่ใช้ คือ สื่อศิลปะแบบผสม และ Animated Drawing Meta Fair ซึ่งขั้นตอนการทำกิจกรรมมีดังนี้ ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน ช่วยกันคิดเรื่องราวและนำมาวาดเป็นการตูนช่องในกระดาษขนาด A4 โดยใช้เทคนิคศิลปะแบบใดก็ได้ ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนเลือกฉากที่ประทับใจมาสร้างสรรค์ตัวละครตามจินตนาการ จากนั้นนำตัวละครไปใส่ในโปรแกรม Animated Drawing Meta Fair เพื่อจัดทำเป็นภาพเคลื่อนไหว และใส่พากย์เสียงประกอบ เป็นชิ้นงานการตูน Animation เรื่อง การตูนแปลงร่าง ขั้นที่ 3 เมื่อได้ชิ้นงานสมบูรณ์แล้วให้ออกมานำเสนอเรื่องราว พร้อมสื่อประกอบการเล่าเรื่อง โดยกิจกรรมนี้ ผู้เรียนจะได้ทักษะ คือ เทคโนโลยีจากการใช้โปรแกรม ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารจากการทำงานกลุ่ม พัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ และความคิดสร้างสรรค์จากการทำงานศิลปะ

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถม จำนวน 3 ท่าน ในการประเมินชุดกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 4

ตารางคะแนนแบบประเมินชุดกิจกรรมศิลปะในงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
ด้านเนื้อหา			
1	เนื้อหาที่น่าสนใจเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4	มาก
2	มีเนื้อหาสอดคล้องการพัฒนาทักษะชีวิต 4 ด้าน	4.67	มากที่สุด
3	ภาษาที่ใช้สามารถสื่อความหมายและเข้าใจง่าย	4.67	มากที่สุด
4	มีความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	3.67	มาก
5	เนื้อหาสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเจนเบต้าได้	4.67	มากที่สุด
รวมคะแนน		4.33	มาก
ด้านการออกแบบ			
6	มีการออกแบบที่ทันสมัย น่าสนใจ	4	มาก
7	มีระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม	4.33	มาก
8	ความเหมาะสมและถูกต้องของกราฟิกและภาพประกอบ	4.33	มาก

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
9	การออกแบบครอบคลุมเนื้อหา	4	มาก
10	วิธีการนำเสนอมีความน่าสนใจ และแสดงเนื้อหาสาระชัดเจน	3.67	มาก
	รวมคะแนน	4.07	มาก
ด้านรูปแบบกิจกรรม			
11	รูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเจนเบต้า	4	มาก
12	รูปแบบกิจกรรมสามารถส่งเสริมทักษะชีวิต 4 ด้าน	4.33	มาก
13	รูปแบบกิจกรรมมีความสอดคล้องในเนื้อหาเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในประเทศ	4.33	มาก
14	รูปแบบกิจกรรมนี้สามารถนำไปจัดการเรียนรู้ได้จริง	5	มากที่สุด
15	รูปแบบกิจกรรมสามารถกระตุ้นความสนใจของเด็กเจนเบต้า	4	มาก
	รวมคะแนน	4.33	มาก
ด้านความรู้			
16	การจัดลำดับข้อมูลมีความถูกต้องและเอื้อให้เกิดการเรียนรู้	4.33	มาก
17	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา สามารถปฏิบัติได้	4.67	มากที่สุด
18	รูปแบบชุดกิจกรรมมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.67	มากที่สุด
19	รูปแบบกิจกรรมสามารถใช้ในการเรียนรู้ได้	4.33	มาก
20	รูปแบบกิจกรรมมีส่วนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างครอบคลุม	4.33	มาก
	รวมคะแนน	4.47	มาก

จากผลการประเมินชุดกิจกรรมศิลปะในงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ การสอนศิลปะ สำหรับเด็กในเจนเอเรชันเบต้า (Generation Beta)” สำหรับผู้เชี่ยวชาญพบว่า ในทุกด้านมีความเหมาะสมในระดับมาก โดยในด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงที่สุด คือ 4.47 ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.33 และ ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.07 ตามลำดับ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นด้านเนื้อหาว่ามีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น และควรเพิ่มเนื้อหาให้มีความละเอียดขึ้น ด้านการออกแบบ ควรมีสีสันที่สดใสและเชื่อมโยงกับธรรมชาติและมีขั้นตอนการสอนที่ชัดเจนมากขึ้น ด้านรูปแบบกิจกรรม ควรเพิ่มเติมด้านการจัดสภาพแวดล้อม มีกิจกรรมที่พัฒนาอารมณ์-สังคม ที่ชัดเจนรวมถึงเชื่อมโยงกับนโยบายชาติเพื่อนำมาประยุกต์ในการจัดกิจกรรมด้านความรู้ ควรเรียบเรียงกิจกรรมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเพิ่มเติม โดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านได้กล่าวถึงข้อดี-ข้อเสียและข้อเสนอแนะ ดังนี้

ท่านที่ 1: มีข้อดีที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ แต่ควรชูจุดเด่นของธรรมชาติมากกว่าเทคโนโลยี โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยเสริมความโดดเด่นของธรรมชาติ และควรมีเนื้อหาให้ครบทุกด้าน รวมถึงไล่เรียงความซับซ้อนของเทคนิคไปตามลำดับด้วยเช่นกัน

ท่านที่ 2: ข้อดีคือมีแนวทางการสอนมีความน่าสนใจและคาดว่าจะเหมาะกับการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย มีการเชื่อมโยงวัสดุอุปกรณ์ธรรมชาติและวัสดุรอบตัว แต่ขั้นตอนในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมยังไม่ละเอียดมากพอ และระบุถึงเนื้อหา สื่อ ผลลัพธ์ โดยควรศึกษาและวิเคราะห์เพิ่มเติมเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรม การร้อยเรียงกิจกรรมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

ท่านที่ 3: กิจกรรมน่าสนใจ มีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ แต่การออกแบบดูเหมาะสมสำหรับเด็กอ่อน ซึ่งไม่สอดคล้องกับเนื้อหาของกิจกรรม และควรแบ่งกิจกรรมให้สั้นลงสำหรับเด็กที่มีช่วงสมาธิไม่ยาวนาน

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า เด็กในเจนเนอเรชันเบต้าเป็นเด็กที่เกิดมาพร้อมกับการใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างเต็มรูปแบบ โดยผลจากแบบสอบถามผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง กับเด็กเจนเนอเรชันเบต้าล้วนให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี แต่ก็มีความกังวลเรื่องการใช้เทคโนโลยีที่มากเกินไป และผลจากการสัมภาษณ์ พบว่าควรมีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ส่วนเนื้อหาด้านศิลปะที่ควรส่งเสริมที่สุดคือด้านมิติสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังมีคำแนะนำว่าควรให้ความสำคัญกับวัสดุ ครูควรมีทักษะทางจิตวิทยาในการสื่อสารกับนักเรียน และมีทักษะด้านเทคโนโลยีอีกด้วย สอดคล้องกับ ภัสราไพ จ้อยเจริญ (2568) ที่ได้ระบุว่า เด็กในเจนเนอเรชันเบต้าเติบโตมากับ AI อย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งมีทั้งข้อดีที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้อย่างหลากหลาย แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถส่งผลกระทบต่อพัฒนาการและการเจริญเติบโตได้ จึงควรส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้ครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านร่างกาย มีความแข็งแรง เคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว 2) ด้านสติปัญญา มีความรู้เท่าทันสื่อ 3) ด้านอารมณ์ จิตใจ มีความอดทนและยับยั้งชั่งใจ 4) ด้านสังคม มีความสามารถในการสื่อสาร

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า รูปแบบกิจกรรมสามารถจัดเป็นกิจกรรมด้วยแนวทางการสอน ได้แก่ การเรียนรู้แบบผสมผสาน ศึกษาตามอัธยาศัย และ การเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยแบ่งกิจกรรมตามเทคนิคศิลปะ 6 ด้าน คือ 1) วาดภาพ 2) ระบายสี 3) งานปั้น 4) ภาพพิมพ์ 5) แต่งนิทาน 6) Stop motion และแบ่งตามหมวดเนื้อหาได้ 7 หมวด คือ 1) ตนเอง 2) ภาษาและเทคโนโลยี 3) สิ่งแวดล้อม-วัสดุธรรมชาติ 4) วิถีชีวิต 5) สังคม 6)

สุขภาพกาย-ใจ 7) ศิลปะ โดยผลจากการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมศิลปะที่ ออกแบบสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าทุกด้านมี ความเหมาะสมในระดับมาก โดยจำแนกค่าเฉลี่ยแต่ละด้านได้ดังนี้ : ด้านความรู้มีค่าเฉลี่ยสูง ที่สุดคือ 4.47 รองลงมาคือด้านเนื้อหาและด้านรูปแบบกิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ที่ 4.33 และด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.07 ตามลำดับ

ผลการประเมินความเหมาะสมในด้านความรู้ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมมีความสอดคล้องกับพัฒนาการและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในยุคปัจจุบัน ที่ เติบโตมาท่ามกลางเทคโนโลยีอัจฉริยะ และมีรูปแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของ ชีวิต (McCrinkle & Fell, 2021)

ผลการประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา และด้านรูปแบบกิจกรรม ซึ่งได้คะแนน เฉลี่ย 4.33 เท่ากัน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยเนื้อหามีความ เชื่อมโยงกับธรรมชาติ วัสดุรอบตัว และชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1934) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ควรมีฐานจากประสบการณ์ของผู้เรียน และควรเชื่อมโยงกับโลกจริง อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เพิ่มเติมรายละเอียดเชิงลำดับขั้นของทักษะ และเพิ่ม กิจกรรมที่พัฒนาทักษะด้านอารมณ์และสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Eisner (2002) ที่ มองว่าศิลปะไม่เพียงแค่สร้างทักษะเท่านั้น แต่ยังพัฒนา “การมองเห็นคุณค่า” และการเข้าใจ บริบทของมนุษย์อีกด้วย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ระบุว่านักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นควรรู้จักทัศนธาตุและใช้อุปกรณ์ ศิลปะเป็น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จึงเหมาะสมกับการนำมาให้นักเรียนประถมศึกษา ตอนต้นได้เรียนรู้

ส่วนผลการประเมินความเหมาะสมด้านการออกแบบกิจกรรม ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ย 4.07 แม้จะอยู่ในระดับมาก แต่ยังมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้สีสัน ความชัดเจนของขั้นตอน และ ความเหมาะสมกับช่วงสมาธิของเด็ก สอดคล้องกับที่ Anderson & Krathwohl (2001) ระบุว่าเด็กช่วงปฐมวัยถึงประถมศึกษาตอนต้น เด็กจะมีระยะเวลาในการจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สั้น จากข้อมูลนี้จึงนำมาสู่การปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาสภาพแวดล้อมในช่วงเวลานั้นเพื่อปรับให้เหมาะสมกับการใช้งานจริง
2. สำหรับการศึกษาในครั้งต่อไป ควรมีการศึกษากับเด็กเจนเนอเรชันเบต้าในช่วงอายุอื่น ๆ เช่น เด็กปฐมวัย หรือเด็กมัธยมศึกษา เพื่อให้มีข้อมูลอย่างครอบคลุมในทุกช่วงวัย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551, 11 กรกฎาคม). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. https://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf
- ภัสราไพ จ้อยเจริญ. (2568). *AI mazing เส้นสำรวจ ร่วมมือ สร้างเด็กปฐมวัย Gen Beta*. [Symposium]. ห้องประชุมดวงเดือน พิศาลบุตร คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Minton, Balch & Company.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press
- Fernando, P. A., & Premadasa, H. K. S. (2024). Use of gamification and game-based learning in educating Generation Alpha: A systematic literature review. *Educational Technology & Society*, 27(2), 114-132.
- McCrindle, M. (2014). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. McCrindle Research.
- McCrindle, M., & Fell, A. (2021). *Generation Alpha: Understanding Our Children and Helping Them Thrive*. Hachette Australia.
- World Economic Forum. (2025, January 15). *Global Risk Report*. <https://www.weforum.org/publications/global-risks-report-2025/digest/>
- Yusuf, A. (2023). Futuristic Curriculum Concept for Generation Alpha in Indonesia: A Case Study. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Educational Administration: Theory and Practice*, 29(2). 130-150. <https://kuey.net/index.php/kuey/article/view/642>