รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

นางสาวอรทยา สารมาศ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2567

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

The Digital Arts Instructional Model on Mobile Applications to Enhance Well-being of the Elderly

Miss Orathaya Saramart

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of
Doctor of Philosophy in Art Education
Department of Art,Music, and Dance Education
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2024

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

หัวข้อวิทยานิพนธ์	รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ
โดย	นางสาวอรทยา สารมาศ
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยศวีร์ สายฟ้า)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ขนบพร แสงวณิช)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรมพันธุ์)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

อรทยา สารมาศ : รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ. (The Digital Arts Instructional Model on Mobile Applications to Enhance Well-being of the Elderly) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ, อ.ที่ปรึกษาร่วม : ศ. ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ และเพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ 1) ศึกษาแนวคิดจากเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎีงานวิจัยเกี่ยวกับสภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางการสอน พร้อมกับสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ จำนวน 20 คน กับผู้เชี่ยวชาญ 4 ด้าน จำนวน 14 คน คือ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดูแลผู้สูงอายุ จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ จำนวน 5 คน ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบศิลปะดิจิทัล จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบแอปพลิเคชัน จำนวน 3 คน พร้อมกับสังเกตการสอนจากโรงเรียนผู้สูงอายุ จำนวน 3 แห่ง 2) พัฒนารูปแบบการสอน ฯ โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เป็นรูปแบบศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (AAWE - Art Applications for well-being of the Elderly) 3) นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้กิจกรรม คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 - 80 ปี ที่มีร่างกายแข็งแรงเพียงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้ มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง และสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในขั้นพื้นฐาน โดยรับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบบอาสาสมัคร จำนวน 43 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม 2) แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม 3) แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้สังเกตการสอน 4) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. ได้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุที่มีสื่อดิจิทัลเป็นสิ่งเร้าให้เกิดสุนทรียภาพจนทำให้ผู้สูงอายุเกิดความเพลิดเพลินในการทำงานศิลปะได้อธิบายความหมาย ความทรงจำ พร้อมแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นผลงานศิลปะ ประกอบด้วย 3 หัวข้อหลักที่แบ่งประเด็นตามที่ผู้สูงอายุสนใจ ได้แก่ สถานที่ บุคคล และอาชีพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะทางใจ และสังคม

2. ผลการศึกษาการทดลองใช้รูปแบบการสอน พบว่า 1) รูปแบบการสอน AAWE สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุอยู่ในระดับมากที่ 4.45 2) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในรูปแบบการสอน ฯ จากการประเมินสุขภาวะของตนเองหลังร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่ 4.44 3) จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรม ได้รับการประเมินในระดับมากที่ 4.22

นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนมากได้ออกความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า กิจกรรมลักษณะนี้ช่วยเพิ่มคุณค่าในตนเองและมีบทบาทในสังคมมากขึ้น ตลอดจนเพิ่มทักษะในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ทำให้ตนเองรู้สึกทันสมัยเหมือนคนรุ่นใหม่ได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สาขาวิชา ศิลปศึกษา ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2567 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม .....

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

6184232927 : MAJOR ART EDUCATION
KEYWORD: Instructional Model, Digital Arts, Mobile Applications, Well-beings, Elderly
Orathaya Saramart : The Digital Arts Instructional Model on Mobile Applications to Enhance Well-being of the Elderly. Advisor: Asst. Prof. Apichart Pholprasert, Ph.D. Co-advisor: Prof. Jintavee Khlaisang, Ph.D.

This research aimed to develop the digital arts instructional model with mobile applications to enhance the well-being of the elderly and to study the data on the digital arts instructional model with mobile applications to enhance the well-being of the elderly. The research and development methodology was employed and divided into 3 phases: 1) Study the concepts from theoretical documents, research paper, problems of the elderly, and teaching methods, along with interviewing 20 elderly people with 14 experts in 4 fields: 3 experts in elderly care, 5 experts in teaching mobile art applications for the elderly, 3 experts in digital art design, and 3 experts in application design. 2) Develop the instructional model by analyzing the data into the digital arts instructional model with a mobile application (AAWE). 3) Investigate the impact of implementing the developed activity model with a sample group of elderly with 60-80 years of age who are physically fit enough to take care of themselves, have their own mobile devices, and able to use mobile devices at a basic level by recruiting 43 volunteer participants. The research instruments used were: 1) well-being assessment forms for participants after attending the activity, 2) questionnaires for students after attending the activity, 3) behavioral observation forms for participants, and 4) interview forms for participants after attending the activity. Data were analyzed using the frequency, percentages, means, standard deviations, and content analysis.

The research results found that:

1. The digital arts instructional model with mobile applications to enhance the well-being of the elderly (AAWE Model) is a teaching model that uses digital media as a stimulus to create aesthetics, allowing the elderly to enjoy working with art to explain and express the meaning, memories, and feelings into artworks. It consists of 3 main topics divided according to the interests of the elderly: places, people, and occupations. It aims to promote physical, mental, social, and intellectual health.

2. The results of the study of the experimental use of the teaching model found that 1) the AAWE teaching model can enhance the well-being of the elderly at a high level of 4.45. 2) The participants were satisfied with the instructional model from the assessment of their own well-being after participating in the activity at a high level of 4.44. 3) From observing the behaviors of the participants by the instructional observer, their overall well-being was assessed at the high level of 4.22.

Moreover, most participants gave additional comments that this type of activity increased their self-worth and their role in society, as well as improved their skills in using mobile devices making them feel modern like the new generation.

Field of Study:	Art Education	Student's Signature .....
Academic Year:	2024	Advisor's Signature .....
		Co-advisor's Signature .....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยการแนะนำ ช่วยเหลือ ดูแล และเอาใจใส่เป็นอย่างดี จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ ซึ่งกรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือในการตรวจแก้ไขวิทยานิพนธ์ ชี้แนะในสิ่งที่ขาดตกบกพร่องด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ และสนับสนุนให้กำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจน ศาสตราจารย์ ดร.เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ขนบพร แสงวณิช ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรมพันธ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และคณาจารย์สาขาศิลปศึกษาทุกท่านในความกรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุง แก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุง แก้ไขเครื่องมือให้ถูกต้อง สมบูรณ์ ผู้สูงอายุ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่าในการให้สัมภาษณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย รวมถึงโรงเรียนผู้สูงอายุทั้ง 3 แห่งที่ให้การต้อนรับและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.คนที่หนึ่ง แสงหิรัญ อาจารย์ณัชชา เอกนาวา อาจารย์จิณณพัต สกุลทอง คุณกฤษณะ นุ่มทองและคุณปพิชญา นุ่มทอง ผู้ช่วยสอน ดูแลผู้เรียนและเก็บข้อมูลวิจัย ตลอดจนคณาจารย์สาขาศิลปศึกษาที่อนุญาตให้ใช้สถานที่สำหรับทดลองจัดกิจกรรมการสอน ฯ ขอขอบคุณรุ่นพี่ รุ่นน้อง และเจ้าหน้าที่ธุรการในสาขาวิชาศิลปศึกษาทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้ความรัก ความช่วยเหลือ คำปรึกษา กับกำลังใจที่สามารถผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ได้ และสุดท้ายนี้ ขอขอบคุณทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิตที่สนับสนุนการศึกษาและการทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จด้วยดีมา ณ โอกาสนี้

อรทยา สารมาศ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ค

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... ง

กิตติกรรมประกาศ ..... จ

สารบัญ ..... ฉ

สารบัญตาราง ..... ฌ

สารบัญภาพ ..... ฐ

บทที่ 1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

คำถามวิจัย 9

วัตถุประสงค์การวิจัย 9

ขอบเขตของการวิจัย 9

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย 10

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 11

กรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย 12

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 13

1) ผู้สูงอายุ 14

1.1. ความหมายของผู้สูงอายุ 14

1.2. คุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้สูงอายุ 16

1.3. ปัญหาของผู้สูงอายุ 17

1.4. พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ 19

1.5. การใช้ศิลปะดิจิทัลในการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 20

2) สุขภาวะ 21

2.1. ความหมายและองค์ประกอบของสุขภาวะ 21

2.2. สุขภาวะของผู้สูงอายุ 24

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3) อุปกรณ์เคลื่อนที่และแอปพลิเคชัน 26
3.1. ความหมาย ประเภท และคุณสมบัติของอุปกรณ์เคลื่อนที่ 26
3.2. ความหมาย ประเภท และคุณสมบัติของแอปพลิเคชัน 28
4) ศิลปะดิจิทัล 30
4.1. ความหมายและประเภทของศิลปะดิจิทัล 30
4.2. ความแตกต่างระหว่างศิลปะแบบเดิมและศิลปะดิจิทัล 36
4.3. คุณสมบัติและต้นแบบของศิลปะดิจิทัล 38
4.4. แอปพลิเคชันที่ใช้สร้างงานศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 41
4.5. แอปพลิเคชันศิลปะบนสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ 58
4.6. คุณค่าทางสุนทรียะของศิลปะดิจิทัล 61
5) รูปแบบการสอนเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 63
5.1. แนวทาง รูปแบบ และทฤษฎีการสอนที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ 63
5.2. วิธีการสอนเพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ 72
5.3. รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุข ภาวะของผู้สูงอายุ 78
6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 83
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 92
ระยะที่ 1 ศึกษาแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 94
ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 104
ระยะที่ 3 ทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 107
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 113
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวคิดและข้อมูลสำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 113

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะชองผู้สูงอายุ 182
ตอนที่ 3 ผลการทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 194
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 259
สรุปผลการวิจัย 260
อภิปรายผล 276
ข้อเสนอแนะ 282
บรรณานุกรม 284
ภาคผนวก 298
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการวิจัย 299
ภาคผนวก ข ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน 302
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 306
ภาคผนวก ง ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย (IOC) 320
ภาคผนวก จ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 323
ภาคผนวก ฉ ตัวอย่างแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 333
ภาคผนวก ช ภาพบรรยากาศของการจัดกิจกรรมในแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัล 363
ประวัติผู้เขียน 373

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์แนวคิดของสุขภาวะ 22
ตารางที่ 2 ความแตกต่างระหว่างศิลปะแบบเดิมและศิลปะดิจิทัล 37
ตารางที่ 3 แอปพลิเคชันวาดภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 42
ตารางที่ 4 แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพ 46
ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ 51
ตารางที่ 6 การสังเคราะห์ทฤษฎีการสอนในกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 71
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ข้อดี/ข้อจำกัดของวิธีการสอนเพื่อพัฒนาสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ 73
ตารางที่ 8 การวิเคราะห์หน้าที่ของศิลปะดิจิทัลด้วนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 77
ตารางที่ 9 วิธีการประเมินการเกิดสุขภาวะจากรูปแบบการสอน AAWE Teaching Model 82
ตารางที่ 10 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ 95
ตารางที่ 11 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ 100
ตารางที่ 12 รายละเอียดของการสังเคราะห์ข้อมูลเป็นองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ 105
ตารางที่ 13 หลักการและแนวคิดในการจัดการศึกษา 114
ตารางที่ 14 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้สูงอายุ จำนวน 20 คน 116
ตารางที่ 15 การจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ 150
ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตการสอน 159
ตารางที่ 17 สรุปผลจากข้อสังเกตอื่น ๆ 167
ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 170
ตารางที่ 19 สรุปประเภทแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้สอนผู้สูงอายุ 180

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 20 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ 188
ตารางที่ 21 สรุปการสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม 203
ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” 204
ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” ... 206
ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” 208
ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” 210
ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่” 212
ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” 214
ตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” 216
ตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” ... 218
ตารางที่ 30 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” 220
ตารางที่ 31 ผลรวมของแบบประเมินสุขภาวะของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม 222
ตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” 223
ตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” 224
ตารางที่ 34 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” 225
ตารางที่ 35 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” 226
ตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่” ... 227
ตารางที่ 37 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” 228

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 38 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” 229
ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” 230
ตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” 231
ตารางที่ 41 ผลรวมของแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม. 232
ตารางที่ 42 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” 233
ตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” ... 234
ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” 236
ตารางที่ 45 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” 238
ตารางที่ 46 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่” 240
ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” 241
ตารางที่ 48 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” 243
ตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” ... 245
ตารางที่ 50 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” 247
ตารางที่ 51 ผลรวมของแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม 248
ตารางที่ 52 ด้านส่วนของกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมชื่นชอบมากที่สุด 250
ตารางที่ 53 ด้านความรู้สึกต่อผลงานตนเอง 251
ตารางที่ 54 ด้านอุปสรรคและปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม 252
ตารางที่ 55 ด้านการนำความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมไปใช้งาน 253
ตารางที่ 56 ด้านการปรับตัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม 254
ตารางที่ 57 ด้านความต้องการให้จัดกิจกรรมในอนาคต 255

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 58 ผลการประเมินความสอดคล้องของชื่อกิจกรรม 321

ตารางที่ 59 ผลการประเมินความสอดคล้องทางด้านความตรงของเนื้อหา..... 321

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดทฤษฎีเรื่องรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ 12

ภาพที่ 2 AAWE Teaching Model (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model) 79

ภาพที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 93

ภาพที่ 4 ภาพกิจกรรมในโรงเรียน Op 157

ภาพที่ 5 ภาพกิจกรรมในโรงเรียน Bp 158

ภาพที่ 6 แนวคิดรูปแบบกิจกรรมการสอน AAWE 184

ภาพที่ 7 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” 197

ภาพที่ 8 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” 198

ภาพที่ 9 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” 198

ภาพที่ 10 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” 198

ภาพที่ 11 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่” 199

ภาพที่ 12 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” 199

ภาพที่ 13 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” 199

ภาพที่ 14 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” 200

ภาพที่ 15 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” 200

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสโลกกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้งโดยเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีที่มีความล้ำหน้ามากขึ้นทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมรวมทั้งปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ซึ่งส่งผลให้เกิดเทคโนโลยีใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นในการดำรงชีวิต และเพื่อให้ประชากรในประเทศและภูมิภาคต่าง ๆ สามารถปรับตัวแล้วพัฒนาตนเองให้ทันกับกระแสโลกอย่างต่อเนื่อง วิธีการทำงานและถ่ายทอดองค์ความรู้ในทุกสาขาจึงจำเป็นต้องปรับตัวและพัฒนาตามไปอีกด้วย รวมทั้งวิธีการสอนที่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะใช้สื่อทางเทคโนโลยีถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ในสาขาวิชาชีพต่าง ๆ นอกจากนี้มนุษย์เกือบทุกคนทุกเพศทุกวัยได้ใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียในการสืบค้นความรู้ ข่าวสาร ตลอดจนการใช้งานเพื่อความบันเทิงกับการติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และทันเหตุการณ์

องค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UN Educational, Scientific and Cultural Education – UNESCO) ได้ส่งเสริมความรู้และนวัตกรรมให้เป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการพัฒนาการศึกษาและการเรียนการสอนให้มีคุณภาพตามกระแสโลก เพื่อตอบสนองการเติบโตทางเศรษฐกิจของแต่ละประเทศทั่วโลกด้วยการพัฒนาบุคคลและประเทศชาติให้มีคุณภาพโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและปฏิรูปความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรม (Unesco Education Strategy 2014-2021, 2014) ซึ่งสอดคล้องกับทักษะ 7 กลุ่มหลักสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยี ด้านความสนใจ ใฝ่รู้และจินตนาการ มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณกับการแก้ปัญหา มีการคิดริเริ่มสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานใหม่ แล้วจึงเข้าสู่กระบวนการพัฒนาทักษะในการสื่อสารและการร่วมมือกัน นอกจากนี้ การฝึกฝนผู้เรียนให้รู้จักคิดในเชิงธุรกิจและพัฒนาทักษะประกอบการก็มีความจำเป็นในการเตรียมพร้อมผู้เรียนเพื่อการทำงานในอนาคต การเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมและการสนใจต่อโลก เป็นการสะท้อนถึงโลกสมัยใหม่ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารไปยังที่แหล่งอื่นที่มีความแตกต่างทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมได้อย่างรวดเร็ว ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ล้ำหน้าทันสมัย โดยมีเป้าหมายในการเชื่อมโยงระหว่างเศรษฐกิจระหว่างกันและอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุข (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2549; ทิศนา แขมมณี, 2558; วิจารณ์ พานิช, 2559; Tao et al, 2020; Chen et al, 2021)

ทั้งนี้ เครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการปฏิบัติงานเพื่อการดำรงชีวิตในกระแสโลกาภิวัฒน์จึงได้ถูกปรับปรุงและพัฒนาเพื่อเพิ่มศักยภาพในการตอบสนองความต้องการจำเป็นของมนุษย์ การพัฒนาระบบการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นรากฐานในการพัฒนาระบบ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

พื้นฐานอาชีพที่สำคัญ เพราะทุกสาขาอาชีพมีการใช้สื่อเหล่านี้แทบจะตลอดเวลาให้ทันสมัย ทันโลก ทันเหตุการณ์เพื่อตอบสนองกระแสโลกตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นวิธีการสอน วิธีการสร้างจินตนาการให้ผู้เรียน วิธีการถ่ายทอดให้ผู้เรียนให้รู้จักวางแผนคิดวิเคราะห์วางแผนให้เป็นระบบตามลำดับขั้นตอน เพื่อการสร้างสรรค์งานให้ออกมาสำเร็จตรงตามเป้าหมายจนดูเหมือนว่าดิจิทัลได้มามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นที่นิยมทั่วโลก (วิจารณ์ พานิช, 2559; Digital Strategy for Schools, 2015) ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดดท่ามกลางสถานการณ์ที่พลิกผันเนื่องจากข้อจำกัดที่เกิดขึ้นอย่างปัจจุบันทันด่วน เช่น การเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์ ภูมิอากาศ ภูมิรัฐศาสตร์ การเจ็บป่วยกับเสียชีวิตจากสถานการณ์โควิด 2019 และการเพิ่มประชากรของผู้สูงอายุทั่วโลก โดยตั้งเป้าหมายในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี “เป้าหมายอนาคตประเทศไทยปี พ.ศ. 2579” มาเป็นกรอบในการกำหนดเป้าหมายหลักภายใน 5 ปีแรก (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564) ที่สอดคล้องกับกรอบเป้าหมายที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals - SDGs) ในปี ค.ศ. 2030 เพื่อเน้นการพัฒนาพื้นฐานทางด้านเศรษฐกิจและการบริการหลักของประเทศ ทำให้เศรษฐกิจและสังคมไทยมีการพัฒนาอย่างเข้มแข็งบนฐานการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยให้สังคมไทยเป็นสังคมที่เป็นธรรม มีความเท่าเทียมกันทางสถานะคนไทย เป็นประชากรที่มีระเบียบวินัย เป็นผู้ที่ตระหนักรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต มีความรู้มี ทักษะและทัศนคติที่เป็นค่านิยมที่ดี มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีความเจริญเติบโตทางจิตวิญญาณ มีจิตสาธารณะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ตลอดจนสามารถทำประโยชน์ต่อส่วนรวม มีความเป็นพลเมืองที่ดีในระดับชาติ ในระดับอาเซียน และในระดับโลกจนทำให้ประเทศไทยมีบทบาทในเวทีนานาชาติ อีกทั้งยังทำให้ระบบเศรษฐกิจไทยเข้าไปอยู่บนฐานการผลิต การบริการ และการใช้นวัตกรรมนำดิจิทัลที่สำคัญจนมีศักยภาพในการแข่งขันทั้งการผลิตและการค้าให้เป็นสังคมประกอบการ มีฐานการผลิตกับการบริการที่มีคุณภาพ และมีรูปแบบที่โดดเด่นในตลาดโลก

อย่างไรก็ตาม นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 เป็นต้นมา ในประเทศไทยได้เกิดวิกฤตการณ์จำนวนผู้ใช้แรงงานลดลงอย่างต่อเนื่อง เพราะผู้ใช้แรงงานส่วนใหญ่กำลังเข้าสู่วัยชรา อีกทั้งอัตราการเกิดในช่วง 20 ปีก่อนมีจำนวนลดลง ทำให้ขาดแรงงานที่จำเป็นในการทำงานเพื่อการพัฒนาประเทศ รวมทั้งจำนวนนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษามีจำนวนลดลง ทำให้บัณฑิตสาขาวิชาต่าง ๆ มีจำนวนลดลงไปด้วย แต่ในขณะเดียวกันจำนวนผู้สูงอายุหรือวัยชรากลับค่อย ๆ มีจำนวนมากขึ้น โดยเฉพาะหลังจากปี พ.ศ. 2564 สังคมผู้สูงอายุก็จะมีขนาดใหญ่ ทำให้เกิดปัญหาการว่างงานเนื่องจากอยู่ในวัยเกษียณ และสิ่งเหล่านี้ได้กระทบจิตใจของพวกเขาเป็นอย่างมากเพราะการว่างงาน ทำให้พวกเขารู้สึกไร้คุณค่า ยิ่งร่างกายทรุดโทรมลงแล้ว หากจิตใจหม่นหมองก็จะยิ่งทรุดลงเช่นกัน จนทำให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บตามมามากมาย เช่น โรคเบาหวาน ความดันโลหิตสูง หลอดโลหิตตัน โดยเฉพาะโรค

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ซึมเศร้าที่หลายคนเป็นอยู่ อีกทั้งกระแสเทคโนโลยีกำลังมาแรงและกำลังพัฒนาเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง แต่ผู้สูงอายุหลายคนยังมีความเชี่ยวชาญในการทำงานด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมเพราะมีประสบการณ์มาอย่างยาวนาน และยังไม่สามารถใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเหล่านี้ได้ ถึงจะใช้เครื่องมือแบบเดิมแม้จะมีคุณภาพ แต่ก็ไม่ได้รับความสะดวกสบายและรวดเร็วในการทำงานในยุคปัจจุบัน จึงไม่สามารถปรับปรุงและไม่สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมอย่างที่เคยเป็นในช่วงก่อนหน้านี้

ผู้สูงอายุมีคุณลักษณะเป็นตัวของตัวเองอันเนื่องมาจากความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมและประสบการณ์เดิมที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นสภาพครอบครัว ความเป็นอยู่ การศึกษา การทำงานและการใช้ชีวิตมาเป็นระยะเวลานาน ดังนั้นเมื่อสภาพสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงก็จะมีปัญหาการปรับตัวเข้าหาสิ่งใหม่ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มีผลกระทบต่อสุขภาพจิตมากเป็นพิเศษ ทำให้เกิดความเครียด เกิดความวิตกกังวล ขาดความมั่นใจในตนเองที่จะตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ขาดกำลังใจในการใช้ชีวิตและการทำงานต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงงานอดิเรกไปด้วย เกิดอารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดและอ่อนไหวง่าย นิสัยจุกจิกจู้จี้ คิดเล็กคิดน้อย รู้สึกน้อยใจบ่อย ๆ มักจะนึกว่าตนเองไม่มีคุณค่า ลูกหลานไม่เคารพนับถือถูกลูกหลานและสังคมทอดทิ้ง ทำให้ไม่อยากคุยหรือสุงสิงกับผู้อื่น และเกิดภาวะนอนไม่หลับ ซึ่งความเครียดและความเศร้าเหล่านี้ยังส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาวะทางสังคมเป็นสำคัญ เพราะอารมณ์ที่แปรปรวนก่อให้เกิดการโต้แย้งกับบุคคลรอบข้างและผู้อื่น โดยเฉพาะกับผู้อื่นต่างวัยเนื่องจากเกิดมาในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน มุมมองและทัศนคติจึงไม่เหมือนกัน ก่อเกิดการต่อต้านกระแสสังคมและสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง สิ่งเหล่านี้เป็นอุปสรรคต่อการสร้างความสุข ความสำเร็จในการใช้ชีวิตและการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น ผลกระทบเหล่านี้ยังชะลอการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ตลอดจนประเทศชาติ เนื่องจากผู้สูงอายุได้กลายเป็นประชากรหลักของประเทศไทยและเกือบจะทั่วโลกนั่นเอง (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2558)

ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องช่วยเหลือและสร้างแรงจูงใจให้พวกเขาให้ทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์เพื่อตนเองและส่วนรวม ศิลปะเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงจิตใจมนุษย์ให้ได้เกิดความดี ความจริงและความงาม รวมทั้งความน่าอัศจรรย์ใจ ผนวกกับการฝึกฝนให้พวกเขารู้จักการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งเป็นสิ่งเร้าหรือแรงจูงใจให้มีความรู้สึกกระตือรือร้นและเกิดความรู้สึกต้องการถ่ายทอดผลงานตามที่ตนเองอยากทำให้สำเร็จลุล่วง และดิจิทัลยังมีคุณสมบัติในการเผยแพร่ผลงานได้อย่างรวดเร็วทันท่วงทีกับกระแสโลกาภิวัฒน์ ทั้งนี้เมื่อบูรณาการศิลปะกับเทคนิคดิจิทัลเข้าด้วยกันก็จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจในตัวผลงานศิลปะให้กับตนเองและยังส่งผลต่อผู้ชมจนสามารถใช้ชีวิตในสังคมโลกปัจจุบันได้อย่างเป็นสุข และเกิดกำลังใจในการชีวิตในการดูแลสุขภาพร่างกายของตนเอง ตลอดจนเกิดความตระหนักรู้ในหน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเองในสังคม (Spaniol, 1997; Caldwell, 2005; Johnson et al 2006; McCaffrey; 2007; Sezaki & Bloomgarden, 2000; Tao et al, 2020)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สุขภาวะเป็นสภาวะหรือสิ่งที่สมบูรณ์ของมนุษย์ เป็นภาคขยายของการมีสุขภาพดีและแข็งแรงจนทำให้มนุษย์สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถทำกิจกรรมกับผู้อื่นได้ดี หากเป็นสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุก็เป็นการสูงวัยอย่างมีสุขภาวะที่เน้นการสร้างกำลังใจในการใช้ชีวิต เพื่อตอบสนองความต้องการในการปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมที่สร้างสัมพันธภาพระหว่างตนเองและผู้อื่น มีการใช้สมองในการคิดวิเคราะห์พินิจพิจารณาถึงสิ่งที่จะทำและความเชื่อทางจิตวิญญาณให้มีสุขภาพดี สามารถใช้ชีวิตอย่างเป็นสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีโดยเฉพาะการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ และเหนือธรรมชาติ ช่วยพัฒนาสัมพันธภาพที่ดีกับสังคมและสิ่งแวดล้อมจนสามารถเห็นคุณค่าในตนเองและสังคม มีความเคารพนับถือผู้อื่นและสิ่งต่าง ๆ เกิดสภาวะที่เป็นสุขสดชื่น มีความปีติยินดี มองโลกในแง่ดี และมีความมั่นใจในตนเอง ตลอดจนมีเป้าหมายในชีวิตที่แน่นอน (ชุติมา สินชัยวนิชกุล และจิราพร เกศพิชญวัฒนา, 2561)

การใช้ศิลปะซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงความเป็นสุนทรียะไม่ว่าจะจากแนวคิดและความรู้สึกของศิลปินหรือผู้สร้างภาพที่สื่อถึงความหมายและความรู้สึกของตนเอง ศิลปะช่วยเร้าอารมณ์ของผู้ชมได้ดี และทำให้พวกเขาสามารถเข้าใจกับคิดจินตนาการได้หลายแบบ อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่จรรโลงจิตใจมนุษย์ให้ผ่อนคลายความเครียด เพราะได้ปลดปล่อยเรื่องราวความรู้สึกออกมาเป็นภาพหรือผลงานที่เป็นสื่อ ในการแสดงความเข้าใจได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้สูงอายุที่เป็นผู้สร้างผลงานออกมาเกิดความภาคภูมิใจ เกิดความรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าต่อตนเองและนับถือตนเอง เกิดทัศนคติที่ดีและยังสามารถเชื่อม สัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดีอีกด้วย (Spaniol, 1997; Sezaki & Bloomgarden, 2000; Caldwell, 2005; Johnson & Sullivan-Marx, 2006; Goldmana et al, 2018; Almqvist & Andersson, 2019) จากเหตุผลดังกล่าวเห็นได้ว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่สร้างสุขภาวะให้กับผู้คนทุกเพศทุกวัยรวมทั้งผู้สูงอายุ ช่วยให้พวกเขาเกิดความผาสุกจากการใช้ความคิดจินตนาการในการสร้างสรรค์งานและทำให้เกิดสุนทรียภาพในการทำงาน สามารถสื่อความหมายที่เป็นสุขไปสู่ผู้อื่นและสังคม

ส่วนดิจิทัลก็เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการทำงานที่หลากหลาย เป็นการประมวลผลของตัวเลขที่มีความเที่ยงตรงและถูกต้อง เป็นตัวขับเคลื่อนแอปพลิเคชัน (Application) สำหรับคอมพิวเตอร์ (Computer Application) และอุปกรณ์สื่อสาร (Mobile Application) ที่มีความหลากหลายที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานของผู้ใช้ (User) มีประสิทธิภาพที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความบันเทิงจากการดูหนังฟังเพลง เล่นเกมส์ อินเทอร์เน็ต และโซเชียลมีเดีย อีกทั้งยังสามารถใช้ในการทำงานได้มากมายไม่ว่าจะถูกสร้างเพื่อการคิดคำนวณ เล่นหุ้น สร้างแผนที่ แม้แต่เพื่อการแต่งภาพ วาดภาพ ตัดต่อวีดีโอ ที่เป็นประเภทหนึ่งของศิลปะที่เรียกว่าศิลปะดิจิทัล (Digital Arts) ที่ถูกสรรสร้างจากเทคโนโลยีอิเล็กโทรนิกส์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนภาพ กล้องถ่ายรูปดิจิทัล รวมทั้งอุปกรณ์เคลื่อนที่อย่างสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่ถ่ายรูปได้ รูปที่ปรากฏมีลักษณะเป็นข้อมูลดิจิทัลที่เป็นตัวเลขแล้วปรากฏออกมาทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบเสมือนจริง โดยสามารถใส่เสียงประกอบได้ (ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์, 2542; วิวัฒน์ มีสุวรรณ์ 2564; Thomson-Thomson-Jones, 2016; Zagrobelna, 2016; Lie et al, 2019) ดิจิทัลจึงเป็นเครื่องมือที่บูรณาการกับศิลปะที่ช่วยความเป็นสุนทรียะ และช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งานในการสร้างและแก้ไขงานศิลปะจนสามารถทำการเผยแพร่ชิ้นงานได้ทันทีจากการพิมพ์และการแสดงภาพออนไลน์ นับว่าเป็นการเพิ่มสุขภาวะให้กับผู้คนทุกเพศทุกวัยรวมทั้งผู้สูงอายุซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ชีวิตมานานจากการเรียนรู้และการทำงาน

การสอนศิลปะด้วยสื่อดิจิทัลเคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุเป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้สูงอายุมีความสุขจากการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) เพราะช่วยฝึกฝนให้ผู้สูงอายุรู้จักใช้อวัยวะเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการออกกำลังกายที่ช่วยชะลอการเสื่อมสภาพ อีกทั้งยังการฝึกฝนให้รู้จักคิด แบบใคร่ครวญเพื่อเปลี่ยนตนเองทั้งด้านทัศนคติและแนวคิดที่นำไปสู่กระบวนการพัฒนาศักยภาพความรู้ ทำให้เกิดจิตสำนึกที่ดี มีความเข้าใจในตนเองจนทำให้เกิดคุณค่าในตนเอง เกิดจินตนาการสร้างสรรค์ เกิดการสะท้อนคิดที่ส่งผลให้เกิดการสะท้อนการเรียนรู้ (Learning Reflection) สามารถวิเคราะห์ และสังเคราะห์ จนการถ่ายโยงความรู้ที่เรียกว่า “จิตตปัญญา” ที่เป็นการรู้ในตัวตน รวมทั้งประสบการณ์และความทรงจำที่สามารถนำแบ่งปันและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ที่ตนเองได้รับ นับว่าเป็นการสร้างสุขภาวะทางใจให้ดียิ่งขึ้นจนเกิดปัญญาเป็นสำคัญ และช่วยเพิ่มศักยภาพในการปรับตัวและเกิดสัมพันธภาพกับผู้คนในสังคม และสิ่งแวดล้อมปัจจุบันผลงานศิลปะถูกสร้างสรรค์จากเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น (กรศศีร์ ชิดดี และณัฐพร อุทัยธรรม, 2556; ปราณี อ่อนศรี, 2557; Campbell, 2012)

ประชาชนส่วนใหญ่ในโลกปัจจุบันทุกเพศทุกวัยรวมถึงผู้สูงอายุได้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเป็นจำนวนมาก สิ่งเหล่านี้เป็นสื่อทางเทคโนโลยีที่นอกจากจะใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารติดตามข่าวสารทางอินเตอร์เน็ต ตลอดจนใช้ในความบันเทิงทั้งการดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ รวมถึงการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การถ่ายรูป รวมทั้งการตัดต่อวีดีโอจากความรู้สึกประทับใจชื่นชอบโดยใช้สถานที่ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ พร้อมทั้งปรับความคิดความรู้สึกให้ผ่อนคลายความเครียด ความเศร้าและความว้าเหว่ได้ Chen et al (2013) กล่าวว่า อุปกรณ์เคลื่อนที่มีอิทธิพลต่อผู้สูงอายุเป็นอย่างมาก บางคนพกพามากกว่า 2 เครื่อง ด้วยเหตุผล 3 ประการ คือ 1) อุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับการใช้ชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ 2) อุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยให้ผู้สูงอายุติอต่อสื่อสารกับผู้อื่น เช่น สมาชิกในครอบครัวไม่ว่าจะเป็นลูกหลานและญาติสนิทมิตรสหายในวัยเดียวกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทั้งยังประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายอุปกรณ์เคลื่อนที่ยังมีบทบาทสำคัญที่อยู่ในขอบเขตของการรักษาความปลอดภัย และ 3) อุปกรณ์เคลื่อนที่มีแอปพลิเคชันตั้งนาฬิกาปลุกหรือเสียง สัญญาณเตือนและสามารถบอกสถานที่ที่ผู้สูงอายุไปเยี่ยมเยือน เพราะหากมีเหตุขัดข้องหรือฉุกเฉินใด ๆ ก็จะได้รับการ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ช่วยเหลือได้ทันท่วงที อุปกรณ์เคลื่อนที่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยเตือนไม่ให้ลืมหรือบันทึกความทรงจำเพื่อทดแทนภาวะหลง ๆ ลืม ๆ ตามอายุขัยของผู้สูงอายุ เพราะมีแอปพลิเคชันปฏิทิน และสมุดบันทึกสำหรับบันทึกข้อมูล ชื่อ ที่อยู่ และยังตั้งสัญญาณเตือนได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังมีแอปพลิเคชันเกมส์และเครื่องเล่นเพลงและวีดีโอเพื่อสร้างความผาสุกหรือสุขภาวะของผู้สูงอายุให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และเกิดความบันเทิงอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Nasir et al (2008) ที่กล่าวว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่ในปัจจุบันมีลักษณะการใช้งานง่ายและเป็นมิตรจนกลายเป็นอีกปัจจัยหนึ่งมีความจำเป็นสำหรับผู้สูงอายุโดยเน้นในการใช้งานเพื่อติดต่อสื่อสารกับครอบครัวและมิตรสหายตลอดจนการตั้งค่าบันทึกสัญญาเตือนในภาวะฉุกเฉิน และ Wilaiwan et al (2018) ได้ทำการสำรวจผลกระทบต่อสุขภาพของผู้สูงอายุไทยจากการใช้อุปกรณ์มือถือพบว่าผู้สูงอายุไทยบางคนได้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่มากกว่า 2 เครื่องเช่นกันทั้งสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ค ยิ่งไปกว่านั้นยังพบว่าผู้สูงอายุไทยส่วนมากใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการสื่อสารทางการโทรและการพิมพ์โต้ตอบทางโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อครอบครัวและมิตรสหายมากที่สุด แต่ยังไม่เน้นการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพราะบางคนต้องใช้เวลาในการเรียนรู้วิชาการใช้งานซึ่งสมรรถภาพของผู้สูงอายุเสื่อมถอยลงทั้งร่างกายและจิตใจ ทำให้ไม่สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้รวดเร็วเท่าคนหนุ่มสาว ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีผู้ดูแลหรือผู้สอนให้คำแนะนำและช่วยเหลือทั้งสมาชิกในครอบครัวแบบลูกหลาน ญาติสนิทมิตรสหาย และผู้ดูแลที่อยู่ในวัยหนุ่มสาว

การสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลในปัจจุบันที่มีการใช้เครื่องมืออิเลคโทรนิกส์เพื่อถ่ายทอดผลงานมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์อิเล็กโทรนิกส์ประเภทเครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ คอมพิวเตอร์ รวมทั้งโทรศัพท์มือถือได้ถูกพัฒนาจากระบบแอนาล็อกมาเป็นระบบดิจิทัลที่เรียกว่า “สมาร์ทโฟน” ซึ่งมีสัญญาณที่แน่นอน เป็นการประมวลผลข้อมูลของภาพและเสียงด้วยตัวเลขที่มีความถูกต้องและแม่นยำขึ้น นอกจากนี้ การสร้างผลงานศิลปะด้วยเทคโนโลยีทางดิจิทัลยังช่วยย่นระยะเวลาในการทำงาน เพราะไม่ต้องผ่านกระบวนการเตรียมอุปกรณ์ที่ยุ่งยากเพื่อการสร้างผลงานศิลปะ เนื่องจากมีเครื่องมือที่เป็นอุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวกบนเมนูหรือหน้าต่างพาแนลมากมายให้เลือกสรรในการสร้างภาพ แล้วจึงทำการนำเสนอ และแสดงภาพไม่ว่าจากกระบวนการพิมพ์บนหน้ากระดาษหรือวัสดุต่าง ๆ มีการบันทึกและป้อนออกไฟล์เพื่อการใช้งานได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นเพื่อการใช้งานจนหน้าจอ อีกทั้งยังต่อยอดไฟล์เพื่อพิมพ์ออกมาเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ แสดงผลงานทางอินเทอร์เน็ตหรือการโพสต์ออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลมีเดียและเว็บไซต์ต่าง ๆ นอกจากนี้ ยังสามารถต่อยอดให้เป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวกรวดเร็ว เป็นที่ชื่นชอบและนิยมใช้มาจวบจนปัจจุบัน (วราภรณ์ มั่นทุ่ง และธนวัฒน์ ถาวรกูล, 2565; Crowther, 2008; Jone, 2016)

ธรรมชาติของผู้สูงอายุเป็นผู้ที่เน้นการพักผ่อนและสันทนาการไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยว การพักผ่อน ท่ามกลางบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติจากสถานที่ต่าง ๆ เช่น บ้าน สถานที่ท่องเที่ยว ธรรมชาติ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ที่เขียวชอุ่มหรือริมน้ำ แม้แต่การไปทำบุญตามวัด การชื่นชมโบราณสถาน โบราณวัตถุ หรือ การเข้าชมพิพิธภัณฑ์ทำให้ความรู้สึกชื่นชมยินดีจนเกิดความหลงใหลจนทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ คือ มีความรู้สึกที่มีส่วนร่วมและซาบซึ้งจนเกิดคุณค่าทางสุนทรียะในสิ่งเหล่านั้น แล้วถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ซาบซึ้งนั้นออกมาเป็นผลงานศิลปะซึ่งเป็นสิ่งช่วยบำบัดความเศร้าและความทุกข์ ซึ่งดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างคุณลักษณะที่เสมือนจริงที่ช่วยเพิ่มความเป็นสุนทรียะ ส่วนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้สูงอายุสามารถสร้างงานศิลปะ ทำให้เกิดสุขภาวะในตนเอง การจัดการเรียนการสอนการใช้ศิลปะดิจิทัลจากการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นเครื่องมือและสื่อในการสร้างผลงานดิจิทัล เนื่องจากปัจจุบันผู้คนทุกเพศทุกวัยรวมทั้งผู้สูงอายุใช้อุปกรณ์เหล่านี้ติดตัวในชีวิตประจำวันตลอดเวลาเพื่อใช้โทรศัพท์ แล้วยังเน้นการใช้เพื่อความบันเทิง ทั้งสื่อสารติดต่อกันทางไลน์แบบส่วนบุคคลและแบบกลุ่ม การดูหนังฟังเพลงผ่านยูทูปเพื่อคลายเหงา และคลายเหนื่อยจากการว่างงาน ซึ่งรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลโดยใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมมักมีลักษณะเป็นกลุ่มเพื่อการช่วยเหลือและให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน และจะเน้นกิจกรรมนอกสถานที่เพื่อให้พวกเขาได้รับองค์ความรู้ใหม่พร้อมกับได้พบประสบการณ์ใหม่จากสถานที่ใหม่ให้ผ่อนคลายความเครียด กับช่วยสร้างสุนทรียะที่ช่วยให้เกิดคุณค่าในตนเอง เป็นการเยียวยารักษาบำบัดความรู้สึกวิตกกังวลและความท้อแท้ผิดหวังในชีวิตให้เป็นความสุขและความหวังด้วยการสร้างสรรค์ความงามจากประสบการณ์ทางสุนทรียะที่เกิดจากการสร้างงานศิลปะโดยมีดิจิทัลเป็นตัวเร่งทำให้เกิดสุนทรียภาพที่ชัดเจนและแตกต่างจากเดิม นั่นคือความเสมือนจริงที่เป็นรูปแบบเสมือนสามมิติ และจากการเคลื่อนไหวเหมือนจริงที่ลำดับเรื่องราวจากต้นจนจบ (วิวัฒน์ มีสุวรรณ์ 2564; Lie et al, 2019)

ปัจจุบันมีงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้และการสอนศิลปะดิจิทัลเพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุด้วยเครื่องมือดิจิทัลทั้งคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่และขนาดย่อม กล้องถ่ายรูปและอุปกรณ์เคลื่อนที่ อาทิ นัฎณัฏฐ์ จูเปีย (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายโฟโต้บุ๊คเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุ โดยเน้นการศึกษากิจกรรมการออกแบบและสร้างสรรค์ภาพถ่ายโฟโต้บุ๊คที่สื่อถึงเรื่องราวของผู้สูงอายุในรูปแบบเฉพาะตัวและยังช่วยสร้างจินตนาการให้กับผู้ชมที่อาจมีความคิดที่หลากหลายตามประสบการณ์ของตน เป็นการเน้นคุณค่าและความภาคภูมิใจของผู้สูงอายุจากภาพถ่ายที่มีไว้เพื่อสื่อสารแทนตัวหนังสือ เพราะสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้ดี นอกจากนี้ Nan et al (2018) ที่ศึกษาเรื่องโปรแกรมการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตก่อนตายสำหรับผู้สูงอายุชาวฮ่องกงโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อช่วยลดความวิตกกังวลเกี่ยวกับความตายและเข้าใจความหมายของชีวิตด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะโดยใช้การเล่าเรื่องวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่ช่วยระบายสถานการณ์ความเครียดและความเศร้าในอดีต เพื่อเรียนรู้ที่จะยอมรับตนเองและสัจธรรมแห่งชีวิต แล้วจึงทำการเล่าเรื่องสื่อสารผ่านการทำงานทัศนศิลป์ การเต้นรำ และการร้องเพลง เพื่อสร้างสุขภาวะ ลดอาการเจ็บป่วย ผ่อนคลายความเครียด สามารถจัดการอารมณ์ควบคุมและพัฒนาทักษะการรับรู้ของตนเอง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดยเน้นกิจกรรมผู้สูงอายุแบบเล่าเรื่องเป็นหลักร่วมกับวิธีการสอนแบบโครงงานด้วยการให้โจทย์แก่ผู้สูงอายุได้กลับไปคิดวางแผนและลำดับเรื่องราวของตนเอง มีการสอนแบบสาธิตกับกรณีตัวอย่างโดยให้ผู้สอนยกตัวอย่างเรื่องราวและสาธิตวิธีเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจและทำตามเป้าหมายของกิจกรรม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับสภาพสังคมของผู้สูงอายุ การพัฒนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลและอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่สามารถนำมาใช้ในงานสร้างสรรค์และจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาสุขภาวะของผู้คนในสังคมได้ งานวิจัยนี้จึงต้องการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ โดยเน้นสุขภาวะทางใจและสังคม ซึ่งกิจกรรมทางศิลปะมีคุณลักษณะสามารถช่วยสร้างเสริมได้ดีกว่าด้านอื่น เพราะศิลปะช่วยสร้างจินตนาการ ลดความเครียด และทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดีและพึงพอใจในสุนทรียภาพหรือความงามของศิลปะนั่นเอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

คำถามวิจัย

1. รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีองค์ประกอบอะไร

2. ผลการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

2. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ขอบเขตของการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการสอนในศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและตัวอย่าง

1.1. ประชากร คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป

1.2. ตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุ โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกตัวอย่าง ดังนี้

1) มีอายุ 60-80 ปี

2) มีสุขภาพแข็งแรงเพียงพอที่จะช่วยเหลือตัวเองได้

3) มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเองที่มีพื้นที่ใช้งานไม่ต่ำกว่า 64 GB และมีหน่วยความจำไม่น้อยกว่า 2GB

4) สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน

2. ด้านสุขภาวะที่เกี่ยวข้อง มี 4 ด้านคือ สุขภาวะทางกาย สุขภาวะทางใจ สุขภาวะทางสังคม และสุขภาวะทางปัญญา โดยงานวิจัยนี้เน้นผลทางด้านจิตใจและสังคมเป็นหลัก ซึ่งเป็นด้านที่มีความเหมาะสมของกิจกรรมศิลปะในการวิจัยนี้

3. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

3.1. ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

3.2. ตัวแปรตาม คือ สุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยเน้นผลทางด้านจิตใจและสังคม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

4. ลักษณะของกิจกรรมมีจำนวน 9 กิจกรรมที่ครอบคลุม 3 กระบวนการ คือ 1) วาดภาพ 2) ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และ 3) ตัดต่อคลิปวีดีโอ ในหัวข้อที่อยู่ในประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ คือ ที่อยู่ บุคคล และอาชีพ ระยะเวลาในการทดลองกิจกรรมละ 1 ครั้ง ๆ ละ 3 ชั่วโมง

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ศิลปะดิจิทัล (Digital Arts) งานศิลปะที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ด้วยการประมวลผลจากตัวเลขเป็นผลงานศิลปะจึงมีคุณลักษณะซับซ้อน เที่ยงตรงและแม่นยำ ทำให้รูปแบบของงานศิลปะมีลักษณะออกมาเป็นศิลปะร่วมสมัยที่ผสมผสานระหว่างกระบวนการสร้างภาพแบบเดิมและเทคนิคคอมพิวเตอร์ในรูปแบบเฉพาะตัว โดยสามารถสร้างผลงานได้หลากหลายประเภท ทั้งแบบสองและสามมิติกับทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ศิลปะดิจิทัลในงานวิจัยนี้ประกอบด้วย 3 ประเภท คือ 1) วาดภาพ 2) ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และ 3) ตัดต่อคลิปวีดีโอ

แอปพลิเคชัน (Application) เป็นโปรแกรมที่อยู่ภายในระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งระบบแอนดรอยด์ (Android) และไอโอเอส (IOS) มีคุณสมบัติในการปฏิบัติงานที่หลากหลายและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารบนเครือข่าย ความบันเทิง การศึกษา การทำงานในวิชาชีพและงานอดิเรกทั้งทางด้านคณิตศาสตร์ บัญชี การเงินการธนาคาร โลจิสติกส์ การท่องเที่ยว รวมถึงการสร้างงานศิลปะได้หลากหลายแขนง

อุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile Devices) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้คลื่นวิทยุ และคลื่นอินเทอร์เน็ตแบบไร้สายที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกับคอมพิวเตอร์แต่มีขนาดเล็กสำหรับพกพาด้วยมือ ประกอบด้วย CPU หน่วยความจำ (Memory) รอม (ROM) ซึ่งเป็นฮาร์ดดิสก์ขนาดเล็ก ถูกติดตั้งด้วยระบบปฏิบัติการที่ประกอบด้วยซอฟต์แวร์ที่เพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพในการทำงานที่เรียกว่าแอปพลิเคชัน (Application) โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สมาร์ทโฟน (Smart Phone) และแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ (Tablet Computer) ซึ่งสามารถรับสัญญาณไร้สาย (3G-5G) และ สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) ได้ดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สุขภาวะ (Well-being) เป็นการแสดงออกถึงสภาวะความเป็นอยู่ที่ดีตลอดจนความรู้สึกที่เปี่ยมไปด้วยความสุขทั้งภายในและภายนอก การมองโลกในแง่บวก จนเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตสามารถปรับเข้าหาสังคมและดูแลตนเองตลอดจนตระหนักรู้คุณค่าในตนเอง มีความภาคภูมิใจ พึงพอใจ และนับถือทั้งกับตนเองกับผู้อื่นในสังคม ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ สุขภาวะทางร่างกาย สุขภาวะทางจิตใจ สุขภาวะทางสังคม และสุขภาวะทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ โดยการจัดกิจกรรมศิลปะเน้นการสร้างเสริมสุขภาวะทางจิตใจและสังคมเป็นหลัก

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผู้สูงอายุ (Elderly) หมายถึงบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป มีการเปลี่ยนแปลงทางสุขภาพทั้งทางร่างกายและจิตใจในทางที่เสื่อมถอยลงจากการใช้งานมาเป็นระยะเวลานานตามกาลเวลาที่ผ่านไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

2. ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดทักษะการใช้แอปพลิเคชันศิลปะเพื่อพัฒนาสุขภาวะที่ดีกับตนเองโดยเฉพาะทางใจจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และทางสังคมจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมจนเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองจนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในสังคม

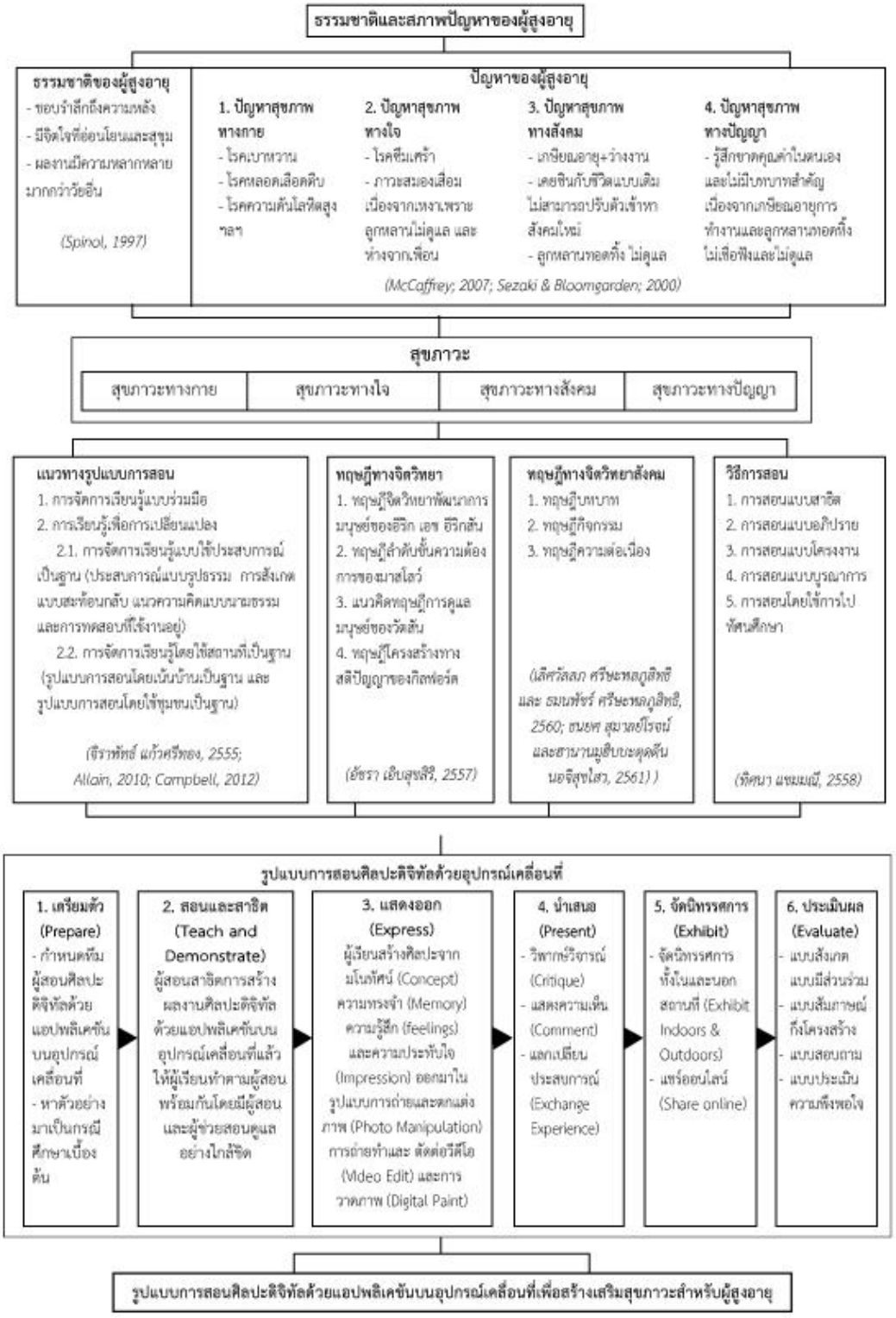
3. ครู ผู้บริหาร และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุสามารถนำองค์ความรู้และวิธีการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุไปใช้ในการจัดกิจกรรมและพัฒนาต่อยอดในลำดับต่อไปได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดทฤษฎีเรื่องรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ



โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ประกอบด้วยแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผู้สูงอายุ

1.1. ความหมายของผู้สูงอายุ

1.2. คุณสมบัติเฉพาะตัวของผู้สูงอายุ

1.3. ปัญหาของผู้สูงอายุ

1.4. พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุ

1.5. การสร้างศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 2 สุขภาวะ

2.1. ความหมายและองค์ประกอบของสุขภาวะ

2.2. สุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ

ตอนที่ 3 อุปกรณ์เคลื่อนที่และแอปพลิเคชัน

3.1. ความหมาย ประเภทและคุณสมบัติของอุปกรณ์เคลื่อนที่

3.2. ความหมาย ประเภทและคุณสมบัติของแอปพลิเคชัน

ตอนที่ 4 ศิลปะดิจิทัล

4.1. ความหมายและประเภทศิลปะดิจิทัล

4.2. ความแตกต่างระหว่างศิลปะประเพณีและศิลปะดิจิทัล

4.3. คุณสมบัติและต้นแบบของศิลปะดิจิทัล

4.4. แอปพลิเคชันที่ใช้งานศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

4.5. แอปพลิเคชันบนสื่อศิลปะดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

4.6. คุณค่าทางสุนทรียะของศิลปะดิจิทัล

ตอนที่ 5 รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

5.1. แนวทาง รูปแบบ และทฤษฎีการสอนที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

5.2. วิธีการสอนเพื่อพัฒนาสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ

5.3. รูปแบบการสอนที่ทำให้เกิดสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

1) ผู้สูงอายุ

1.1. ความหมายของผู้สูงอายุ

คำจำกัดความของผู้สูงอายุเป็นบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60-65 ปีขึ้นไป ขึ้นอยู่กับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ให้คำนิยามหรือความหมายของผู้สูงอายุ อาทิ

Orimo et al (2006) กล่าวว่าตามความหมายเดิมผู้สูงอายุหมายถึงผู้ที่มีอายุ 65 ปี โดยระหว่างอายุ 65 ถึง 74 ปีจะเรียกว่า "ผู้สูงอายุตอนต้น" และผู้ที่มีอายุมากกว่า 75 ปี คือ "ผู้สูงอายุตอนปลาย" อย่างไรก็ตาม หลักฐานที่คำจำกัดความนี้ได้ถูกตั้งมาหนึ่งศตวรรษก่อนในประเทศเยอรมนี โดยเจ้าชายสมาร์ค (Prince Bismarck) แห่งจักรวรรดิเยอรมนีได้กำหนดให้ประชาชนที่อายุ 65 ปีขึ้นไปเป็นผู้สูงอายุ โดยประชาชนจะสามารถมีส่วนร่วมในแผนระดับชาติ เพราะมีการคาดหวังว่าคนส่วนใหญ่จะตายก่อนที่จะถึงวัย 65 ปี แต่ในปัจจุบัน มีการพัฒนาวิทยาศาสตร์ด้านการแพทย์ให้ก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ทำให้เฉลี่ยอายุของมนุษย์ยืนยาวมากขึ้นถึง 80 ปี จึงมีจำนวนผู้สูงอายุมากขึ้นเมื่อเทียบกับสองศตวรรษที่ผ่านมา คำจำกัดความของผู้สูงอายุให้ครอบคลุมทุกคนที่มีอายุเกินกว่า 65 ปีอาจไม่เหมาะสมสำหรับยุคนี้ นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างในภูมิภาคในการเฉลี่ยด้านอายุขัย ดังนั้น ในการกำหนดผู้สูงอายุขึ้นอยู่กับอายุตามลำดับเหตุการณ์ จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงรูปแบบทางประวัติศาสตร์ ภูมิภาค และสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ Célia de Freitas et al (2010) ที่ว่าการให้คำจำกัดความของผู้สูงอายุแตกต่างกันตามสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ ระดับวัฒนธรรม และจากมติที่ไม่เป็นเอกฉันท์ในหมู่นักวิชาการภายใต้ลักษณะประชากรนั้นการเข้าสู่วัยชราขึ้นอยู่กับขีดจำกัดของจำนวนการจ่ายยาจากภาครัฐและเอกชน การดูแลสุขภาพ สถาบันทางวัฒนธรรมและข้าราชการเป็นตัวบ่งชี้ในการจำกัดความผู้สูงอายุ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้กำหนดให้ เป็นผู้สูงอายุตั่งแต่ 60 ปีขึ้นไปสำหรับกลุ่มประเทศกำลังพัฒนาและกลุ่มโลกที่สาม และกำหนดอายุที่ 65 ปีสำหรับประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยจัดหมวดหมู่ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ และสังคมในแต่ละประเทศ

ทั้งนี้ ประเทศไทยกำลังเป็นประเทศที่พัฒนา จึงได้ให้คำจำกัดความผู้สูงอายุให้เป็นบุคคลที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เป็นวัยที่มีสภาพร่างกายและจิตใจเปลี่ยนแปลง มีสมรรถภาพที่ถดถอยและเสื่อมโทรมลงตามปฏิทินและเวลาที่ผ่านไป (นัฏณัฏฐ์ จูเปีย, 2558)

รศรินทร์ เกรย์ และคณะ (2556) ได้จำแนกประเภทของผู้สูงอายุออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

1. ผู้สูงอายุตอนต้น หมายถึงบุคคลที่มีอายุอยู่ระหว่าง 60-69 ปี เป็นวัยที่เพิ่งเกษียณอายุส่วนใหญ่จึงยังคงมีสมรรถภาพในการทำงานและเปิดรับประสบการณ์ใหม่และสามารถปรับตัวเข้าหาสภาพแวดล้อมได้ แต่สมรรถภาพในการปฏิบัติงานและความจำจะเริ่มเสื่อมสภาพตั้งแต่อายุ 65 ปี แต่ยังคงปฏิบัติงานได้จนถึงอายุ 69 ปี

2. ผู้สูงอายุตอนปลาย หมายถึงบุคคลที่มีอายุอยู่ระหว่าง 70 ปีขึ้นไป เป็นวัยที่มีร่างกายและจิตใจเสื่อมถอยอย่างเห็นได้ชัดเนื่องจากการใช้งานมาเป็นระยะเวลานาน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ส่วน วรชัย ทองไทย (2549 อ้างโดย สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 2, 2558 และ สำนักวิจัยและสถิติ บริษัท ไทยรับประกันภัยต่อ จำกัด (มหาชน), 2557) ได้แบ่งผู้สูงอายุออกเป็น 3 ช่วง คือ

1. ผู้สูงอายุตอนต้น (Young Old People) หมายถึงบุคคลที่มีอายุอยู่ระหว่าง 60-69 ปี เป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังคงมีศักยภาพในการทำงาน สามารถหารายได้ได้ด้วยตนเองและพึ่งพาตนเองได้ จึงสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเศรษฐกิจ จึงเป็นวัยที่สมควรที่จะสร้างสุขภาวะให้กับพวกเขาให้เกิดคุณค่าขึ้นโดยการเปิดโอกาสให้พวกเขาได้แสดงและถ่ายทอดภูมิปัญญาความรู้ของตนเองให้กับผู้อื่น และสังคม

2. ผู้สูงอายุตอนกลาง (Middle Old People) หมายถึงบุคคลที่มีอายุอยู่ระหว่าง 70-79 ปี เป็นวัยที่เริ่มมีปัญหาทางสุขภาพทั้งกายและจิตใจมากขึ้น แต่ก็ยังสามารถควบคุมตนเองและช่วยเหลือตนเองได้แต่ไม่คล่องแคล่ว

3. ผู้สูงอายุตอนปลาย (Oldest Old People) หมายถึงบุคคลที่มีอายุ 80 ปีขึ้นไปที่สมรรถภาพถดถอยและเสื่อมโทรมเป็นอย่างมาก หลายคนมักจะมีปัญหาทางสุขภาพจนไม่สามารถช่วยเหลือตนเองไม่ได้หมดทุกอย่าง

นอกจากนี้ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2558) ได้แบ่งประเภทของผู้สูงอายุออกเป็น 3 กลุ่ม ตามสภาวะของสุขภาพ ดังต่อไปนี้

1. ผู้สูงอายุติดสังคม เป็นผู้สูงอายุที่สามารถช่วยเหลือตนเอง สามารถดำรงชีวิตในสังคมและเข้าร่วมกิจกรรมในสังคมได้เป็นอย่างดี

2. ผู้สูงอายุติดบ้าน เป็นผู้สูงอายุที่ช่วยเหลือตนเองได้แต่บางอย่างอาจจำเป็นต้องได้รับการเอาใจใส่ดูแลเป็นบางส่วน เพราะยังมีข้อจำกัดในการดำรงชีวิตในสังคมเนื่องจากมีปัญหาทางสุขภาพเล็กน้อย หรือโรคประจำตัวหรือโรคเรื้อรังที่อาจมีภาวะแทรกซ้อนและมีกลุ่มอาการสำคัญของผู้สูงอายุที่จำเป็นต้องคัดสรรกิจกรรมบางอย่างในสังคมเพื่อให้เหมาะสมกับสุขภาพของตนเอง

3. ผู้สูงอายุติดเตียง เป็นผู้สูงอายุที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และจำเป็นต้องได้รับการเอาใจใส่ดูแลในการเคลื่อนย้ายและดำเนินชีวิตพื้นฐาน เป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่มีสุขภาพร่างกายที่เสื่อมถอยจากโรคภัยไข้เจ็บเรื้อรังและมีภาวะแทรกซ้อน

สรุปได้ว่า ผู้สูงอายุ เป็นวัยชราที่มีสภาพร่างกายและจิตใจที่เสื่อมถอยลงจากการใช้งานมาเป็นระยะเวลานาน โดยได้ถูกกำหนดอายุต่างกันเล็กน้อยในแต่ละพื้นที่ ขึ้นอยู่กับการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ในภูมิภาคนั้น ถ้าเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วในประเทศทางตะวันตก สหรัฐอเมริกา แคนาดา และญี่ปุ่น ได้กำหนดให้ผู้สูงอายุมีอายุตั้งแต่ 65 ปีขึ้นไป ส่วนประเทศที่กำลังพัฒนาซึ่งรวมถึงประเทศไทยได้กำหนดให้ผู้สูงอายุมีอายุตั้งแต่ 60 ปี โดยแบ่งช่วงอายุของผู้สูงอายุ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ผู้สูงอายุตอนต้นที่อยู่ในวัย 60-69 ปี, ผู้สูงอายุตอนกลางที่อยู่ในวัน 70-79 ปี และผู้สูงอายุตอนปลายที่อยู่ในวัย 80 ปีขึ้นไป นอกจากนี้รัฐบาลยังแบ่งประเภทของผู้สูงอายุออกเป็นสามกลุ่มคือ กลุ่มติดสังคมที่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ สามารถประกอบกิจการงานและเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมได้หลายแบบ มักจะอยู่ในกลุ่มอายุ 60-69 ปี กลุ่มติดบ้านที่ยังช่วยเหลือตนเองได้แต่ไม่สมบูรณ์เพราะมีสภาพร่างกายและจิตใจที่เสื่อมถอยเล็กน้อย และกลุ่มติดเตียงที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้และจำเป็น ต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วง 75-80 ปีขึ้นไป

1.2. คุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้สูงอายุ

Spinol (1997) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติเฉพาะตัวที่ดีของผู้สูงอายุ ดังนี้

1. มีการรำลึกถึงถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมา ซึ่งเป็นผลดีในการอนุรักษ์รักษาเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม องค์ความรู้และภูมิปัญญาต่าง ๆ ที่มีคุณค่า ทำให้เป็นแนวทางในการสืบทอดให้กับชนรุ่นหลัง

2. มีจิตใจที่อ่อนโยนและสุขุม เพราะผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายทั้งดีและไม่ดี ทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจถึงปัญหาต่าง ๆ และแนวทางแก้ไขปัญหานั้น แล้วนำประสบการณ์เหล่านี้ไปปรับใช้กับสถานการณ์ในปัจจุบันและอนาคตได้กับบางเหตุการณ์

3. ผลงานมีความหลากหลายมากกว่าวัยอื่น โดยเฉพาะงานศิลปะและงานหัตถกรรม เพราะเป็นวัยที่ผ่านประสบการณ์ชีวิตและองค์ความรู้มาอย่างยาวนาน จึงสามารถสร้างงานที่มีรูปแบบเฉพาะตัว มีความหลากหลายและแตกต่างกัน เรียกได้ว่ามีอัตลักษณ์หรือรูปแบบเฉพาะตัว

นับได้ว่าผู้สูงอายุเป็นวัยที่มีประสบการณ์การใช้ชีวิตมาอย่างยาวนานที่ได้สะสมประสบการณ์ส่วนที่ดีมาใช้ประกอบกิจการงานจนกลายมาเป็นรูปแบบเฉพาะตัวที่นำมาถ่ายทอดให้กับชนรุ่นหลังได้ มีการรำลึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตที่เป็นประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม องค์ความรู้ และภูมิปัญญา ซึ่งบางอย่างไม่ได้รับความนิยมเหมือนแต่ก่อน แต่ก็ยังมีประโยชน์ในการบันทึกจดจำเหตุการณ์เพื่อเป็นรากฐานในการพัฒนาภูมิปัญญาความรู้ให้เป็นนวัตกรรมหรือนำมากลับมาใช้ใหม่ การใช้ชีวิตมาอย่างยาวนานผ่าน ประสบการณ์และบทเรียนที่หลากหลายจนเกิดคุณค่า ทำให้เข้าใจในปัญหาต่าง ๆ ทางสังคมและได้ค้นพบและหาทางแก้ไขปัญหานั้น แล้วจึงนำมาถ่ายทอดประสบการณ์สู่ชนรุ่นหลังทั้งในปัจจุบันและอนาคต อีกทั้งยังได้เผชิญและเรียนรู้ในประสบการณ์การสร้างผลงานที่หลากหลายโดยเฉพาะศิลปะและงานฝีมือหรืองานหัตถกรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของตนเอง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

1.3. ปัญหาของผู้สูงอายุ

ปัญหาของผู้สูงอายุมีมากมายจากหลายสาเหตุทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยมีหลายสาเหตุดังต่อไปนี้ (Spaniol, 1997; Caldwell, 2005; Johnson & Sullivan-Max 2006; McCaffrey; 2007; Sezaki & Bloomgarden; 2000)

1. ปัญหาสุขภาพกาย เกิดการเจ็บไข้ได้ป่วยทางกายอันเนื่องมาจากการใช้ร่างกายทำงานมาอย่างยาวนาน สภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงจากอดีตจากภาวะโลกร้อนกับมลพิษที่สะสมร่างกายมาเป็นระยะเวลานาน และการเสื่อมสภาพของร่างกายทำให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บตามมา โดยเฉพาะโรคเบาหวาน โรคหัวใจ โรคความดันโลหิต ฯลฯ

2. ปัญหาสุขภาพจิต เกิดสภาวะสมองเสื่อมและซึมเศร้าซึ่งมีผลจากสุขภาพกายและการกระทบทางจิตใจทั้งจากสภาวะการเปลี่ยนเปลงของสังคมในปัจจุบันที่ต้องปรับตัวเข้าหาการทอดทิ้งของลูกหลาน การว่างงานจนขาดกำลังใจและเกิดความรู้สึกว่าไร้คุณค่าและเป็นภาระต่อสังคม

พิชาย รัตนดิลก ณ ภูเก็ต (2556) ได้กล่าวถึงปัญหาของผู้สูงอายุ ดังนี้

1. การลดคุณค่าและบทบาทของผู้สูงอายุในครอบครัว หรือการที่ลูกหลานไม่เคารพนับถือสมาชิกอาวุโสในครอบครัว

2. ความเหงาและโดดเดี่ยวจากการถูกทอดทิ้งโดยลูกหลานจากการแยกครอบครัว และการไปทำงานต่างถิ่น

3. ความยากลำบากในการเข้ารับการช่วยเหลือจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน โดยมีหลายสาเหตุ เช่น ผู้สูงอายุอาศัยในพื้นที่ที่ห่างไกลจากชุมชน การขาดการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับสิทธิของผู้สูงอายุ การขาดการใส่ใจในการอำนวยความสะดวกให้กับผู้สูงอายุ เป็นต้น

4. องค์กรหรือชมรมผู้สูงอายุในปัจจุบันยังมีจำนวนน้อยและขาดความเข้มแข็ง นโยบายที่ใช้แก้ปัญหายังไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้สูงอายุ

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2558) ได้กล่าวปัญหาของผู้สูงอายุที่เห็นได้ชัดคือ

1.การขาดสัมพันธภาพที่ดีในการอยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวและผู้คนในสังคม

2. ความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจจากการเสียหน้า การเสียคุณค่าในตนเองจากตำแหน่งหน้าที่การงาน ความมีหน้ามีตาในสังคม รวมทั้งการขาดความเคารพนับถือและยำเกรงจากผู้อื่น

นอกจากนี้ยังได้พบปัญหาสุขภาพจิตที่พบบ่อยในผู้สูงอายุ คือ ความเครียด ความวิตกกังวล โดย ความว้าเหว่หงอยเหงา ความมีนิสัยจุกจิกจู้จี้ ความหวาดกลัวว่าจะถูกลูกหลานทอดทิ้ง ความรู้สึกว่าตัวเองไร้คุณค่า ตลอดจนอาการนอนไม่หลับ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ความเครียด จากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปซึ่งทำให้เกิดความทุกข์ ความไม่สบายใจและความไม่พอใจ

2. ความวิตกกังวลจากหลายสาเหตุ เช่น กังวลว่าจะต้องพึ่งพาผู้อื่น กลัวว่าจะไม่มีใคร

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เคารพยกย่อง กลัวถูกทำร้าย กลัวนอนไม่หลับ กลัวตาย ฯลฯ ซึ่งแสดงผลของความวิตกกังวลทางกายได้หลายรูปแบบ อาทิ ปวดหัว เป็นลม แน่นหน้าอก หายใจไม่ออก อาหารไม่ย่อย อ่อนเพลีย นอนไม่หลับ กระสับกระส่าย เป็นต้น

3. รู้สึกขาดความเคารพจากลูกหลาน ตลอดจนลูกน้องและผู้ที่อาวุโสน้อยกว่า เนื่องจากการสละสถานะตำแหน่งหน้าที่การงานที่เคยเป็นอยู่

4. รู้สึกกลัวถูกทอดทิ้ง โดยเฉพาะจากครอบครัวและลูกหลาน เพราะรู้สึกว่าตนเองเป็นภาระและทำให้ลูกหลานรำคาญ

5. นิสัยจุกจิกจู้จี้ คิดเล็กคิดน้อย เนื่องจากความเครียดและความวิตกกังวลต่าง ๆ ตลอดจนความกังวลว่าสิ่งที่ตนเองหรือผู้อื่นทำไปจะมีสภาพไม่สมบูรณ์หรือมีข้อตำหนิ

6. รู้สึกว่าไม่มีคุณค่าในตนเอง ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง อีกทั้งยังไม่ยอมรับและนับถือในตนเอง เนื่องจากอยู่ในวัยหลังเกษียณและมีสมรรถภาพร่างกาย จิตใจและปัญญาที่เสื่อมถอย จึงมีผลทำให้เกิดความรู้สึกเครียด วิตกกังวล น้อยเนื้อต่ำใจ ขาดความมั่นใจในตนเอง จนทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าและอาจเจ็บไข้ได้ป่วยทางกายได้อีกด้วย

7. นอนไม่หลับ โดยมีสาเหตุจากการนอนกลางวันมากเกินไปเนื่องจากผู้สูงอายุมีวัยที่เหนื่อยง่ายและไม่ค่อยออกกำลังกายหรือทำงานหนักเพราะมีสมรรถภาพร่างกายที่ถดถอย จึงมักจะตื่นกลางดึกหรือตื่นเช้ามาก ๆ หรือเมื่อตื่นมาแล้วจะหลับยาก โดยมักจะตื่นเข้าห้องน้ำหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีสาเหตุสำคัญที่ทำให้นอนไม่หลับ เช่น ความวิตกกังวล อากาศไม่ดี ที่นอนไม่สบายและเกิดอาการเจ็บไข้ได้ป่วย ไม่ว่าจะเป็นอาการปวดหลังหรือโรคเบาหวานซึ่งต้องลุกขึ้นมาปัสสาวะกลางดึกบ่อย ๆ

ทั้งนี้จึงสรุปได้ว่า ปัญหาของผู้สูงอายุมีผลกระทบต่อสุขภาวะทางจิตเป็นสำคัญอันเนื่องมาจากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงทำให้ไม่สามารถปรับตัวเข้าหาสภาพแวดล้อมใหม่ สภาวะการว่างงาน หลังเกษียณทำให้รู้สึกว่าไร้คุณค่า เป็นภาระของสังคมและไม่มีกำลังใจในการใช้ชีวิต รวมทั้งความ วิตกกังวลจากความห่วงใยในตัวลูกหลานและการถูกลูกหลานทอดทิ้ง ปัญหาเหล่านี้ได้ส่งผลกระทบกับสุขภาพทางสังคม เช่น สภาพแวดล้อมในสังคมปัจจุบันที่เปลี่ยนไปจากอดีตเนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งทำให้มนุษย์ต้องปรับตัวให้เข้ากับกระแสโลกาภิวัฒน์ สภาวะโลกร้อนที่มีผลต่อ สุขภาพกายของหลายคนเพราะไม่สามารถปรับสภาพร่างกายเข้ากับสภาพอากาศที่เปลี่ยนไปได้ทันที โดยเฉพาะสภาพร่างกายของผู้สูงอายุที่มีการเสื่อมถอย ทำให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บตามมาทั้งกายและจิตใจเช่น โรคเบาหวาน โรคซึมเศร้า เป็นต้น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

1.4. พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

จากการศึกษาคุณลักษณะและพฤติกรรมการใช้งานของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่าผู้สูงอายุมีคุณสมบัติการใช้งาน ดังนี้ (จันทิรา แซ่เตียว และสุรีรัตน์ อินทรหม้อ, 2560; วลัยพร สกุลนุ้ย และเรวดี ศักดิ์ดุลยธณรม, 2561)

1. การใช้งานเพื่อสันทนาการ โดยใช้อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยผ่อนคลายความเหงา ความว้าเหว่ อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความบันเทิง สนุกสนาน ทำให้ไม่น่าเบื่อ โดยใช้สำหรับดูหนัง ฟังเพลง จากแอปพลิเคชั่น เช่น ยูทูป รวมทั้งใช้งานยามว่าง เช่น การถ่ายรูป การวาดภาพโดยใช้ปากกาสไตลัสหรือด้วยนิ้วมือ และการอัดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้มีแอปพลิเคชันที่มีลักษณะไม่ซับซ้อนและใช้งานง่าย แต่มีเทคนิคต่าง ๆ ที่ทำให้ภาพเกิดความสวยงามมากขึ้นซึ่งช่วยสร้างสุนทรียะ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเกิดสุขภาวะที่ดีได้

2. การใช้งานเพื่อติดต่อสื่อสาร เนื่องจากอุปกรณ์เคลื่อนที่เน้นการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนในสังคม ผู้สูงอายุจึงสามารถใช้อุปกรณ์เหล่านี้เพื่อติดต่อกับครอบครัวไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย การพิมพ์ข้อความ และการอัดเสียงแชตทางแอปพลิเคชัน ไลน์ เฟสบุ๊ค อินสตราแกรม ซึ่งสามารถโพสต์และแชร์ภาพในแอปพลิเคชันเหล่านี้ได้อีกด้วย

3. การใช้งานเพื่อค้นหาและติดตามข้อมูลและข่าวสาร ทำให้สามารถทราบถึงเหตุการณ์ความคืบหน้าต่างๆ ในแต่ละวัน รวมทั้งความรู้และประเด็นที่ผู้สูงสนใจ เช่น ประวัติศาสตร์ สุขภาพ วัฒนธรรมประเพณี จากแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตและยูทูป

ทั้งนี้ อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1 ลักษณะการใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน และสะดวกสบาย ผู้สูงอายุจำนวนมากไม่สามารถใช้งานในระบบที่ซับซ้อน โดยเฉพาะการใช้คีย์บอร์ดและเมาส์คอมพิวเตอร์ แต่มีความถนัดในการใช้ระบบสัมผัสบนหน้าจอที่เรียกว่าทัชสกรีน เพราะมีความสะดวกสบายและใช้งานง่ายกว่า มีขั้นตอนการทำงานที่น้อยกว่า (Mattson, 2015)

2. เมนูการใช้งานมีขนาดใหญ่และชัดเจน เนื่องจากประสาทตาของผู้สูงอายุเสื่อมสภาพและสายตายาว จึงไม่สามารถมองเห็นวัตถุขนาดเล็ก และบางคนมองเห็นวัตถุไม่ชัด ดังนั้นการออกแบบสัญลักษณ์และตัวอักษรข้อความให้มีขนาดใหญ่กับมีสีสันที่ชัดเจนและโดดเด่น จึงสามารถสื่อสารและตอบโจทย์ของผู้สูงอายุได้ดีกว่า นอกจากนี้ขนาดของหน้าจอที่ใหญ่ขึ้นก็มีความสำคัญ ทำให้ผู้สูงอายุสามารถสังเกตเห็นรายละเอียดของภาพและข้อความได้อย่างชัดเจนจนเกิดความเข้าใจและตอบสนองการใช้งานได้เป็นอย่างดี (จันทิรา แซ่เตียว และสุรีรัตน์ อินทรหม้อ, 2560)

3. การใช้งานเพื่อการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นติดต่อสื่อสารกับครอบครัว เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถติดต่อสื่อสารได้กับสมาชิกครอบครัว เพื่อน และบุคคลในสังคม ช่วยผ่อนคลายความเศร้าและความเหงา โดยสามารถทำการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ความเห็นทั้งการพิมพ์ข้อความ การแชร์ภาพต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถติดตามข่าวสารความรู้ต่าง ๆ หลายแขนง ซึ่งรวมถึงประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจเป็นพิเศษ เช่น ครอบครัว ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี และสุขภาพ (Lim, 2010)

1.5. การใช้ศิลปะดิจิทัลในการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

สุขภาวะสามารถช่วยให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตดีขึ้นจนสามารถดำรงชีวิตในสังคมโลกปัจจุบันด้วยการใช้ศิลปะดิจิทัลที่ช่วยจรรโลงจิตใจของพวกเขาให้ได้รับความผาสุก ศิลปะเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงจิตใจให้พวกเขาสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดและความหมายออกมา เป็นการถ่ายทอด เล่าเรื่อง และแสดงเรื่องราวทั้งความสุขและความคับข้องใจออกมา เป็นการพักผ่อนหรือผ่อนคลายให้สมรรถนะการทำงานและการใช้ชีวิตได้ดีขึ้น ดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่เป็นสิ่งเร้าให้เกิดสุขภาวะยิ่งขึ้นจากรูปแบบเทคนิคการใช้งานที่หลากหลาย และยังช่วยอำนวยความสะดวกในการแสดงผลงานศิลปะ ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์รู้สึกภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองและสังคม ซึ่งศิลปะดิจิทัลสามารถสร้างสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุทั้ง 4 มิติ ดังนี้

1. สุขภาวะทางร่างกาย เป็นสมรรถนะการรับรู้การสัมผัสทางกาย ศิลปะดิจิทัลเป็นการเคลื่อนไหวทางอวัยวะของร่างกาย เช่น การเคลื่อนไหวทางสายตาด้วยการสังเกต เพื่อการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ การใช้มือเคลื่อนไหวด้วยการวาดภาพ และการใช้ขาเดินเพื่อขยับร่างกายไปในทิศทางต่าง ๆ จากการวาดภาพและการสังเกตมุมมองเพื่อการจัดองค์ประกอบภาพ (Caldwell, 2005; McCaffrey, 2007)

2. สุขภาวะทางจิตใจ ศิลปะดิจิทัลสามารถช่วยจรรโลงจิตใจที่เกิดความสุขจากเครื่องมือที่จำลองอุปกรณ์จิตรกรรมแบบดั้งเดิมไปหลายรูปแบบในโปรแกรมเดียวไม่ว่าเป็นเครื่องมือวาดภาพประเภทดินสอ ปากกา พู่กัน ตลอดจนประเภทของสีที่มีหลากหลายทั้งสีน้ำมัน สีอะคริลิก สีน้ำ สีไม้ สีเทียน ฯลฯ รวมทั้งรูปแบบการระบายสี เป็นการช่วยอำนวยความสะดวกทำให้ผลงานดูสวยงามและทำงานเสร็จเร็วขึ้น และยังสามารถแสดงผลได้ทันทีทั้งการพิมพ์และการโพสต์ภาพออนไลน์ในอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย (Sezaki and Bloomgarden, 2000; Johnson and Sullivan-Marx, 2006)

3. สุขภาวะทางสังคม เป็นความสุขที่เกิดจากสัมพันธภาพและการใช้ชีวิตร่วมกับผู้คนในสังคม ทั้งคนในครอบครัว ชุมชน ที่ทำงาน สังคมและสิ่งแวดล้อม ศิลปะดิจิทัลช่วยให้สัมพันธภาพกับผู้อื่นเป็นไปในทางที่ดีมากขึ้นโดยการติดต่อสื่อสารและเชื่อมโยงเครือข่ายได้ทั่วโลกอย่างสะดวกรวดเร็วและตลอดเวลาทั้งการแชร์ภาพออนไลน์ การพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกันบนเว็บบอร์ด กลุ่มไลน์ กลุ่มเฟสบุ๊ค เป็นต้น (Sezaki and Bloomgarden, 2000; McCaffrey, 2007)

4. สุขภาวะทางปัญญาหรือสุขภาวะจิตวิญญาณ เป็นสุขภาวะที่เกิดขึ้นจากการการหยั่งรู้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

รู้ว่าอะไรดีหรือชั่ว มีจิตสำนึกที่ดี สามารถมองเห็นความเป็นจริงจนสามารถปล่อยวางและหลุดพ้นจากทุกข์ ตลอดจนมีความรับผิดชอบและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ศิลปะดิจิทัลเป็นการแสดงผลเสมือนจริงจึงสามารถกระตุ้นและจูงใจให้ผู้สูงอายุมองเห็นความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นจากภาพถ่ายหรือภาพเคลื่อนไหวกับภาพตัดต่อเสมือนจริงที่เป็นการเล่าเรื่องราวที่อาจทำให้ได้เห็นสัจธรรมชีวิต และเกิดปัญญาหรือการหยั่งรู้ขึ้นมาได้ (Caldwell, 2005)

การพัฒนาสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ ควรเริ่มจากการพัฒนาสุขภาวะทางจิตใจมาเป็นอันดับแรกด้วยหลายวิธีการ อาทิ การบำบัดรักษา การหากิจกรรมหรืองานอดิเรกทำยามว่างที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ศิลปะก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยขัดเกลาและจรรโลงจิตใจให้เกิดความผาสุก เกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับผลงานศิลปะซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเรื่องราวความรู้สึกและแนวคิดของตนเอง เป็นการปลดปล่อยภาวะความเครียดและความทุกข์ออกมาเป็นผลงานศิลปะ ช่วยปรับเปลี่ยนสร้างเสริมความสวยงาม ความดี และความอัศจรรย์ ผนวกกับการใช้ดิจิทัลซึ่งเป็นวิวัฒนาการมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณลักษณะพิเศษที่มีความเสมือนจริงทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของผลงานได้รวดเร็ว ช่วยเพิ่มความผาสุกทางใจให้กับตัวผู้สูงอายุที่เป็นผู้สร้างผลงานศิลปะและกับผู้ชมซึ่งเป็นการพัฒนาสุขภาวะทางสังคม ทำให้ผู้สูงอายุรู้จักปรับตัวและเกิดสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

2) สุขภาวะ

สุขภาวะ เป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในสังคมและสิ่งแวดล้อมทุกยุคทุกสมัย เป็นสภาวะที่แสดงถึงความสุขของผู้คน ทำให้สามารถใช้ชีวิตกับผู้คนในสังคมได้อย่างเป็นสุข พร้อมกับมีสุขภาพที่ดีทั้ง กาย ใจ และจิตวิญญาณ สร้างสัมพันธ์อันดีให้กับผู้อื่น ทำให้ผู้อื่นชื่นชมและยอมรับ

2.1. ความหมายและองค์ประกอบของสุขภาวะ

อภิญญา ตันทวีวงศ์ (2554 อ้างโดย ยุรนันท์ ตามกาลและคณะ, 2561) กล่าวว่า “สุขภาวะ” เป็นส่วนขยายความต่อมาจาก “สุขภาพ” เป็นความหมายที่แท้จริงของสุขภาพ

อัจศรา ประเสริฐสิน และคณะ (2561) กล่าวว่า สุขภาวะเป็นสภาวะที่มนุษย์สามารถแสดงออกได้เหมาะสมตามบทบาทในสังคม โดยปฏิบัติได้ตามบทบาทอย่างเต็มประสิทธิภาพ รับรู้ต่อสภาพการณ์ที่เป็นอยู่และสามารถปรับตัวเข้าหาสภาพการณ์ได้ มีความสุข ทั้งจากภายนอกหรือภายใน มีคุณภาพชีวิตที่ดี เกิดความพึงพอใจต่อการดำเนินชีวิต มองโลกในแง่บวก มีความสมบูรณ์พูนสุขทั้งทางกาย จิตใจ อารมณ์ ปัญญา สังคมและสิ่งแวดล้อม

Ereaut et al (2008) กล่าวว่า สุขภาวะ เป็นความเป็นอยู่ที่ดีคือการสร้างสังคม เป็นสิ่งก่อสร้างทางวัฒนธรรม

White (2008) กล่าวว่า สุขภาวะเป็นความเป็นอยู่ที่ดี เป็นมุมมองแบบองค์รวมในระดับบุคคล เป็นสัญญาที่จะเชื่อมต่อจิตใจ ร่างกาย และจิตวิญญาณ ทำให้เกิดความเข้าใจระหว่างกัน มี

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ความสนใจในตนเองทั้งภายในและภายนอกเป็นสำคัญ ตลอดจนคำนึงถึงความรู้สึกและประสบการณ์ชีวิตของผู้อื่นด้วย

ทั้งนี้จึงเปรียบเทียบคำนิยามของสุขภาวะจากตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์แนวคิดของสุขภาวะ

ผู้เสนอ / แนวคิด	อภิญญา ต้นทีวงศ์ (2554)	อัจศรา ประเสริฐสิน และคณะ (2561)	Ereaut et al (2008)	White 2008)
1. ความสุข	✓	✓	✓	✓
2. ความสมบูรณ์		✓		✓
3. ความเป็นอยู่ที่ดี	✓	✓	✓	✓
4. สุขภาพดี	✓	✓	✓	✓
5. สัมพันธภาพกับสังคม		✓	✓	✓

สรุปได้ว่า สุขภาวะ หมายถึงสภาพความเป็นอยู่ที่มีความดีและมีความสมบูรณ์พูนสุขทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญาหรือจิตวิญญาณที่ส่งผลที่ดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่นให้ใช้ชีวิตอย่างมีมีคุณภาพทั้งต่อตนเองและสังคมอย่างเป็นสุข

ลัดดา เถียมวงค์และคณะ (2551) ได้แยกองค์ประกอบของแนวคิดการสูงวัยอย่างมีสุขภาวะทั้งหมด 4 ด้าน คือ

1. การมีกิจกรรมทางกาย เป็นการที่ผู้สูงอายุยังมีศักยภาพในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การทำงานบ้าน งานอดิเรก เป็นต้น

2. การบริหารความคิด เป็นการที่ผู้สูงอายุยังมีศักยภาพที่จะคิดและวางแผนในการสืบเสาะค้นหากิจกรรมในแต่ละวัน พร้อมกับการคำนวณค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้อสินค้า พูดคุยและแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น

3. การมีส่วนร่วมทางสังคม เป็นการที่ผู้สูงอายุเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมทั้งในชุมชน ทางศาสนา เป็นอาสาสมัครหรือจิตอาสา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

4. การมีสัมพันธภาพและการสนับสนุนทางสังคม เป็นการที่ผู้สูงอายุได้รับการดูแลเอาใจใส่ ความรัก ความไว้ใจ และการเอาใจใส่จากครอบครัว ญาติพี่น้อง และเพื่อน ๆ ทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น สะดวกสบาย และปลอดภัย

ประเวศ วะสี (2551) กล่าวว่าสุขภาวะประกอบด้วย 4 มิติ ดังนี้

1) สุขภาวะทางด้านร่างกาย มีสมรรถนะการรับรู้จากการสัมผัสทางกายที่เหมาะสมในการทำงาน มีร่างกายที่สมบูรณ์ คล่องแคล่วว่องไว มีพลัง ไม่เจ็บไข้ได้ป่วย ไม่พิกลพิการ ใช้ชีวิตอย่างพอเพียง มีสิ่งแวดล้อมที่ดี

2) สุขภาวะทางจิตใจ เป็นการผ่อนคลายความเครียด มีความรู้สึกนึกคิดที่เป็นอิสระเสรี คล่องแคล่ว มีจิตใจที่เป็นสุข ร่าเริงแจ่มใส มีเมตตา เห็นทุกสิ่งงดงาม มีสติสัมปชัญญะ มีสมาธิแน่วแน่ในการทำงาน เปิดใจยอมรับผู้อื่น สามารถตอบสนองและจัดการกับอารมณ์ได้ดี มีทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม มองโลกในแง่บวก และเห็นคุณค่าในตนเอง

3) สุขภาวะทางสังคม เป็นการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุขระหว่างครอบครัว ชุมชน ที่ทำงาน สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมทั้งมีบริการในสังคม ทำให้เกิดความสงบสุข มีนโยบายทางสังคมที่ดี มีครอบครัวที่อบอุ่น ชุมชนเข้มแข็ง มีความเสมอภาค เสรีภาพ มีภราดรภาพ มีสันติภาพ ยุติธรรม มีระบบบริการที่ดีต่อสังคม สามารถปรับตัวใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น และสภาพแวดล้อมได้ดี

4) สุขภาวะทางปัญญาหรือสุขภาวะจิตวิญญาณ เป็นสุขภาวะที่เกิดขึ้นเมื่อทำความดี เกิดขึ้นเมื่อมนุษย์เกิดการหยั่งรู้ในความจริง สามารถหลุดพ้นจากกิเลสตัณหา ทำให้เกิดอิสระเสรี ผ่อนคลายจากความตึงเครียด มีความปีติยินดี มีความเห็นอกเห็นใจ มีจิตสำนึกในการร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการปฏิรูปทางจิตวิญญาณ รู้จักเสียสละ เมตตากรุณา พิจารณาได้จากความสามารถในการแสดงออก มีจุดมุ่งหมายอันเป็นอุดมการณ์ชีวิตและความรู้สึกสำนึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ

Cummins et al (2003) ได้แยกองค์ประกอบของสุขภาวะ 8 ด้าน ดังนี้

1. มาตรฐานการดำรงชีวิต เช่น ที่อยู่อาศัย และสถานภาพทั่วไป

2. สุขภาพ เป็นการรับรู้ว่าตนมีสุขภาพร่างกายที่ดีและแข็งแรง

3. ความสำเร็จในชีวิต เป็นความรู้สึกว่าตนเองได้บรรลุเป้าหมายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

4. ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น จากการเข้าร่วมกิจกรรมในสังคม ใช้ชีวิตอย่างมีความหมายและมีความพอใจในชีวิตในปัจจุบัน

5. ความรู้สึกปลอดภัยในสภาพแวดล้อม

6. การเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในชุมชน เช่น การพูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกัน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

7. ความมั่นคงในอนาคต

8. มีความพึงพอใจในศาสนาที่ตนเองนับถืออยู่

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า สุขภาวะเป็นสภาวะของการมีสุขภาพดีซึ่งมีทั้งหมด 4 ด้าน คือ

1. สุขภาวะทางกาย เป็นสุขภาวะที่เกิดจากการดูแลรักษาร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ มีพละกำลัง ปลอดภัย ไร้โรคภัยไข้เจ็บ

2. สุขภาวะทางใจ เป็นการแสดงถึงสุขภาพทางจิตใจที่มีสติสัมปชัญญะ อารมณ์ดี ที่จิตใจที่ดีงาม เปี่ยมด้วยความสุข ความสดชื่น แจ่มใส และความเพลิดเพลินจนเกิดกำลังใจและแรงบันดาลใจในการทำงานและการใช้ชีวิต

3. สุขภาวะทางสังคม เป็นการแสดงออกถึงคุณลักษณะทางสังคมที่มีความสงบสุข มีมิตรภาพ มีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้คน ตลอดจนมีสันติภาพและมีความสามัคคีปรองดองกันระหว่างผู้คนและสังคมที่แตกต่างกันทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่

4. สุขภาวะทางปัญญาหรือสุขภาวะทางจิตวิญญาณ เป็นการแสดงออกถึงการเกิดปัญญาในตนเอง เกิดการรู้คิดจนสามารถรู้ในตนเองและผู้อื่น

ทั้งนี้ การมีสุขภาวะที่ดีควรเริ่มจากการสร้างสุขภาวะทางใจโดยเริ่มจากความพึงพอใจและความภาคภูมิใจในตนเอง ทำให้รู้สึกว่ามีคุณค่า มีเป้าหมายในตนเอง ส่งผลให้การดำรงชีวิตเป็นไปอย่างปกติสุขร่วมกับผู้คนในสังคมและสิ่งแวดล้อม ช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีและเป็นการส่งต่อความผาสุกให้กับผู้อื่นได้อีกด้วย นอกจากนี้หากมีสุขภาวะทางใจที่ดียังเกิดกำลังใจที่จะดูแลตนเองทำให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงและปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ สามารถประกอบกิจการงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถปฏิบัติงานและใช้ชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพจนกลายเป็นประชากรที่มีคุณภาพ เป็นการช่วยพัฒนาประเทศและสังคมให้ดียิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.2. สุขภาวะของผู้สูงอายุ

สำหรับสุขภาวะของผู้สูงอายุ ชุติมา สินชัยวนิชกุล และจิราพร เกศพิชญวัฒนา (2561) กล่าวว่า สุขภาวะของผู้สูงอายุ หรือการสูงวัยอย่างมีสุขภาวะ เป็นศักยภาพในการทำหน้าที่ทางด้านร่างกาย การรู้คิด ความสัมพันธภาพทางสังคม และความเชื่อทางจิตวิญญาณให้มีสุขภาพที่ดีมีความผาสุกและมีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับสิริยากร สิงห์เสนา และ อาแว มะแส (2564) กล่าวว่า สุขภาวะในผู้สูงอายุ แสดงถึงสภาวะหรือชีวิตของผู้สูงอายุที่เป็นปกติสุขจากการเชื่อมโยงมิติทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางจิตวิญญาณหรือปัญญาเข้าด้วยกัน และ Gomez & Fisher (2003) ที่กล่าวว่า สุขภาวะทางจิตวิญญาณเป็นภาวะในจิตใจทั้งความพึงพอใจ ความเบิกบานใจ ความรัก ความสวยงาม และความสงบในใจจากความเข้าใจในความสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกันจนกลาย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างตนเองกับสิ่งต่าง ๆ ทำให้เห็นคุณค่าทั้งต่อตนเอง และสิ่งต่าง ๆ ทำให้แสดงความรู้สึก พฤติกรรม และการรู้คิดในทางบวก โดยได้แบ่งองค์ประกอบออกเป็น 4 อย่าง คือ

1. องค์ประกอบภายในตนเอง เป็นภาวะในจิตใจที่บุคคลรู้ถึงคุณค่าในตนเอง เห็นความสำคัญของตนเอง รู้สึกว่าชีวิตของตนมีความหมาย มีความพึงพอใจ และมีเป้าหมายในการดำรงชีวิต

2. องค์ประกอบด้านสังคม เป็นภาวะในจิตใจที่บุคคลตระหนักในคุณค่าและความหมายของบุคคล อื่นจากการเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างตนเองกับผู้อื่น เห็นความสำคัญในการอยู่ร่วมกัน มีความผูกพันลึกซึ้ง รู้สึกรัก เชื่อมั่น ศรัทธาในความเป็นมนุษย์ด้วยกัน พร้อมที่จะเชื่อมสัมพันธ์กับผู้อื่น

3. องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม เป็นภาวะในใจที่เห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงและพึ่งพากันระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม เห็นว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ เห็นสรรพสิ่งต่างช่วยเกื้อหนุนชีวิตเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความชื่นชมยินดี เคารพนับถือ อ่อนน้อมกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

4. องค์ประกอบด้านความเชื่อ ความศรัทธาในสิ่งที่ดีงาม เป็นภาวะที่บุคคลมีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ มีความเชื่อมั่น ศรัทธา ตระหนักถึงความดีงามในบางสิ่ง และใช้สิ่งนั้นเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ปฏิบัติตนตามความเชื่อมั่นศรัทธานั้น เพื่อให้เกิดความสงบสุขในจิตใจ

สรุปได้ว่า สุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุที่ดีประกอบด้วยองค์ประกอบทั้ง 4 อย่าง ได้แก่

1. สุขภาวะทางกาย หากผู้สูงอายุมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ ก็จะสามารถใช้ร่างกายเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีปกติสุขด้วยการดูแลตัวเองจากการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์และการออกกำลังเบา ๆ เพื่อให้อวัยวะและกล้ามเนื้อได้เคลื่อนไหวเพื่อชะลอการเสื่อมสภาพ

2. สุขภาวะทางใจ หากผู้สูงอายุมีสุขภาพทางใจที่ดี เปี่ยมด้วยความสุข สดชื่น แจ่มใสและเพลิดเพลิน มองโลกในแง่บวก รู้จักควบคุมตนเอง เชื่อมั่นในตนเอง ก็จะเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิต เกิดการรับผิดชอบในการปฏิบัติงานต่างๆ

3. สุขภาวะทางสังคม ผู้คนในสังคมมีอิทธิพลสำคัญต่อการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุทั้งผู้คนที่สนิทคุ้นเคยที่เป็นครอบครัว ลูกหลาน ตลอดจนญาติสนิทมิตรสหาย และการส่งเสริมให้ทำความรู้จักผู้คนและสังคมใหม่ที่แสดงความรัก ความห่วงใย และความชื่นชมซึ่งเป็นการเน้นความสำคัญให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีคุณค่าในตนเองและสังคมจากการพบปะพูดคุย ทำให้ไม่รู้สึกเหงาและว้าเหว่ ผู้สูงอายุหลายคนยังมีความรู้ ประสบการณ์ และเรื่องราวความทรงจำในอดีตพร้อมที่จะแบ่งปันให้กับผู้อื่น เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของแต่ละคนระหว่างกัน นอกจากนี้สิ่งแวดล้อมที่ดี เช่น บ้านหรือที่พักอาศัยที่มีความสะดวกสบายและปลอดภัยก็จะช่วยส่งเสริมให้ผู้สูงอายุสามารถดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุข

4. สุขภาวะทางปัญญา ผู้สูงอายุหลายคนได้รับการส่งสมจากประสบการณ์การใช้ชีวิตมาอย่าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ยาวนานจนเกิดการตระหนักรู้และเข้าใจในชีวิตจนสามารถปล่อยวางสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์และเกิดความสุขในใจจากปัญญาจนเห็นคุณค่าในตนเองซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถถ่ายทอดไปสู่สังคมและสิ่งแวดล้อมภายนอก

3) อุปกรณ์เคลื่อนที่และแอปพลิเคชัน

ปัจจุบันอุปกรณ์เคลื่อนที่มีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันที่มีการติดต่อสื่อสารตลอดเวลากลายเป็นปัจจัยที่จำเป็นสำหรับผู้คนทุกเพศทุกวัย รวมทั้งผู้สูงอายุซึ่งใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้ติดต่อสื่อสารทางการพูดคุยและการพิมพ์โต้ตอบบนโลกออนไลน์ และยังใช้เพื่อการบันเทิงเพื่อคลายเหงาไม่ว่าจะเป็นฟังเพลง ดูหนังผ่านแอปพลิเคชันและติดตามข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์ได้ตลอดเวลา

3.1. ความหมาย ประเภท และคุณสมบัติของอุปกรณ์เคลื่อนที่

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศีล (2554) กล่าวว่า อุปกรณ์พกพา เป็นอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพาตามมีหน้าที่เป็นทั้งโทรศัพท์และเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้ เพราะมีน้ำหนักเบาใช้พลังงานค่อนข้างน้อย มีทำหน้าที่ที่หลากหลาย เช่น แลกเปลี่ยนข้อมูลและข่าวสารกับคอมพิวเตอร์อีกทั้งยังเพิ่มหน้าที่การทำงานได้อีกด้วย

ปรเมศวร์ รัมยากูร (2560) กล่าวว่า อุปกรณ์พกพา คือ อุปกรณ์ขนาดเล็กที่สามารถพกพาไปไหนมาไหนได้ และยังสามารถเชื่อมต่อเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ต หรือสามารถเชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์ไร้สายด้วยกันเองผ่านทางระบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น GSM, 3G, WIFI, Bluetooth ฯลฯ อุปกรณ์ไร้สายนั้นไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงโทรศัพท์มือถือเท่านั้น หากยังรวมถึงอุปกรณ์พกพา เช่น แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ (Tablet Computer) และสมาร์ทวอช (Smart Watch) รวมถึงอุปกรณ์ พกพาใหม่ ๆ ที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคตอีกด้วย

Westlund (2008) กล่าวว่า อุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นอุปกรณ์ที่บูรณาการระหว่างการสื่อสารกับระบบมัลติมีเดีย โดยมัลติมีเดียเป็นสื่อที่ประกอบด้วยการแสดงข้อมูลและเนื้อหาผ่าน เสียง วีดีโอ ภาพ กราฟิก ข้อความ และภาพเคลื่อนไหวในลักษณะแบบปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ

Scolari et al (2012) กล่าวว่า อุปกรณ์เคลื่อนที่มีคุณสมบัติและหน้าที่การทำงานต่าง ๆ ทั้งการโทรติดต่อสื่อสารแบบโทรศัพท์มือถือดั้งเดิม แต่มีระบบหลายแพลตฟอร์มที่ซับซ้อนรวมถึงอีเมล เว็บบราว์เซอร์ สมุดที่อยู่ ปฏิทิน นาฬิกา เกม กล้องวิดีโอ จีพีเอส เครื่องเล่นเพลง, เครื่องอ่าน อีบุ๊ก การเข้าถึงเนื้อหาทางวิทยุกับโทรทัศน์ อีกทั้งยังมีแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดและอัปเกรดได้หลายรายการ

สรุปได้ว่า อุปกรณ์เคลื่อนที่ หมายถึง อุปกรณ์อิเล็กโทรนิกส์ที่ใช้ในการพกพาเพื่อการติดต่อสื่อสารทั้งการพูดคุยทางโทรศัพท์กับการส่งข้อความแบบโทรศัพท์มือถือทั่วไป ผนวกกับประสิทธิภาพ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ที่เกือบจะเทียบเท่าคอมพิวเตอร์โดยใช้คลื่นวิทยุและคลื่นอินเทอร์เน็ตแบบไร้สายจึงสามารถติดตามข่าวสารประจำวันต่าง ๆ ตลอดเวลา แม้จะมีน้ำหนักเบาและใช้พลังงานค่อนข้างน้อยก็ตาม

Scolari et al (2012) กล่าวว่า อุปกรณ์เคลื่อนที่ได้มีวิวัฒนาการและถูกพัฒนาจากสังคมตะวันตกตั้งแต่ในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยเน้นการสื่อสารและการพกพาสะดวกเป็นหลัก ต่อมาในช่วงศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา ได้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศโดยการบูรณาการระบบมัลติมีเดียเข้ากับระบบการติดต่อสื่อสารแบบเดิมเข้าด้วยกัน (สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศีล, 2554) จึงได้มีการแบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1) สมาร์ทโฟน (Smart Phone) หมายถึงโทรศัพท์มือถือแบบจอสัมผัสที่มีคุณสมบัติเคลื่อนที่ที่มีคุณสมบัติใช้งานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่มีลักษณะคล้ายโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพในการทำงานหลายสาขา อีกทั้งยังสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตแบบระบบเครือข่ายต่าง ๆ เพื่อติดต่อข่าวสารและข้อมูลต่าง ๆ ได้ทั่วโลกทั้งจากระบบเครือข่ายไร้สาย 3G 4G 5G ด้วยการใส่ซิม บางส่วนสามารถใส่ได้ถึงสองซิม และระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) โดยสามารถรับสัญญาณ ซึ่งสมาร์ทโฟนมีอยู่หลายยี่ห้อ เช่น แอปเปิ้ล ซัมซุง หัวเหว่ย ออปโป้ แอลจี โนเกีย ฯลฯ

2) แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ (Tablet Computer) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์แบบเคลื่อนที่ไร้สายที่รวมการทำงานทุกอย่างไว้ในจอสัมผัสโดยใช้ปลายนิ้วมือ ปากกาดิจิทัล ปากกาสไตลัส เป็นอุปกรณ์อินพุตเพื่อการใช้งานทั้งการใช้แอปพลิเคชั่น การพิมพ์ข้อความ การสืบค้นหาข้อมูล และการสื่อสาร โดยสามารถเชื่อมต่อกับคีย์บอร์ด เมาส์ และปากกาดิจิทัลหรือปากกาสไตลัสได้ มีคุณสมบัติการใช้งานคล้ายกับสมาร์ทโฟนโดยเฉพาะการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) แต่ต่างกันตรงที่มีขนาดใหญ่กว่า และมีเพียงบางยี่ห้อที่สามารถใช้เป็นโทรศัพท์มือถือโดยการใส่ซิมรับสัญญาณระหว่าง 3G ถึง 5G โดยแบ่งออกเป็น 2 ปฏิบัติการ ได้แก่ 1) ระบบไอโอเอส เป็นเฉพาะเครื่องไอแพด (iPad) ซึ่งเป็นแท็บเล็ตของบริษัทแอปเปิ้ลที่ใช้ระบบปฏิบัติการนี้ 2) ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ซึ่งมีอยู่หลายยี่ห้อ เช่น เอเซอร์ ไอคอเนียแท็บ (Acer Iconia Tab) อัสซุส ทริปเปิลอีแพดทรานส์ฟอร์มเมอร์ (Asus Eee Pad Transformer) เดลล์ สตรีก (Dell Streak) เอชทีซี ไฟลเออร์ (HTC Flyer) โมโตโรลา ซูม (Motorola Xoom) ซัมซุง กาแล็กซีแท็บ (Samsung Galaxy Tab) โซนี แท็บเล็ตเอส (Sony Tablet S) สโคแพด (ScoPad) และ เซอร์เฟซ (Surface) เป็นต้น

ปัจจุบันอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่นิยมใช้มีอยู่ 2 ประเภทคือ สมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต เพราะมีน้ำหนักเบา พกพาสะดวก อีกทั้งยังรูปแบบปฏิบัติการและซอฟแวร์การทำงานที่หลากหลาย เกือบเทียบเท่าเครื่องคอมพิวเตอร์ และมีโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ

อุปกรณ์เคลื่อนที่มีคุณสมบัติที่หลากหลาย โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนซึ่งเป็น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

อุปกรณ์เคลื่อนที่ได้รับความนิยมในการใช้งานมากที่สุด และมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมมากขึ้น เพราะมีระบบปฏิบัติการแบบซอฟต์แวร์ที่เป็นระบบ (System Software) ที่สามารถรองรับการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ จึงสามารถตอบสนองผู้ใช้งานได้ทุกวัยในยุคดิจิทัลและสังคมออนไลน์ (สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิล, 2554)

ส่วน Westlund (2008) และ Scolari et al (2012) กล่าวว่า อุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นอุปกรณ์ที่บูรณาการการสื่อสารกับระบบมัลติมีเดียร่วมกัน ซึ่งมัลติมีเดียเป็นสื่อที่ประกอบด้วยการแสดงข้อมูลและเนื้อหาผ่านเสียง วีดีโอ ภาพ กราฟิก ข้อความ และภาพเคลื่อนไหวในลักษณะแบบปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ มีคุณลักษณะเป็นจอสกรีน แบบสัมผัสที่พกพาง่าย เชื่อมต่อเครือข่ายได้ทันที และเน้นการใช้ส่วนบุคคล

สรุปได้ว่า อุปกรณ์เคลื่อนที่มีคุณสมบัติที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการใช้โทรศัพท์เพื่อการสื่อสาร และการส่งข้อความ อีกทั้งยังประกอบด้วยแอปพลิเคชันที่มีประสิทธิภาพ การทำงานที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นเพื่อความบันเทิงทั้งการดูหนังฟังเพลง เล่นเกมส์ อีกทั้งยังมีประสิทธิภาพการใช้งานเกือบจะเทียบเท่ากับคอมพิวเตอร์จึงสามารถใช้งานทั้งพิมพ์ข้อความ คิดคำนวณ วาดภาพ ถ่ายรูป ตัดต่อวีดีโอ ฯลฯ นอกจากนี้ยังเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสาร และใช้โปรแกรมพูดคุย (Chat) ได้อีกด้วย

3.2. ความหมาย ประเภท และคุณสมบัติของแอปพลิเคชัน

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิล (2554) กล่าวว่า แอปพลิเคชัน (Application) หรือชื่อย่อ คือ Apps มาจากชื่อเต็มคือ โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) คือซอฟต์แวร์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต สามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการต่าง ๆ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ภาณุวัฒน์ วรพิทย์ และคณะ (2558) กล่าวว่า แอปพลิเคชันเป็นโปรแกรมที่ช่วยให้ทำงานบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เต็มประสิทธิภาพมากขึ้น โดยโปรแกรมดังกล่าวจำเป็นต้องทำงานภายใต้ระบบปฏิบัติการ (Operating System - OS) บนอุปกรณ์เคลื่อนที่เท่านั้น ไม่สามารถทำงานด้วยตัวเองได้

Inukollu et al (2014) กล่าวว่า แอปพลิเคชั่นเป็นซอฟต์แวร์ที่ออกแบบมาเพื่อใช้งานบนสมาร์ทโฟนคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตและอุปกรณ์มือถืออื่น ๆ อย่างชาญฉลาด โดยมีคุณสมบัติหลักสองประการคือ

1. มีปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบกับผู้ใช้หรือมีคุณลักษณะการทำงานคล้ายกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์มากกว่าเว็บไซต์
2. มีแอปพลิเคชันให้บริการผ่านแพลตฟอร์มการจัดจำหน่ายแบบรูปธรรมในแอปสโตร์ (App Store) และกูเกิ้ลเพลย์ (Google Play)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ITU-T TechWatch Alert (2019) กล่าวว่า แอปพลิเคชันเป็นซอฟต์แวร์เสริมสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ แอปพลิเคชันที่นิยมมากที่สุด คือ เกม โซเชียลมีเดีย แผนที่ ข่าว ธุรกิจ พยากรณ์อากาศและข้อมูลการเดินทาง นอกจากนี้ยังมีคุณสมบัติที่สำคัญคือ สามารถเชื่อมต่อการสื่อสารได้หลายระบบทั้งระบบ Wi-Fi, WiBro, WiMAX, GSM, EDGE, W-CDMA, UMTS, HSPA และ Bluetooth ตลอดจนความสามารถในประมวลผลที่เป็นเสียง วีดีโอ กล้อง เซ็นเซอร์หรือโมดูลจีพีเอส

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ในอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีลักษณะการทำงานคล้ายกับคอมพิวเตอร์ มีคุณลักษณะการใช้งานที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นเพื่อการสื่อสารความบันเทิงและเพื่อการใช้ทำงานและการศึกษาในสาขาต่าง ๆ ช่วยเสริมสร้างความสะดวกสบายในการใช้งานภายใต้ระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

มีผู้เชี่ยวชาญทำการจำแนกประเภทแอปพลิเคชัน ซึ่งสุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิล (2554) ได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. แอปพลิเคชั่นระบบ หรือระบบปฏิบัติการ (Operate System - OS) เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบที่รองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ เช่น เช่น ไอโอเอส (IOS) แอนดรอยด์ (Android) วินโดว์โฟน (Windows Phone) แบล็กเบอรี่ (Blackberry) ซิมเบี้ยน (Symbian) ปัจจุบันมีเพียงแอปพลิเคชันระบบไอโอเอสและแอนดรอยด์ที่ยังใช้งานอยู่

2. แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ ซึ่งแต่ละคนมีจุดประสงค์ในการใช้งานที่แตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันประเภทนี้ออกเป็น 3 แบบ คือ

2.1. แอปพลิเคชันในกลุ่มเกม เป็นเกมออนไลน์ทั้งแบบส่วนตัวและแบบเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Social Networking) ทั้งเกมที่อยู่ในเฟสบุ๊ค ไลน์ ทวิตเตอร์ ฯลฯ

2.2. แอปพลิเคชันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถปรับข้อมูลให้ทันสมัยตลอดเวลา ทั้งข้อมูลของตนเองหรือของกลุ่มเพื่อน ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นอย่างสูง เช่น เฟสบุ๊ค (Facebook) อินสตราแกรม (Instagram) ทวิตเตอร์ (Twitter) ก็มีช่องทางเพื่อให้ลูกค้าได้สนทนากันผ่านทางแมสเสจเจอร์ (Messenger)

2.3. แอปพลิเคชันในกลุ่มมัลติมีเดีย สำหรับเรียกใช้ไฟล์ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ เสียงที่เป็นไฟล์ในแบบ mp3, wav หรือ midi เป็นต้น ภาพนิ่งในรูปแบบ gif, jpg หรือ bmp เป็นต้น หรือภาพเคลื่อนไหวกับคลิปวิดีโอในรูปแบบ mp4 หรือ avi เป็นต้น

1. เนทีฟแอปพลิเคชัน (Native Application) เป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนาสำหรับระบบปฏิบัติการอุปกรณ์พกพา เช่น ไอโอเอส (IOS) แอนดรอยด์ (Android) วินโดว์โฟน (Windows Phone) แบล็คเบอรี่ (Blackberry) ซิมเบี้ยน (Symbian) เป็นต้น ดังนั้นจึงเป็นอุปกรณ์ดั้งเดิมสำหรับแพลตฟอร์ม แอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นระบบปฏิบัติการหนึ่งไม่สามารถใช้กับแพลตฟอร์มอื่น ๆ ได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สามารถใช้กับระบบปฏิบัติการของตนเองได้เท่านั้น สามารถเข้าถึงช่องทางการเชื่อมต่อ (Application Programming Interface – API) ที่หลากหลายไม่จำกัด เช่น แอปพลิเคชันที่ใช้พิมพ์เอกสาร คำนวณ ออกแบบ ถ่ายภาพ ตกแต่งภาพ ตัดต่อวีดีโอ ฯลฯ มีช่องทางการซื้อแอปพลิเคชั่นผ่านแอพสโตร์และกูเกิ้ลเพลย์ ข้อเสียบางประการของแอปหลิเคชันนี้คือมีราคาแพงกว่าแอปพลิเคชันประเภทอื่น

2. แอปพลิเคชั่นเว็บ (Web Application) เป็นแอปพลิเคชันเบราเซอร์สำหรับการใช้งานเป็นเว็บไซต์ผ่านการใช้ HTML, CSS style sheets และ JavaScript ซึ่งหน้าเว็บแสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็นเพื่อประมวลผลและโหลดหน้าเว็บได้เร็วขึ้น อีกทั้งยังสามารถใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet) และอินทราเน็ต (Intranet) ในความเร็วต่ำได้ แต่ใช้หน่วยความจำเพิ่มเติมมากกว่าแอปพลิเคชันอื่นเพื่อแสดงผลที่ถูกต้อง เช่น แอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ต ได้แก่ กูเกิ้ลโครม ซาฟารี เป็นต้น และแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดีย อาทิ เฟสบุ๊ค ไลน์ ทวิตเตอร์ ก็ถือว่าเป็นแอปพลิเคชันเว็บอีกด้วย

3. ไฮบริด แอปพลิเคชัน (Hybrid Application) เป็นแอปพลิเคชันเว็บที่สร้างขึ้นเพื่อรองรับระบบปฏิบัติการโดยใช้เทคโนโลยีเว็บหลายแพลตฟอร์มที่แตกต่างกัน เช่น JavaScript และ HTML5 มีลักษณะบูรณาการระหว่างเนทีฟแอปพลิเคชันและแอปพลิเคชันเว็บ ซึ่งมีลักษณะหลายแพลตฟอร์มที่สามารถนำไปพัฒนาอัพเดทแอพพลิเคชันได้ง่ายและหลากหลาย เช่น โปรแกรมถ่ายภาพและตกแต่งภาพแล้วแชร์ข้อมูลออนไลน์ อาทิ อินสตราแกรม คาเมร่า 360 เป็นต้น

4) ศิลปะดิจิทัล

ศิลปะดิจิทัล (Digital Arts) เป็นศิลปะที่ถูกสรรสร้างจากเทคโนโลยีทางอิเล็กโทรนิกส์จากเครื่องไฟฟ้าพวกคอมพิวเตอร์ เครื่องกราดภาพ กล้องถ่ายรูป หรืออุปกรณ์อิเล็กโทรนิกส์อื่น ซึ่งแปลงผลเป็นข้อมูลดิจิทัลที่เป็นตัวเลขแล้วปรากฏออกมาเป็นภาพ แล้วจึงสามารถปรากฏออกมาเป็นเสียงประกอบกับภาพเคลื่อนไหวได้อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

4.1. ความหมายและประเภทของศิลปะดิจิทัล

พจนานุกรมอ็อกซฟ็อดฉบับภาษาอังกฤษ ได้ให้คำนิยามของ “ศิลปะดิจิทัล” (Digital Arts) ว่าเป็นศิลปะที่ถูกสร้างหรือแก้ไขโดยใช้คอมพิวเตอร์หรือสื่อดิจิทัลอื่น ๆ

สกนธ์ ภู่งามดี (2556) ได้ให้คำนิยามของคำว่า ดิจิทัลอาร์ตส์ (Digital Arts) หรือมีชื่อเรียกอีกอย่างว่า คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art) หรือศิลปะมัลติมีเดีย (New Media Art) ศิลปะประเภทนี้มีลักษณะเด่นที่แปลกไปจากศิลปะประเพณี เนื่องจากการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้รูปแบบของงานศิลปะออกมาในรูปแบบที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน กลายเป็นศิลปะร่วมสมัยที่สามารถสร้างสรรค์จากงานวาดเส้น (Drawing) งานจิตรกรรม (Painting) งานประติมากรรม (Sculpture) รวมถึงงานทางด้านดนตรี (Music Sound Art) ว่าเป็นงานศิลปะที่ใช้โปรแกรมดิจิทัลใน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

การสร้างภาพรูปธรรมในแบบของการ์ตูนทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเทคโนโลยีการสร้างภาพดิจิทัลได้ถือกำเนิดมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 1970

สุริยะ ฉายะเจริญ (2556) กล่าวว่า ศิลปะดิจิทัลเป็นงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีเทคนิคการนำเสนอในหลายรูปแบบโดยใช้เทคนิคดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างงานศิลปะตั้งแต่ศตวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา ด้วยเหตุที่โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ช่วยอำนวยสะดวกและใช้งานง่าย โดยช่วงแรกเป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเครื่องคอมพิวเตอร์ในการสร้างงานศิลปะที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art) กับมัลติมีเดียอาร์ต (Multimedia Art) ต่อมาหลังศตวรรษที่ 20 จวบจนปัจจุบัน จึงได้มีการพัฒนาและขยายรูปแบบของดิจิทัลอาร์ตให้มีความหลากหลายมากขึ้น จนถือกำเนิดศิลปะดิจิทัลแบบใหม่ ที่เรียกว่า นิวมีเดียอาร์ต (New Media Art) ที่เกี่ยวกับงานภาพยนตร์ (Film) วีดีโอ (Video) ซาวด์อาร์ต (Sound Art) และ ไฮบริดฟอร์ม (Hybrid Forms) (Crowther, 2008)

Crowther (2008) กล่าวว่า ศิลปะดิจิทัล เป็นไฟล์ภาพที่ประกอบด้วยเส้นและโครงสร้างที่มีลักษณะคมชัดจากการประมวลผลของตัวเลขภาพดิจิทัลที่เป็นสองมิติแต่ดูเหมือนเป็นสามมิติ เพราะเกิดจากกระบวนการทับซ้อนระหว่างเลเยอร์หรือชั้นของภาพ สามารถทำการป้อนออก (Output) โดยผ่านการพิมพ์ลงบนกระดาษผืนผ้าใบและพื้นผิวอื่น อีกทั้งยังสามารถแสดงผลงานบนหน้าจอได้ทันทีโดยไม่ต้องทำการแปลผลในภายหลังและทำได้หลายครั้ง สามารถเผยแพร่ความงามของภาพที่เป็น “กลิ่นอาย (Aura)” ของความเป็นศิลปะมากขึ้น สิ่งเหล่านี้จึงเป็นผลดีและเป็นคุณประโยชน์ที่นับว่าเป็นเอกลักษณ์หรือต้นแบบเฉพาะตัว (Originality) ที่ไม่มีในงานศิลปะประเพณีดั้งเดิม และยังตอบสนองการทำงานยุคปัจจุบัน คือ ยุคศตวรรษที่ 21 ที่ต่อยอดในสู่อนาคต

วราภรณ์ มั่นทุ่ง และ ธนวัฒน์ ถาวรกูล (2565) กล่าวว่า ศิลปะดิจิทัลเป็นกระบวนการสร้างผลงานศิลปะในอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งมีทางเลือกในการใช้งานที่หลากหลายและลดข้อจำกัดบางอย่าง จึงช่วยอำนวยความสะดวกให้กับศิลปินในการทำงานและเพิ่มความสวยงามและน่าทึ่งจากเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมที่บูรณาการโลกจริงและโลกเสมือนจริงเข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อให้เป็นภาพ 2 และ 3 มิติ อีกทั้งเพิ่มความเสมือนจริงจากการใส่เสียงและวีดีโอในผลงานศิลปะ สามารถแสดงผลภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ช่วยสื่อความหมาย ความรู้สึก ความรู้หรือความต้องการของผู้สร้างงานให้กับผู้ชม นอกจากนี้สื่อดิจิทัลยังเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายโดยเฉพาะจากการแสดงผลงานผ่านสื่อโซเชียลต่าง ๆ

Thomson-Jones (2016) ได้ให้คำนิยามของคำว่าศิลปะดิจิทัลว่าเป็นศิลปะที่เกิดจากการเข้ารหัสดิจิทัลบนคอมพิวเตอร์หรือการจัดเก็บข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์และการประมวลผลข้อมูลในแบบต่าง ๆ เช่น ข้อความ ตัวเลข ภาพ และเสียงในรหัสไบนารีทั่วไป วิธีการในการสร้างงานศิลปะประเภทนี้คือศักยภาพในการเข้ารหัสแบบดิจิทัลบนคอมพิวเตอร์ได้หลายแบบ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Zagrobelna (2016) กล่าวว่า ศิลปะดิจิทัลเป็นการรวมกันของบิกเด็ป 0 และ 1 เป็นรูปแบบภาพบนหน้าจอ โดยจำนวนบิตเด็ปเหล่านี้สามารถจำลองสื่อที่ช่วยให้เกิดภาพจินตนาการเช่นเดียวกับชิ้นส่วนที่เหมาะสมของซอฟต์แวร์สามารถเปลี่ยนคอมพิวเตอร์ของคุณให้เป็นกลายเป็นเครื่องดนตรี เช่น ไวโอลิน เปียโน กลอง หากเป็นอุปกรณ์ทางศิลปะก็สามารถเปลี่ยนเป็นผ้าใบและจานสีที่เต็มไปด้วยสีต่าง ๆ ซึ่งเครื่องดนตรีและอุปกรณ์ทางศิลปะเหล่านี้ไม่ใช่ของจริง แต่มีเสียงและภาพที่ดูเสมือนจริง ศิลปะดิจิทัลเป็นการสร้างภาพด้วยการใช้กระบวนการทางอิเล็กโทรนิกส์และระบบดิจิทัลในการจำลองภาพบนหน้าจอให้เหมือนจริง ซึ่งหากเป็นภาพเคลื่อนไหวก็จะมีการจำลองเสียงที่เหมือนจริงขึ้นมาด้วย และให้ผู้ใช้ได้จับอุปกรณ์ควบคุมการใช้งาน เช่น เมาส์ เมาส์ปากกา และถุงมือเพื่อการใช้ผัสสะหรือประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการสัมผัสกับประสบการณ์ให้เหมือนจริง ระบบดิจิทัลมีความแตกต่างกับระบบเทคโนโลยีอื่น การใช้กระบวนการความจดจ่อทางร่างกาย (Physical Immersion) เป็นการใช้ระบบเสมือนจริง เป็นการตัดขาดจากโลกจริงและความรู้สึกถึงความมีอยู่ (Psychological Presence) โดยใช้ระบบสัมผัสเต็มรูปแบบ (Fully Immersive System) กับระบบเสมือนจริงบนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าศิลปะดิจิทัลเป็นผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นจากการประมวลผลจากเครื่องมือดิจิทัลจากตัวเลขไปสู่รูปแบบที่มีลักษณะเทคนิคการแสดงออกที่หลากหลาย จึงสามารถประมวลและแสดงผลของรูปร่างรูปทรงที่ถูกต้อง มีลักษณะคมชัด สมมาตร และแม่นยำ สามารถสร้างสรรค์รูปแบบเสมือนจริงไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ที่สามารถจำลองเสียงออกมาประกอบไฟล์ อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วทั้งการบันทึกไฟล์ การพิมพ์ และการแชร์ภาพออนไลน์กับโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้ทั่วโลก

Solis (2016) ได้แบ่งศิลปะดิจิทัลออกเป็นหลายประเภท อาทิ

1. ภาพถ่ายดิจิทัล (Digital Painting) เป็นการใช้เครื่องมือกับเทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ให้มี รูปแบบที่แปลกใหม่จากวิธีการผลิตผสานกับประสบการณ์ศิลปะประเพณี นับว่าเป็นศิลปะร่วมสมัย ซึ่งภาพที่ถูกแปลงเป็นดิจิทัลโดยใช้ซอฟแวร์แก้ไขภาพและเทคนิคพิเศษในการจัดการภาพในห้องมืด

2. จิตรกรรมภาพถ่าย (Photopainting) เป็นภาพดิจิทัลที่ถูกบูรณาการระหว่างภาพวาดจิตรกรรมและภาพถ่ายเข้าด้วยกันโดยใช้ซอฟแวร์ทำการแก้ไขและวาดภาพต่อเติมนอกเหนือจากการจัดภาพในห้องมืด เป็นการเพิ่มเทคนิคในการนำเสนอภาพมากขึ้น

3. สื่อประสมดิจิทัล (Digital Collage) เป็นเทคนิคที่รวบรวมภาพจากหลายแหล่งมาผสมกันเป็นภาพเดียว โดยการตัดแปะวางซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ในโปรแกรม แล้วจึงทำการแก้ไ และระบายสี

4. ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสองมิติ (2D Digital Painting) เป็นการสร้างภาพสองมิติในสภาวะ ของคอมพิวเตอร์เสมือนจริงโดยการใช้อุปกรณ์วาดภาพเลียนแบบรูปแบบสื่อธรรมชาติ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

5. ภาพจิตรกรรมดิจิทัลสามมิติ (3D Digital Painting) เป็นการสร้างภาพแก้ไขแบบสามมิติ ในพื้นที่ว่างเสมือนจริง

6. การวาดเส้นสมมติ (Vector Drawing) การใช้โปรแกรมเวกเตอร์วาดภาพและสร้างรูปทรง ที่เป็นโครงร่างซึ่งสามารถทำการเติมหรือระบายสีในช่องระหว่างโครงร่างได้ โดยเทคนิคนี้มีแนวโน้มที่ จะเน้นขอบนอกให้หนาเพื่อให้ดูเป็นภาพกราฟิก

7. รูปเรขาคณิตสาทิสรูป (Algorithnic/Fractals) เป็นการสร้างงานศิลปะด้วยการตีความทางคณิตศาสตร์ มีอีกชื่อหนึ่งว่า “Computer Generated” เป็นศิลปะที่ถูกจัดวางในการประดิษฐ์คิดค้น และเป็นสูตรทางคณิตศาสตร์ ที่ให้ผลต่อความสามารถในการแสดงผลของฮาร์ตแวร์ โดยเป็นศิลปะที่มีเจตนาที่จะสร้างสรรค์และได้รับการคัดเลือกจากศิลปินหรือนักคณิตศาสตร์ในภายหลัง

8. ศิลปะแบบบูรณาการ (Integrated Art) มีลักษณะเป็น “สื่อประสม” ของโลกแห่งศิลปะ ของตนเอง โดยการบูรณาการเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างงานศิลปะให้มีรูปแบบเฉพาะตัวด้วย การใช้เทคนิคแบบดิจิทัล มีลักษณะยืดหยุ่นและมีความหลากหลายในการสร้างงาน

9. ภาพวาดแบบขจัดข้อมูล (Data Moshing) เป็นการย้ายคีย์เฟรมของวีดีโอสื่อใหม่ แล้วนำพิกเซลไปด้วยกัน เป็นเทคนิคที่ใช้กับการบีบอัดหรือบลีดไฟล์วีดีโอสองไฟล์เข้าด้วยกัน

10. ภาพวาดแบบไดนามิค (Dynamic Painting) เป็นรูปแบบที่ภาพวาดถูกอัพเดทและเปลี่ยนแปลงอย่างคงที่ เป็นงานศิลปะที่ถูกสร้างแบบอัลกอริทึ่มด้วยระบบคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นภาพแนวคอมพิวเตอร์ย้อนยุครุ่นแรก

11. ภาพวาดแบบพิกเซลอาร์ต (Pixel Art) เป็นภาพศิลปะดิจิทัลที่ถูกสร้างในระดับของพิกเซลโดยใช้ซอฟแวร์กราฟิกเป็นตัวเร่ง เป็นรูปแบบของศิลปดิจิทัลที่ถูกสร้างผ่านการใช้ซอฟแวร์กราฟิกที่ถูกแก้ไขในระดับของจุดพิกเซล นิยมใช้สร้างเกมส์บนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งสมาร์ทโฟนกับแท็บเล็ต โดยเน้นการใช้งานแบบออนไลน์

12. เน็ตอาร์ต (Net art) เป็นภาพศิลปะดิจิทัลที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลักโดยเน้นการสร้างประสบการณ์การมองภาพแบบปฏิสัมพันธ์เชื่อมต่อกันสลับกับศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) เป็นผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เว็บเบราเซอร์โดยการพัฒนารหัส สคริปต์ และเครื่องมือในการค้นหาออนไลน์ ฯลฯ

13. ศิลปะการจัดวางแบบดิจิทัล (Digital Installation Art) หรือมีชื่อเรียกอีกอย่างว่าศิลปะ การจัดวางแบบอิเล็กโทรนิกส์ (Electronic Installation Art) หรือศิลปะการจัดวางแบบอินเทอร์ แอคทิฟ เป็นศิลปะการจัดวางเฉพาะจุดที่ใช้ระบบคอมพิวเตอร์หรือดิจิทัลเข้ามาร่วม

14. การสร้างเทคนิคพิเศษของภาพ (Visual Effect = VFX) เป็นกระบวนการสร้างจินตภาพคอมพิวเตอร์ (Computer Generated Imagery) แบบหนึ่งในการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยมีวิธีการสร้างเทคนิคพิเศษอยู่ 5 แบบคือ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

14.1. การสร้างฉากย่อส่วน (Nubuature) เช่นแบบจำลอง (Model) หุ่นควบคุมด้วยระบบอิเล็กโทรนิกส์ (Animationic) หุ่นเชิด (Puppet) โดยถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวจากวัตถุจริงที่มี ขนาดเล็กหรือเท่าจริงโดยเทคนิคพิเศษ เช่น การหยุดการเคลื่อนไหว (Stop Motion)

14.2. การวาดต่อเติมฉาก (Matt Painting) เป็นการวาดเพิ่มเติมจากของเดิม สามารถวาดด้วยมือหรือคอมพิวเตอร์ก็ได้

14.3. การถ่ายแยกองค์ประกอบ (Keying) เป็นการถ่ายด้วยคีย์สกรีน (Keyscreen) หรือการฉายภาพทั้งด้านหลังและด้านหน้า (Rear/Front Projection)

14.4. การใช้เทคนิคพิเศษของกล้อง เช่น การใช้เลนส์ในระยะและขนาดระยะขนาดของวัตถุ อาทิ หากต้องการถ่ายกลางวันให้เป็นกลางคืนก็ควรลดรูรับแสงและใส่ฟิวเตอร์ถ่ายภาพต่ำกว่า ความเร็วของชัตเตอร์ (Speed Shutter)

14.5. การสร้างภาพด้วยระบบดิจิทัล (Digital Effect) หมายรวมทั้งภาพเคลื่อนไหว (Animation) และกระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ (Computer Graphic Imagery) ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ เทคนิคพิเศษเหล่านี้สามารถทำให้สมจริงมากขึ้น

Zagrobelna (2016) กล่าวว่า ศิลปะดิจิทัลมีวิวัฒนาการจากศิลปะประเพณี ซึ่งเป็นศิลปะที่ถูกสร้างในแบบเดิมด้วยวิธีการที่มนุษย์หรือศิลปินใช้เป็นประจำ เป็นสิ่งที่สามารถสัมผัสได้ด้วยมือและไม่สามารถคัดลอกใหม่ได้โดยไม่ต้องสร้างผลงานใหม่อีกครั้ง โดยวิธีการสร้างภาพดิจิทัลสามารถใช้เมาส์ทั่วไป เมาส์ปากกา หรือปากกาสไตลัสในการสร้างภาพบนคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต โดยประเภทของภาพมีอยู่ 4 แบบ คือ

1. การวาดเส้นแบบดิจิทัล (Digital Drawing)

เป็นการวาดเส้นด้วยการใช้ปากกาสไตลัสที่มีลักษณะคล้ายกับดินสอหรือเครื่องหมาย เพื่อใช้ในการวาดภาพได้อย่างแม่นยำและสมบูรณ์โดยใช้ซอฟต์แวร์ หรือฮาร์ดแวร์ดิจิทัลที่ประกอบด้วยเทคนิคมากมายในการจำลองการวาดภาพแบบดั้งเดิม อาทิ รูปแบบของเครื่องเขียนในโปรแกรมโฟโต้ช็อปประกอบด้วยรูปแบบของปากกาหัวใหญ่ หัวเล็ก สะท้อนแสง โปร่งแสง ฯลฯ ซึ่งนักวาดภาพสามารถใช้ปากกาวาดภาพได้หลายแบบ เช่น เส้นหนาบาง, ทึบแสง โปร่งแสง เป็นต้น

2. จิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting)

เป็นการสร้างภาพจิตรกรรมด้วยปากกาสไตลัส แม้ว่าจะมีลักษณะไม่เหมือนพู่กัน แต่สามารถทำงานได้หากซอฟต์แวร์มีรูปแบบของปลายพู่กันหรือหมึกให้เลือก โดยผู้ใช้สามารถเปลี่ยนขนาดและรูปทรงของพู่กันจำลองเพื่อให้ได้ผลตามต้องการและโปรแกรมบางชิ้นสามารถปรับความหนาและความสม่ำเสมอของสีในภาพดิจิทัล บางโปรแกรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจใช้ "พู่กันดิจิทัล" เพียงอย่างเดียวที่ช่วยเพิ่มสีสันให้กับภาพโดยอาจผสมสีหรือไม่ก็ได้ การวาดภาพจิตรกรรมไม่ได้มีความ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ซับซ้อนเท่ากับแบบดั้งเดิมและทำให้ภาพวาดใช้งานง่ายขึ้น เนื่องจากโปรแกรมมีเครื่องมือวาดภาพและเทคนิคที่มากมาย ทำให้ผลงานออกมาสวยงามแบบมืออาชีพแม้ว่าจะใช้เครื่องมือในโปรแกรมเพียงไม่กี่ชิ้นก็ตาม

3. การแกะสลักแบบดิจิทัล (Digital Sculpting)

กระบวนการแกะสลักในสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลขึ้นอยู่กับการสร้างภาพและวัตถุสามมิติที่สามารถหมุนและดูได้จากหลายมุม แต่ภาพสามมิติจำลองเกิดจากชุดภาพสองมิติที่ดูเหมือนเป็นสามมิติแม้จะไม่สามารถสัมผัสได้ด้วยมือ ส่วนโปรแกรมสามมิติสามารถนำวัสดุที่เปรียบเสมือนเครื่องมือสร้างภาพไม่ว่าจะเป็นแบบประเพณีและแบบดิจิทัล นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมทางกายภาพจำลองในซอฟต์แวร์ขั้นสูงสามารถสร้างรูปปั้นสามมิติให้ดูสมจริงซึ่งต้องใช้ทักษะประติมากรมืออาชีพ

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ศิลปะสองและสามมิติสามารถถูกใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้อย่างสวยงามและง่ายดาย จอมอนิเตอร์สามารถแสดงภาพอย่างต่อเนื่องจนไม่มีสิ่งใดที่จะหยุดการแสดงภาพที่แตกต่างกันเล็กน้อยในทุก ๆ เศษเสี้ยววินาทีเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ลวงตา ซึ่งภาพเคลื่อนไหวดังกล่าวสามารถสร้างขึ้นจากการวาดภาพในแต่ละเฟรมด้วยมือหรือโดยการคัดลอกและแก้ไขเฟรมก่อนหน้านี้

ทั้งนี้ ศิลปะดิจิทัล หมายถึง โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่เกิดจากการประมวลผลจากเครื่องมืออิเล็กโทรนิกส์ที่มีความหลากหลายในการใช้งาน และมีหน้าที่การใช้งานได้แทบจะรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของภาพนิ่งทั้งประเภทสองมิติและสามมิติทั้งและภาพเคลื่อนไหวทั้งแบบลายเส้นแบบกราฟิกและเสมือนจริง เพราะมีเครื่องมือที่บูรณาการหน้าที่ได้หลายแบบทั้งการตั้งค่าการสร้างภาพจากลาย เส้น ระบายสี การปรับและดัดแปลงรูปแบบ การใช้เทคนิคลูกเล่นต่าง ๆ มากมาย ซึ่งสรุปได้ว่าแอปพลิเคชันศิลปะในอุปกรณ์เคลื่อนที่มีอยู่ 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ศิลปะดิจิทัลประเภทวาดภาพ มีแอปพลิเคชันศิลปะที่จำลองคุณลักษณะการทำงานเสมือนการวาดภาพแบบประเพณีดั้งเดิม แต่มีเครื่องมือวาด แรเงา ระบายสีทั้งสีไม้ สีพาสเทล สีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก และตกแต่งภาพมากมายให้เลือกทั้ง ดินสอ ปากกา เมจิก มาร์กเกอร์ พู่กันแบบต่าง ๆ ตลอดจนสีสันมากมายให้เลือก อีกทั้งยังสามารถลบรายละเอียดออกด้วยวิธีการที่หลากหลาย อีกทั้งยังมีอุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ในหนึ่งเดียว ไม่ต้องพกพาอุปกรณ์มากมายเหมือนการวาดภาพและระบายสีภาพประเพณีดั้งเดิม

2. ศิลปะดิจิทัลประเภทถ่ายภาพและตกแต่งภาพ แอปพลิเคชันถ่ายภาพในอุปกรณ์เคลื่อนที่มีคุณสมบัติที่เหมือนกับกล้องดิจิทัล อาทิ มีปุ่มชัตเตอร์กดถ่ายภาพบนหน้าจอ โดยสามารถขยายหรือลดขนาดของภาพ สามารถเปิดและปิดแฟลช สามารถตั้งเวลาถ่ายภาพทั้งแบบมาตรฐานแบบสี่เหลี่ยมจตุรัส แบบพาโนรามา และสามารถถ่ายรูปตัวเอง (Selfie) รวมทั้งสามารถบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังสามารถปรับเปลี่ยนโหมดสีของภาพถ่ายไม่ว่าจะเป็นโหมดวิว

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

(Landscape) ซึ่งให้สีที่ออกโทน เย็นที่มีลักษณะสดใส หรือโหมดภาพถ่ายบุคคล (Portrait) โหมด ที่ให้สีโทนอุ่นเป็นหลัก โหมด ธรรมชาติ (Neutral) ให้สีสันที่เป็นธรรมชาติ และโหมดขาวดำ (Monochrome) ซึ่งให้โหมดสีโทนขาว เทา ดำ อีกทั้งยังสามารถปรับฮิสโตแกรม (Histogram) ของภาพถ่ายทั้งสี (Color) โทน (Tone) น้ำหนัก (Weight) แสง (Highlight) และเงา (Shadow) นอกจากนี้ยังมีเทคนิคและเครื่องมือ (Tools) ต่าง ๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกและสร้างสรรค์ภาพถ่ายได้อย่างสวยงาม นอกจากนี้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ยังสามารถบันทึกภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งอุปกรณ์เคลื่อนที่ในปัจจุบันมีแอปพลิเคชั่นถ่ายภาพติดตั้งอยู่แล้ว แต่ยังสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชั่นถ่ายภาพที่ผลิตจากตัวแทนจำหน่ายอื่น ๆ ได้

3. ศิลปะดิจิทัลประเภทตัดต่อวีดีโอ เป็นแอปพลิเคชันที่มีคุณลักษณะเหมือนกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ซึ่งมีเครื่องมือและเทคนิคมากมายที่ช่วยอำนวยความสะดวกในนำไฟล์ภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวเข้ามาจัดเรียง ตัดต่อ และสามารถใส่ข้อความประกอบคำบรรยาย โดยสามารถเลือกรูปแบบและสไตล์ตัวอักษรกับสามารถเปลี่ยนสีของตัวอักษรได้

จากการศึกษาข้อมูลด้านศิลปะดิจิทัล ผู้วิจัยจึงได้แบ่งประเภทศิลปะดิจิทัลในงานวิจัยนี้ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ วาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอ โดยปัจจุบันแอปพลิเคชันศิลปะทั้งสามประเภทดังกล่าวได้ถูกพัฒนาให้มีคุณสมบัติในการตกแต่งทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่มีทั้งภาพเสมือนจริงและภาพวาด เพื่อให้เกิดลักษณะใหม่ที่แตกต่างและดูแปลกตาไปจากเดิม เช่น การเพิ่มหรือลดความอิ่มตัวของสี (Saturation) ความต่างของน้ำหนักอ่อนเข้ม (Brightness & Contrast) เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

4.2. ความแตกต่างระหว่างศิลปะแบบเดิมและศิลปะดิจิทัล

Zagrobelna (2016) ได้เปรียบเทียบลักษณะความแตกต่างระหว่างวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปะแบบเดิมและศิลปะดิจิทัล ดังตารางที่ 2 ด้านล่างนี้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 2 ความแตกต่างระหว่างศิลปะแบบเดิมและศิลปะดิจิทัล

ประเภท	ศิลปะแบบเดิม	ศิลปะดิจิทัล
วาดเส้น	ใช้เครื่องมือในการสร้างเส้น เช่น ดินสอ ชาร์โคล ปากกาและหมึก การวาดและแรเงาด้วยดินสอให้เอียงประมาณ 30 องศา เป็นวิธีการทำได้อย่างแม่นยำด้วย การวาดเส้นแบบต่างๆ เช่น เส้นหนาบาง, ทึบแสง โปร่งแสง เป็นต้น	ใช้ปากกาสไตลัสที่มีลักษณะคล้ายกับดินสอหรือเครื่องหมายเพื่อใช้วาดภาพได้อย่างแม่นยำและสมบูรณ์โดยใช้ซอฟต์แวร์ดิจิทัลที่ประกอบด้วยเทคนิคมากมายในการจำลองการวาดภาพแบบดั้งเดิม เช่น รูปแบบของเครื่องเขียนในโปรแกรมโฟโต้ช็อป มีทั้งรูปแบบของปากกาหัวใหญ่ หัวเล็ก สะท้อนแสง โปร่งแสง ที่สามารถวาดเส้นหนาบาง ทึบแสง โปร่งแสง เป็นต้น
จิตรกรรม	- การวาดภาพซึ่งสีที่ใช้ระบายมีหลายประเภท พร้อมคุณสมบัติต่างๆ อาทิ สีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก และพู่กัน ที่ช่วยในการควบคุมปริมาณของสี ทิศทางและจังหวะในการวาดและลงสี รวมทั้งการผสมสี - สามารถใช้เทคนิค ได้หลากหลายแต่มีความซับซ้อนขึ้น เช่น ใช้นิ้วจิ้มสีวาดแทนพู่กันช่วยให้งานศิลปะกลายเป็นแนวเส้น รอยขีดข่วนจาก blobs ทั่วไปที่ได้รับรายละเอียดและขั้นตอนแบบใหม่ ทำให้ศิลปะการใช้เส้นวาดภาพแสงที่ได้รับการเติมและแทนที่ด้วยสี	- เป็นการสร้างภาพจิตรกรรมด้วยปากกาสไตลัสที่มีรูปแบบของปลายพู่กันหรือหมึกให้เลือกโดยผู้ใช้สามารถเปลี่ยนขนาดและรูปทรงของพู่กันจำลองที่สามารถเพิ่มลดความหนาและความสม่ำเสมอของสีในภาพดิจิทัล อีกทั้งยังช่วยเพิ่มสีสันให้กับภาพได้อีกด้วย - วิธีการวาดภาพไม่ซับซ้อนเท่ากับแบบดั้งเดิม และทำให้ภาพวาดใช้งานง่ายขึ้น เพราะโปรแกรมมีเครื่องมือวาดภาพและเทคนิคมากมาย ทำให้ผลงานออกมาสวยงามแบบมืออาชีพแม้ว่าจะใช้เครื่องมือในโปรแกรมเพียงไม่กี่ชิ้นก็ตาม
การแกะสลัก	- การเปลี่ยนรูปแบบของวัสดุบางอย่างด้วยมือหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ดินเหนียว สามารถจัดการกับนิ้วมือแต่ต้องเผาหลังจากนั้นเพื่อให้รูปร่างใหม่ อีกทั้งยังสามารถแกะสลักวัสดุแข็งเช่นไม้และหินซึ่งต้องใช้ระยะเวลานานและระมัดระวัง แต่ก็มีความคงทนมากขึ้น	- เป็นภาพสามมิติจำลอง หมายถึงการสร้างชุดของภาพสองมิติให้เห็นเป็นสามมิติ แม้จะไม่สามารถสัมผัสได้ด้วยมือก็ตาม โปรแกรมสามมิติ "วัสดุ" ที่คุณสามารถนำมาใช้ได้เช่นเดียวกับเครื่องมือสร้างภาพไม่ว่าจะป็นแบบประเพณีและแบบดิจิทัล

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 2 ลักษณะความแตกต่างระหว่างศิลปะแบบเดิมและศิลปะดิจิทัล (ต่อ)

	ศิลปะแบบเดิม	ศิลปะดิจิทัล
การแกะสลัก (ต่อ)	- การแกะสลักแบบสามมิติทำให้เน้นวัตถุจริง ซึ่งสามารถสัมผัสและมองเห็นได้จากมุมที่แตกต่างกันในสภาพแสงที่ต่างกัน - ภาพประติมากรรมเป็นผลข้างเคียงของการปั้น เป็นการสร้างสิ่งที่เป็นจริง ซึ่งคนตาบอดก็สามารถสร้างงานได้เพราะเป็นสิ่งที่สัมผัสและแสดงให้เห็นว่ารูปแบบจริงมีลักษณะเป็นอย่างไร	- กระบวนการแกะสลักในสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลนั้นขึ้นอยู่กับการสร้างภาพและวัตถุสามมิติที่สามารถหมุนและดูได้จากหลายมุม - สภาพแวดล้อมทางกายภาพจำลองในซอฟต์แวร์ขั้นสูงสามารถสร้างรูปปั้นหรือรูปทรงสามมิติให้ดูสมจริง แม้ว่าจะต้องใช้ทักษะมากมายแบบประติมากรมืออาชีพ
ภาพเคลื่อนไหว	กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้เวลานาน โดยการวาด ปั้นหุ่นหรือบันทึกภาพในรูปแบบภาพนิ่งแล้วทำการบันทึกภาพที่ปรับหรือเคลื่อนย้ายวัตถุไปในทางที่แตกต่างกันมีรูปถัดไปอย่างต่อเนื่อง เช่น Shadow Play ซึ่งเป็นมหรสพ เช่น หนังตะลุง และการวาดภาพด้วยมือเป็นช่องสำหรับกำหนดค่า (keyframe) แล้วจัดเรียงผลงานเหล่านั้นทับซ้อนกันตามลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ หากบันทึกภาพบนฟิล์มหรือเทปแล้วจะไม่ทราบแก้ไขได้	ศิลปะสองและสามมิติสามารถถูกใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้อย่างสวยงามและง่ายดาย จอมอนิเตอร์สามารถแสดงภาพอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งไม่มีสิ่งใดที่จะหยุดการแสดงภาพที่แตกต่างกันเล็กน้อยในทุกๆ เศษเสี้ยววินาทีเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ลวงตา ซึ่งภาพเคลื่อนไหวดังกล่าวสามารถสร้างขึ้นจากการวาดภาพในแต่ละเฟรมด้วยมือหรือโดยการคัดลอกและแก้ไขเฟรมก่อนหน้านี้ได้อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลักษณะความแตกต่างระหว่างวิธีการสร้างภาพศิลปะแบบเดิมและศิลปะดิจิทัล เป็นการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการร่างภาพ จิตรกรรมใต้สี การพัฒนาวัตถุ รายละเอียด สื่อ ฯลฯ ศิลปะดิจิทัลมีคุณสมบัติที่ต่างไปจากศิลปะแบบเดิม คือ ความว่องไวในการดำเนินการทางเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในการวาดภาพที่ประกอบด้วยไปด้วยประภทของสี ดินสอ ปากกา พู่กัน ในรูปแบบที่หลากหลายมากมายให้เลือกสรร สามารถลดหรือขยายพร้อมทั้งเลื่อนหน้าจอแคนวาสหรือกระดาษได้และวาดภาพได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องเพิ่มเนื้อที่ นอกจากนี้ก็สามารถตั้งค่าแสดงผลของโปรแกรมที่เป็นหน้าจอสำหรับวาดภาพ และยังสามารถเอาท์พุทออกมาเป็นสื่อได้สองอย่างคือ จากการพิมพ์ และการแสดงผลบนหน้าจอมอนิเตอร์ (Conner-ziser, 2017)

4.3. คุณสมบัติและต้นแบบของศิลปะดิจิทัล

แอปพลิเคชันศิลปะดิจิทัลที่ใช้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในปัจจุบันมีรากฐานมาจากการใช้คอมพิวเตอร์สร้างงานมาก่อน ซึ่งปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์ (2542) และ Thomson-Jones (2016) กล่าวว่า

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพดิจิทัลถูกสร้างจากโปรแกรมกราฟิกซึ่งประเภทของภาพที่ใช้ส่วนมากเป็นประเภทบิตแมปกราฟิก (Bitmap Graphic) นอกจากนี้ยังสามารถนำภาพมาทำการป้อนเข้า (Input) ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นการสแกนภาพจากเครื่องสแกนเนอร์แบบแท่นนอน (Flatbed Scanner) เข้าสู่โปรแกรมบิตแมปกราฟิกทั้งจากโปรแกรมโฟโต้ช็อปหรือโปรแกรมของยี่ห้อของเครื่องสแกนภาพ โดยมีกระบวนการกราดข้อมูลจากภาพไปสู่โปรแกรมกราฟิกเพื่อใช้ในการตกแต่งและปรับเปลี่ยนภาพ โดยนำภาพที่เป็นข้อมูลบิตแมปที่เป็นสัญญาณวีดีโอส่งไปในรูปแบบของพิกเซล หรือจากการนำภาพจากกล้องวีดิทัศน์หรือภาพจาก เครื่องเล่นแผ่นดีวีดี วีซีดี บลูเรย์ แม้แต่จากกล้องถ่ายรูปดิจิทัลเข้ามาใช้ไม่ว่าเป็นสกุล Raw File, Jpeg, Gif ฯลฯ แล้วนำมาปรับแต่งโทนสี น้ำหนัก ตลอดจนตกแต่งและตัดต่อภาพในแบบฉบับที่ต้องการ

Popper (1993) ได้แบ่งส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ดิจิทัลประกอบด้วย 4 ส่วน คือ หน่วยทางคณิตศาสตร์ที่ดำเนินการอย่างง่ายในข้อมูล ระบบหน่วยความจำสำหรับจัดเก็บข้อมูล อุปกรณ์ป้อนข้อมูล และหน่วยควบคุมการไหลของข้อมูลในระบบ

นอกจากนี้ ระบบการสร้างภาพดิจิทัลเป็นการสร้างภาพโดยใช้ระบบดิจิทัล (Digital) ที่มีลักษณะเชิงตัวเลขที่มีลักษณะเป็นจำนวนเต็มหรือเลขที่มีจุดทศนิยมทำการบันทึกสัญญาณลงสื่อเพื่อการแสดงผลออกมาให้เห็นได้ ตัวอย่างเช่น นาฬิกาที่มีหน้าปัดเป็นตัวเลข เครื่องเล่นคอมแพคดิสต์ วิทยุหน้าปัด ตัวเลขดิจิทัล เป็นต้น ปัจจุบันมีการใช้ระบบดิจิทัลอย่างแพร่หลายมากขึ้นเนื่องจากสะดวก รวดเร็ว และเข้าใจง่าย ซึ่งระบบดิจิทัลได้ถูกพัฒนาจากระบบแอนาล็อก (Analog) เป็นระบบการสื่อสารข้อมูลจากสัญญาณต่อเนื่องที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เป็นกลไกการเคลื่อนไหวทางกระแสไฟฟ้าในการขับเคลื่อนวัตถุออกมาให้เห็นได้ ตัวอย่างเช่น นาฬิกาไขลานที่มีเข็มสั้นเข็มยาว เครื่องเล่นแผ่นเสียง วิทยุทรานซิสเตอร์ เป็นต้น (ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์, 2542; Tomson-Thomson-Jones, 2016; Zagrobelna, 2016) ซึ่งสามารถแปลงข้อมูลระหว่างแอนาล็อกและดิจิทัลมีอยู่ 2 ระบบดังนี้

1. เอดีซี (Analog to Digital Converter, ADC หรือ A/D) โดยทำการแปลงระบบเสียงหรือกระแสไฟฟ้าแบบแอนาล็อกให้เป็นระบบดิจิทัล คือกระบวนการแปลงปริมาณและความต่อเนื่องของข้อมูลให้เป็นตัวเลขโดยใช้เกณฑ์หรือมาตรในการวัดความละเอียดที่เจาะจง

2. ดีเอซี (Digital to Analog Converter, DAC หรือ D/A) คือกระบวนการแปลงระบบดิจิทัลที่เป็นลักษณะเชิงตัวเลขให้เป็นระบบแอนาล็อก ซึ่งในการแปลงข้อมูลเชิงตัวเลขควรที่จะมาตรวัดที่มีความละเอียดสูงเพื่อการแปลงข้อมูลให้มีความครบถ้วนมากที่สุด

สำหรับต้นแบบของศิลปะดิจิทัล Shinde (2011) กล่าวว่า เกิดขึ้นจากการประมวลผลภาพดิจิทัล ซึ่งโปรแกรมในการประมวลภาพถูกผลิตโดย Bart Lane Cable Picture Transmission ในช่วงต้นศตวรรษที่ 1920 โดยการพิมพ์ลงบนหนังสือพิมพ์แล้วใช้เรือดำน้ำทำการส่งภาพดิจิทัลภาพ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แรกไปทางสายเคเบิลระหว่างลอนดอนและนิวยอร์ก เป็นการช่วยลดเวลาในการขนส่งภาพข้ามมหาสมุทรแอตแลนติกจาก 1 สัปดาห์กว่า ๆ เหลือเพียงเวลาน้อยกว่า 3 ชั่วโมง ซึ่งเครื่องพิมพ์ที่ใช้มีลักษณะเป็นอุปกรณ์การพิมพ์แบบอัตโนมัติสำหรับภาพพิมพ์ที่ใช้ในการส่งผ่านสายเคเบิล แล้วสร้างเครื่องรับสัญญาณภาพดิจิทัลใหม่โดยมีการปรับปรุงคุณภาพของภาพดิจิทัล ซึ่งเกี่ยวข้องกับการคัดเลือกผู้ผลิตสิ่งพิมพ์และการกระจาย ระดับความเข้มของหมึก นอกจากนี้ ภาพดิจิทัลยังจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเป็นจำนวนมาก และการประมวลผลภาพดิจิทัลที่ก้าวหน้าขึ้นอยู่กับการ พัฒนาดิจิทัลคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีที่สนับสนุน รวมถึงข้อมูล การจัดเก็บ การแสดงผล และการส่งผ่านภาพดิจิทัลที่ประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีจำนวนจำกัด คือ ตำแหน่ง และคุณค่า องค์ประกอบเหล่านี้เรียกว่าเป็นองค์ประกอบและพิกเซลของภาพ โดยพิกเซลแสดงถึงองค์ประกอบของภาพดิจิทัล ขั้นตอนการรับภาพของพื้นที่ที่มีข้อความว่าภาพก่อนเข้ากระบวนการ (Preprocess) มีการแยกตัวอักษรแต่ละตัว อธิบายองค์ประกอบหรือวัตถุในรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อให้คอมพิวเตอร์ประมวลผลและการจดจำระยะยาว อักขระแต่ละตัวเหล่านี้คือ การประมวลผลภาพดิจิทัล (Digital Image Processing) เกิดขึ้นเมื่อปลายศตวรรษที่ 1960 และต้นปี 1970 เพื่อใช้ใน การถ่ายภาพทางการแพทย์และการสังเกตทรัพยากรและดาราศาสตร์ระยะไกล ส่วนต้นยุค 70 มีการประดิษฐ์โทโมกราฟีด้วยคอมพิวเตอร์ (Computerized Axial Tomography - CAT) ซึ่งเป็นหนึ่งในเหตุการณ์ที่สำคัญที่สุดในการประมวลผลภาพเพื่อวินิจฉัยทางการแพทย์โดยการเอกซเรย์และสแกนภาพด้วยคอมพิวเตอร์ที่เป็นกระบวนการที่ใช้วงแหวนของเครื่องตรวจจับหมุนรอบตัวผู้ป่วย และใช้แหล่งรังสีเอกซ์เรย์ผ่านวัตถุและเก็บที่อยู่ตรงข้ามเครื่องตรวจจับควรทำงานให้เข้ากับวงแหวนซึ่งเป็นแหล่งที่มาโดยจะทำขั้นตอนนี้ซ้ำกัน โทโมกราฟิกประกอบด้วยอัลกอริทึมที่ใช้ข้อมูลที่มีการตรวจจับเพื่อสร้างภาพเพื่อแสดง "ชิ้น" ผ่านวัตถุ ส่วนขั้นตอนการใช้คอมพิวเตอร์ก็เพื่อเพิ่มความคมชัดหรือกำหนดระดับความเข้มโดยใส่สีเพื่อตีความภาพเอกซเรย์และภาพอื่นได้ง่ายขึ้น ดังนั้นในช่วงแรกภาพดิจิทัลจึงถูกใช้ในอุตสาหกรรมการแพทย์และวิทยาศาสตร์ชีวภาพ โดยมีขั้นตอนการเพิ่มประสิทธิภาพ และการฟื้นฟูจะใช้ในการประมวลผลภาพที่ไม่สามารถกู้คืนได้หรือภาพทดลองผลที่จะซ้ำกันเกินไป วิธีการประมวลผลภาพได้กู้คืนเฉพาะภาพที่เบลอไปแล้วเท่านั้น ซึ่งเป็นภาพที่ถูกบันทึกของสิ่งประดิษฐ์ที่หายาก สูญหายหรือเสียหายหลังจากที่ถูกถ่ายภาพ

Cox (1989) และ Nake (2010) กล่าวว่า ศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art) เป็นผลจากการเกิดลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ซึ่งเป็นลัทธิทางศิลปะที่ถือกำเนิดในช่วงปี 1970 เนื่องจากมีการปฏิวัติการสร้างงานจากลัทธิศิลปะสมัยใหม่ (Modernism) แล้วก็มีการคิดที่จะสร้างงานศิลปะโดยใช้เทคโนโลยีใหม่ คอมพิวเตอร์จึงกลายเป็นสื่อจากความคิดสร้างสรรค์ในยุค 70 เพื่อใช้กระบวนการดิจิทัลสำหรับสร้างงานศิลปะ ดังนั้น จึงนับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่บางคนได้ให้ความเห็นว่าศิลปะที่สร้างจากกระบวนการดิจิทัลเป็นของลัทธิหลังสมัยใหม่ในวัยเด็ก ส่วนพิพิธภัณฑ์

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

วิคตอเรียและอัลเบิร์ต (Victoria and Albert Museum, 2009) กล่าวว่า จิตรกรรมดิจิทัลเป็นวิธีการวาดภาพในระบบดิจิทัลของคอมพิวเตอร์ และเป็นหนึ่งในรูปแบบของศิลปะดิจิทัลที่มีต้นกำเนิดจากสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลที่เป็นซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมศิลปะคอมพิวเตอร์หรือกราฟิกที่มีชุดของเครื่องมือมากมาย เพื่อให้ศิลปิน จิตรกร หรือผู้ใช้งานทั่วไปสามารถสร้างงานศิลปะต่าง ๆ ได้ โดยเครื่องมือและเทคนิคที่ใช้มักจะทำให้งานจิตรกรรมดิจิทัลมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากชิ้นงานแบบดั้งเดิม หนึ่งในทิศทางที่สามารถใช้ภายในโปรแกรมเหล่านี้ คือ “จิตรกรรมดิจิทัลแบบดั้งเดิม” ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ศิลปินใช้สร้างภาพด้วยการใช้จังหวะของพู่กัน ในกรณีใช้ไม่ได้กับเครื่องมือวาดภาพและผ้าใบที่มีลักษณะแบบดิจิทัล จึงนับได้ว่าศิลปะดิจิทัลเป็นศิลปะแบบร่วมสมัย (Comtemporary Art)

จากรายละเอียดทั้งหมดที่กล่าวมา จึงสรุปได้ว่า คุณสมบัติของไฟล์ศิลปะดิจิทัลมีลักษณะเด่นหลายประการที่ไม่เหมือนกับศิลปะประเพณีดั้งเดิม (Crowther, 2008) ซึ่งมีอยู่หลายประการ ดังนี้

1. ศิลปะดิจิทัลมีการผสมผสานรูปแบบในไฟล์ภาพที่มีความเรียบเนียนและความต่างกันเล็กน้อยในระดับที่ซับซ้อน เมื่อการพิมพ์ภาพสีหรือหมึกบนกระดาษจะมีลักษณะพื้นผิวที่ราบเรียบและสม่ำเสมอไปทั้งแผ่น ขณะที่ลักษณะการลงสีของศิลปะประเพณีดั้งเดิมเป็นการใช้พู่กันระบายสีลงบนพื้นผิวของกระดาษผืนผ้าใบหรือพื้นผิวอื่น ทำให้ลักษณะพื้นผิวมีลักษณะต่างกันระหว่างชนิดของสีที่กดทับลงไป

2. รูปแบบของโปรแกรมวาดภาพดิจิทัลมีลักษณะของเส้นและรูปทรงที่คมชัดและสมดุลหรือสมมาตรกันอย่างถูกต้อง เนื่องจากโปรแกรมดิจิทัลเป็นกาประมวลผลทางตัวเลข จึงทำให้ผู้ใช้งานโปรแกรมดิจิทัลสามารถวาดเส้นมีลักษณะตรงหรือโค้งอย่างเรียบเนียน และยังวาดรูปทรงที่มีลักษณะสมมาตรเท่ากันทั้งสองข้าง เพราะสามารถกำหนดขนาดมาตราวัดที่ถูกต้องตามจำนวนที่กำหนดไว้ ซึ่งถ้าหากวาดภาพด้วยมือโดยใช้เครื่องมือทั่วไปที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ก็จะไม่สามารถตีเส้นและวาดรูปทรงให้คมชัดและถูกต้องแม่นยำได้

3. ศิลปะดิจิทัลเป็นงานที่มีลักษณะซับซ้อนจากการทับซ้อนของเลเยอร์ในโปรแกรม

4. ศิลปะดิจิทัลมีสามารถทำการตอบสนอง และแสดงบนหน้าจอมอนิเตอร์ได้โดยไม่ต้องแปลผลเป็นต้นแบบที่มีลักษณะเฉพาะตัวในภายหลัง

5. ภาพศิลปะดิจิทัลมีลักษณะเป็นภาพสองมิติที่มีความชัดเจน และมีความซับซ้อนระหว่างวัตถุที่ประกอบกันเป็นชั้น ๆ ในภาพ ทำให้ภาพดูเหมือนเป็นภาพสามมิติที่เหมือนจริง

4.4. แอปพลิเคชันที่ใช้สร้างงานศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

Law (2019) ได้รวบรวมแอปพลิเคชันที่ใช้สร้างงานศิลปะดิจิทัลสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอสประเภทวาดภาพ ประเภทถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และประเภทตัดต่อวีดีโอ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ประเภทวาดภาพ (Digital Paint)

แอปพลิเคชันประเภทวาดเป็นแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์ที่ออกแบบมาเพื่อวาดภาพ มีอุปกรณ์ดิจิทัลที่เลียนแบบอุปกรณ์วาดภาพแบบเดิม เช่น กระดาษ แคนวาส ดินสอ พู่กัน ยางลบ ซึ่งมีให้เลือกในเมนูและแพนแนล แอปพลิเคชันสามารถบันทึกไฟล์เพื่อส่งอีเมล แชร์ในสื่อโซเชียลมีเดียและอินเทอร์เน็ต รายละเอียดมีดังนี้

ตารางที่ 3 แอปพลิเคชันวาดภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน				ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
พิกซากิ (Pixaki)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	กระดาษวาดภาพ 5 ชั้น เวอร์ชันเสียเงินจะเพิ่มเครื่องมือรูปแบบ CAD ตัวเลือก เครื่องมือแปลงและไลบรารีวัตถุต่าง ๆ
เซ็นบรัส (Zen Brush) และเซ็นบรัส 2 (Zen Brush 2)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เซ็นบรัส – เน้นวาดภาพด้วยพู่กันจีน เซ็นบรัส 2 –พัฒนาเทคนิคการระบายสีน้ำทั้งแบบเปียกและแห้ง สามารถแชร์ภาพจากเฟสบุ๊คกับทวิตเตอร์ และเปิดไฟล์ภาพในแอพเซ็นอาร์ตบุ๊ค
ทายาซุย สเก็ตช์ (Tayasui Sketches)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้แปรงระบายสีแบบสไลด์บนกระดาษ สามารถจับภาพได้อย่างรวดเร็วและเป็นธรรมชาติ
บรัส (Brushes) และ บรัส เรดักส์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สำหรับวาดตกแต่งและสร้างเลเยอร์ทับซ้อนกันบนภาพถ่าย โปสเตอร์ และภาพประกอบ
เปเปอร์ 53 (Paper 53)			✓	✓	✓	✓	✓	✓	สามารถวาดภาพเป็นเลเยอร์ เลือกแปรงได้หลายแบบ สามารถแทรกสีพื้นหลัง เปลี่ยนสีและลบออก
โปรครีเอท (Procreate) และ โปรครีเอท พ็อกเก็ต (Procreate Pocket)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	โปรครีเอทใช้กับไอแพด ส่วนโปรครีเอท พ็อกเก็ตใช้กับไอโฟน สามารถบันทึกไฟล์ไปใช้ในโปรแกรมโฟโต้ช็อปและอิลัสเตรเตอร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ID: [illegible]

ตารางที่ 3 แอปพลิเคชันวาดภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน				ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
พิกซากิ (Pixaki)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นพิกเซล สร้างเลเยอร์ได้ถึง 50 ชั้น โดยมีภาพให้เลือกทั้งภาพธรรมดาและภาพที่เป็นเลเยอร์ สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้
พิกเซลเมเทอร์ (Pixelmator)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	แก้ไขภาพที่มีขนาดใหญ่ 100 เม็กกะไบต์ ตั้งค่าล่วงหน้าซึ่งช่วยให้แก้ไขภาพอย่างรวดเร็ว มีแปรงให้เลือก 100 แบบ
ภาพร่างโฟโต้ช็อป (Adobe Photoshop Sketch)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ประกอบด้วยเครื่องมือที่เลียนแบบดินสอแกรไฟต์ ปากกา หมึก หรือเครื่องหมายต่าง ๆ อีกทั้งยังสนับสนุนอุปกรณ์บลูทูธ เช่น Adobe Ink, Wacom, Adonit Sketch ฯ เพื่อจำลองประสบการณ์การวาดภาพแบบแอนะล็อก แล้วเสริมด้วยดิจิทัล
ภาพวาดอิลัสเสตรเตอร์ (Adobe Illustrator Draw)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นแอปพลิเคชันแบบเวกเตอร์ มีปากกาให้เลือก 5 แบบ รองรับปากกาอะดอบี้อิงก์ (Adobe Ink) สร้างเลเยอร์ 10 ชั้น คัลเลอร์ซีซี (Color CC) และเชฟซีซี (Shape CC)
เมดิแบงก์เพ้นท์ (MediBang Paint)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เน้นการสร้างรูปแบบศิลปะการ์ตูน สามารถใช้แปรงวาดและสแน็ปภาพใส่ตัวอักษร เสียง และมีแผงสำหรับสร้างภาพและแชร์ทางโซเชียลมีเดีย
แมนดาลาอาร์ต (Mandala Art)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นแผนภาพเชิงสัญลักษณ์รูปวงกลมหรือดอกไม้ที่ในการสร้างสมาธิ ที่ประกอบด้วยลวดลายแบบประเพณี ใช้สำหรับวาดภาพแบบอัตโนมัติและระบายสี

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ID ไม่ระบุ

ตารางที่ 3 แอปพลิเคชันวาดภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน				ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
สเก็ตช์คลับ (Sketch Club)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สามารถตั้งค่าเลเยอร์ถึง 64 ชั้น มีการแนะนำห้องสมุดออนไลน์ แปรงและพื้นผิวที่หลากหลาย และไฟล์ภาพที่นำเข้า (import)
อะดอบี้ เฟรสโก้ (Adobe Fresco)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ประกอบด้วยพู่กันแบบพิกเซล เวกเตอร์ และเครื่องมือที่จำลองสีน้ำ สีน้ำมัน สามารถนำไฟล์จาก อะดอบี้สเก็ต (Adobe Sketch) และ อะดอบี้ดรอ (Adobe Draw)
ออโต้เดสท์ โดยสเก็ตบุ๊ค (Autodesk Sketchbook)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สร้างบัญชีสเก็ตบุ๊กฟรีเพื่อเข้าถึงคุณลักษณะเพิ่มเติม เช่น เลเยอร์และเครื่องมือสมมาตร หากเสียเงินเพิ่มเครื่องมือวาดรูปเทคนิคและเลเยอร์
อะฟินนิตี้ ดีไซน์เนอร์ (Affinity Designer)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นแอปพลิเคชันเวกเตอร์ มีเทคนิคสร้างความมันวาวบนพื้นผิวโลหะ สามารถปรับเน้นเอียง และหมุนองศา เพื่อให้ภาพดูเสมือนว่าเคลื่อนไหวได้
อาร์ตโฟลว์ (Artflow)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เวอร์ชันฟรีประกอบด้วยแปรงที่ปรับแต่งได้ 9 แบบ เลิกทำ (Undo) 6 ขั้นตอน ส่วนเวอร์ชันเสียเงินประกอบด้วยแปรงที่ปรับแต่งได้ 50 แบบ สนับสนุนตัวเลือกประวัติศาสตร์ (History) ถึง 16 ชั้น กำหนดแรงกดของปากกาสไตลัสและผสมสีเอง
อาร์ตเรจ (Artrage)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	วาดและตกแต่งภาพโปร่งใสด้วยสีน้ำมัน สีน้ำ หรือปากกามาร์กเกอร์ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการวาดแบบเดิม

ตารางที่ 3 แอปพลิเคชันวาดภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
อินฟินิทเพ้นท์เตอร์ (Infinite Painter)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	มีแปรงเฉดสีธรรมชาติ 80 สี สามารถสร้างรูปแบบที่กำหนดเอง สามารถปรับเปลี่ยนพื้นผิวของกระดาษให้ภาพเพื่อให้มองเห็นได้ดีขึ้น สามารถใส่ระดับสีและโทน แล้วส่งออกเป็น PSD, PNG หรือ JPG
แอสโทรเฟด สตูดิโอ (Astropad Studio)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เน้นสร้างงานกราฟิกจิ ใช้งานผ่านวายฟาย (Wi-Fi) หรือการเชื่อมต่อผ่านยูเอสบี (USB)
ไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ (Ibis Paint X) และ ไอบิสเพ้นท์ (IbisPaint))	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ไอบิสเพ้นท์เอ็กซ์ (เวอร์ชั่นฟรี) และไอบิสเพ้นท์ (เวอร์ชั่นเสียเงิน) สามารถบันทึกไฟล์แล้วส่งออก เป็นภาพเคลื่อนไหว MP4 หรือภาพนิ่ง JPG

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชันวาดภาพที่นิยมใช้มี 21 แอปพลิเคชัน ได้แก่ 1) คอนเซ็ปส์ (Concepts) 2) เซ็นบรัส (Zen Brush) และเซ็นบรัส 2 (Zen Brush 2) 3) ทายาซุย สเก็ตช์ (Tayasui Sketches) 4) บรัส (Brushes) และ บรัส เรดักส์ (Brushes Redux) 5) เปเปอร์ 53 (Paper 53) 6) โปรครีเอท (Procreate) และ โปรครีเอท พ็อกเก็ต (Procreate Pocket) 7) พิกซากิ (Pixaki) 8) พิกเซลเมเทอร์ (Pixelmator) 9) ภาพร่างโฟโต้ช็อป (Adobe Photoshop Sketch) 10) ภาพวาดอิลัสเสตรเตอร์ (Adobe Illustrator Draw) 11) เมดิแบงก์เพ้นท์ (MediBang Paint) 12) แมนดาลาอาร์ต (Mandala Art) 13) สเก็ตช์คลับ (Sketch Club) 14) อะดอบี้ เฟรสโก้ (Adobe Fresco) 15) ออโต้เดสท์ โดยสเก็ตบุ๊ค (Autodesk Sketchbook) 16) อะฟินนีตี้ ดีไซน์เนอร์ (Affinity Designer) 17)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

อาร์ตโฟลว์ (Artflow) 18) อาร์ตเรจ (Artrage) 19) อินฟินิท เพ้นท์เตอร์ (Infinite Painter) 20) แอสโทรแพตสตูดิโอ (Astropad Studio) 21) ไอบิสเพ้นท์เอ็กซ์ (Ibis Paint X) และไอบิสเพ้นท์ (IbisPaint)

ประเภทถ่ายภาพและตกแต่งภาพ (Photo Editor)

แอปพลิเคชันประเภทถ่ายภาพและแก้ไขภาพมีคุณสมบัติทั้งถ่ายภาพ ตกแต่งและแก้ไขภาพ ควบคุมความเร็วของชัตเตอร์ เพิ่มฟิลเตอร์ และยังแก้ไขรูปภาพทั้งการตัดปะหรือสร้างการตั้งค่าอัตโนมัติในฉากต่าง ๆ รายละเอียดมีดังนี้

ตารางที่ 4 แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพ

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน				ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
แคนวา (Canva)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้สร้างโปสเตอร์ หน้าหนังสือ และไฟล์นำเสนอ โดยถ่ายภาพแล้วอัปโหลดไปยังแอปพลิเคชันเพื่อแก้ไข และใช้ฟิลเตอร์วิคเนต (vignettes) ปรับแต่งให้ภาพสวยงาม
ดิสเทรส เอฟเอ็กซ์ (Distressed FX)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้แก้ไขภาพที่บิดเบือน เพิ่มรูปภาพพื้นผิว และภาพพับซ้อนกันเพื่อให้เกิดมิติ ช่วยเปลี่ยนรูปภาพให้เป็นภาพถ่ายโดยเพิ่มองค์ประกอบพิเศษต่าง ๆ
ทัชรีทัช (TouchRetouch)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ลบวัตถุที่ไม่ต้องการออกจากภาพถ่ายทุกชนิดโดยการแตะเพียงครั้งเดียว
พริสมา โฟโต้ เอดิเตอร์ (Prisma Photo Editor)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เปลี่ยนจากภาพถ่ายเป็นภาพวาดที่มีลักษณะเหมือนภาพวาดของศิลปินชื่อดังทั้ง ๆ Pablo Picasso, Edward Munch, Salvador Dali เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

อนุเศตหนุทยนต
ดาวนโหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย ไม่ระบุผู้ใช้งาน

ตารางที่ 4 แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน				ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
พิกเซลเมเตอร์ (Pixelmator)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ประกอบด้วยเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับทั้งช่างภาพและนักออกแบบกราฟิกไว้ในแอพเดียว และมีเทมเพลตภาพตัดปะและเอฟเฟกต์ที่ตั้งค่าไว้ล่วงหน้า
ฟู้ดดี้ (Foodie)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้สำหรับถ่ายรูปอาหารที่มีลักษณะพิเศษ มีเครื่องมือสำหรับปรับแต่งและ แก้ไขภาพอาหาร 30 แบบ และจัดเรียงภาพอาหาร
เฟสทูน (Facetune)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ปรับแต่งแก้ไขรูปภาพบุคคล ปรับตำแหน่งของใบหน้าด้วยการปัดและแตะเพียงไม่กี่ครั้ง อีกทั้งยังยังสามารถเปลี่ยนพื้นหลังของเซลฟี่ของคุณด้วยชุดกราฟิกต่าง ๆ
โฟโต้คอลลาจ (Photo Collage)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ปะติดรูปภาพเป็นเลย์เอาต์ต่าง ๆ หลายพันแบบ สามารถเพิ่มข้อความและปรับแต่งแบบอักษรสีและขนาด
โฟโต้ลูป (Fotoloop)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นเทคนิคการทำให้ภาพแตกออกโดยแต่งภาพด้วยแสง สร้างภาพวาดโดยใช้ภาพถ่ายเลียนแบบการประมวลผลข้อผิดพลาดในการถ่ายภาพแรก เช่น การกดปุ่มบันทึกภาพสองครั้งเพื่อซ้อนภาพให้มีมิติที่ลึก ช่วยให้ภาพเปล่งประกายโดยการปรับแสง สามารถบันทึกไฟล์ภาพที่มีความละเอียดสูง
ไลน์ คาเมร่า (Line Camera)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ถ่ายภาพ ตกแต่งภาพ ใส่สติ๊กเกอร์ และพิมพ์ข้อความประกอบภาพ

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้งาน

ตารางที่ 4 แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน				ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
วิสาส (Visage)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ตกแต่งภาพและแก้ไขภาพเซลฟี่ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย มีฉากหลังและเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ให้เลือกมากมาย
วิสิโก (VSCO)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ปรับภาพถ่ายให้เหมือนภาพจากกล้องฟิล์มแอนะล็อก ตัวกรอง (Filter) ที่มีลักษณะนุ่มนวลและละเอียดอ่อนทำให้ภาพถ่ายมีความอ่อนหวานคล้ายคลึงกับภาพในแอปพลิเคชั่นอินสตาแกรมแต่ปรับได้ด้วยแถบเลื่อนที่ดูเรียบง่ายกว่า
สแนปซีส (Snapseed)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ตกแต่งและแก้ไขภาพทั้งการครอบ ตัด ยืดกรอบของภาพและข้อความ ปรับความชัดลึกและชัดตื้นของภาพ
อะดอบี้ โฟโต้ช็อป ฟิกซ์ (Adobe Photoshop Fix)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้แก้ไขหรือลบส่วนที่ไม่ต้องการในภาพ หากอัพโหลดภาพบุคคลแอปพลิเคชั่นจะลงทะเบียนคุณลักษณะใบหน้าของแต่ละเรื่องโดยอัตโนมัติ โดยสามารถปรับขนาดรูปร่างกับตำแหน่งได้
อะดอบี้ โฟโต้ช็อป ไลท์รูม ซีซี (Adobe Photoshop Lightroom CC)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ปรับแต่งภาพกับไฟล์ภาพดิบของกล้อง (RAW) โดยใช้ตัวเลื่อนสำหรับปรับแสง รายละเอียด สี การบิดเบือนเมล็ด (Dot Gain) ของภาพถ่าย
อะดอบี้ โฟโต้ช็อป เอ็กซเพรส (Adobe Photoshop Express)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ประกอบด้วยเครื่องมือสำหรับแก้ไขภาพที่ของโฟโต้ช็อปโดยการตั้งค่าและควบคุมบนหน้าจอสัมผัสขนาดเล็ก เลือกตัวกรองที่ช่วยแก้ไขปัญหาทั่วไปโดยอัตโนมัติ เช่น อุณหภูมิสี และปัญหาการรับแสง

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 4 แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน				ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	แปรง	ยางลบ	ปรับขนาด	บันทึก	แชร์	
อาฟเตอร์ไลท์สอง (Afterlight 2)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	.ใช้แก้ไขและทับซ้อนภาพ สามารถปรับแต่งข้อความ กรอบรูปให้เลือกมากกว่า 128 แบบ มีเอฟเฟกต์ปริซึมการรั่วไหลของแสงจากฟิล์มจริงและการซ้อนทับของฟิล์มฝุ่น สามารถใช้งานได้กับไฟล์ดิบ (RAW)
อินสตราแกรม (Instagram)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นเครือข่ายโซเชียลที่ใหญ่เป็นอันดับสามของโลกรองจากเฟสบุ๊ค (Facebook) และยูทูป (YouTube) ใช้สำหรับแก้ไขภาพโดยผสมผสานภาพถ่ายด้วยกันเพื่อสร้างเอฟเฟกต์ต่าง ๆ และยังจัดองค์ประกอบกราฟิกเพิ่มเติมประกอบ ด้วยเครื่องมือแก้ไขภาพขั้นพื้นฐานทั้งหมด
เอ็นไลท์ โฟโต้ฟ็อกซ์ (Enlight Photofox)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้แก้ไขและตัดต่อภาพโดยผสมผสานภาพถ่ายเข้าด้วยกันเพื่อสร้างเอฟเฟกต์ที่น่าทึ่ง สามารถจัดองค์ประกอบแบบกราฟิกให้กับรูปภาพ
เอสเคอาร์ดับเบิ้ลยูที (SKRWT)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้แก้ไขรูปภาพโดยปรับมุมมอง และลักษณะภาพที่บิดเบือนจากความผิดเพี้ยนของเลนส์ซึ่งเป็นปัญหาทั่วไปของกล้อง ช่วยแก้ไขเส้นแนวนอนและแนวตั้งของภาพให้เกิดความสมมาตรมากขึ้น

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพที่นิยมใช้มี 20 แอปพลิเคชัน ได้แก่ 1) แคนวา (Canva) 2) ดิสเทรส เอฟเอ็กซ์ (Distressed FX) 3) ทัชรีทัช (TouchRetouch) 4) พริสมา โฟโต้ เอดีเตอร์ (Prisma Photo Editor) 5) พิกเซลเมเตอร์ (Pixelmator) 6) ฟู้ดดี้ (Foodie) 7) เฟสทูน (Facetune) 8) โฟโต้คอลลาจ (Photo Collage) 9) โฟโต้ลูป (Fotoloop) 10) ไลน์ คาเมร่า (Line Camera) 11) วิสาส (Visage) 12) วิสิโก (VSCO) 13) สแนปซีส (Snapseed) 14) อะดอบี้ โฟโต้ช็อป ฟิกซ์ (Adobe Photoshop Fix) 15) อะดอบี้ โฟโต้ช็อป ไลท์รูม ซีซี (Adobe Photoshop Lightroom CC) 16) อะดอบี้ โฟโต้ช็อป เอ็กซเพรส (Adobe Photoshop Express) 17) อาฟเตอร์ไลท์สอง (Afterlight 2) 18) อินสตราแกรม (Instagram) 19) เอ็นไลท์ โฟโต้ฟ็อกซ์ (Enlight Photofox) และ 20) เอสเคอาร์ดับเบิ้ลยูที (SKRWT)

ประเภทผลิตและตัดต่อวีดีโอ (Photo Editor)

อุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถผลิตและตัดต่อวิดีโอผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ เหมือนคอมพิวเตอร์และเครื่องไฟฟ้าทั่วไป นักถ่ายวิดีโอทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพสามารถสร้างสตูดิโอภาพยนตร์ด้วยอุปกรณ์พกพาที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทำ แก้ไขและเผยแพร่ผลงานวีดีโอและภาพยนตร์ระดับโลก ซึ่ง Wyzown (2020) ได้กล่าวถึงแอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอสทั้งหมด 20 รายการ ได้แก่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	ใส่ภาพนิ่ง/วีดีโอ	ปรับขนาดภาพ	ปรับสี/โทน/น้ำหนัก	ใส่ตัวอีกษร	บันทึก	แชร์	
คลิป (Clips)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ตั้งค่าไฟล์ ใส่คำบรรยายภาพเคลื่อนไหวและชื่อเรื่องโดยอัตโนมัติจากคำพูด เพิ่มอิโมจิเคลื่อนไหว พื้นหลังและแทร็กเพลงที่เชื่อมต่อกับวิดีโอ โดยใช้ฉากเซลฟี (Selfie Scenes) จัดฉากหลังแบบ 360 องศาสำหรับเลือกเล่นและยกเลิกการเล่นและการแชร์คลิปวีดีโอ
ควิก (Quik)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	แอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอจากกล้องโกโปร (GoPro) ใช้วิเคราะห์ไฟล์วิดีโอเพื่อตรวจจับสีและใบหน้าในเฟรมวิดีโอ เพิ่มเวลาเปลี่ยนภาพและเอฟเฟกต์ลงในรูปภาพและคลิปวิดีโอสูงสุดถึง 200 ภาพจากคลังภาพหรือกล้องโกโปรพลัส (GoPro Plus) ตัดแต่ง ซูมเข้าออก และหมุนภาพถ่ายกับวิดีโอคลิป เลือกรูปแบบได้ถึง 26 ธีมและฟอนต์ สามารถสร้างวิดีโอ HD ได้ถึง 1080p หรือ 720p และบันทึกโครงร่างของคลิปได้ถึง 7 วัน
คาเมโอ (Cameo))	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สร้างวีดีโอเฮสดี (HD) ตัดแต่งคลิปปรับเสียงและสร้างไฟล์ได้อย่างรวดเร็ว และยังเพิ่มชื่อเรื่องและเพลงประกอบวีดีโอ มีแคตตาล็อกเพลงมากกว่า 12 แนว

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ID: [illegible]

ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	ใส่ภาพนิ่ง/วีดีโอ	ปรับขนาดภาพ	ปรับสี/โทน/น้ำหนัก	ใส่ตัวอักษร	บันทึก	แชร์	
ไคน์มาสเตอร์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นแอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอที่ใช้งานง่าย สามารถปรับแต่งแก้ไขวีดีโอแบบเฟรมต่อเฟรม แสดงตัวอย่างของวีดีโอ ตั้งแทร็กเสียง คลิปเสียง ฟิลเตอร์ เพลงประกอบ และเอฟเฟกต์
แคปคัท (Capcut)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สามารถปรับแต่ง แก้ไขวีดีโอ ควบคุมความเร็วของวีดีโอ แสดงตัวอย่างของวีดีโอ ตั้งแทร็กเสียง คลิปเสียง ฟิลเตอร์ เพลงประกอบ เอฟเฟกต์ ตัวอักษรและสติ๊กเกอร์ และบันทึกไฟล์เพื่อใช้งานระหว่างอุปกรณ์เคลื่อนที่กับคอมพิวเตอร์
ติ๊กต็อก (Tiktok)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้สร้างคลิปวีดีโอสั้น ๆ ประเภทไมโครบล็อกกิ้ง (Micro-Bloging) สามารถใส่คลิปเสียง ฟิลเตอร์ เพลงประกอบ เอฟเฟกต์ ตัวอักษรและสติ๊กเกอร์
พาวเวอร์ไดเร็คเตอร์ (PowerDirector)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สามารถตัดต่อวิดีโอแบบหลายเส้นด้วยเวลาที่มีประสิทธิภาพ ใช้ระบบ FX เอฟเฟกต์วิดีโอ ควบคุมการลากและวางที่ใช้งานง่ายโดยกดปุ่มสีพื้นหลังของหน้าจอสีเขียวและสีน้ำเงินเพื่อแก้ไขให้เคลื่อนไหวช้าลงในช่วงการเปลี่ยนภาพตามปกติ และมีเครื่องมือการครอบตัดภาพออก สามารถส่งออกวิดีโอ 720p หากเป็นเวอร์ชันเสียเงินสามารถบันทึกไฟล์เป็น Full HD 1080p และ 4K

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ งานไม่ระบุชื่อ

ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	ใส่ภาพนิ่ง/วีดีโอ	ปรับขนาดภาพ	ปรับสี/โทน/น้ำหนัก	ใส่ตัวอักษร	บันทึก	แชร์	
พิกซ์เพลย์โพสต์ (PicPlayPost)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เพิ่มสื่อได้ถึง 365 ชิ้นในการสร้างภาพยนตร์ 30 นาทีในคุณภาพ 1080p สร้างลายน้ำและโลโก้แบรนด์ในอัตราส่วนเฟรม 9:16 ปรับความช้าเร็วเล่นวีดีโอ เล่นวีดีโอย้อนกลับและเล่นสไลด์โชว์อัตโนมัติ โดยมีคู่มือการตัดต่อวิดีโอที่ให้คำแนะนำทุกอย่างตั้งแต่การสร้าง GIF จนถึงการพัฒนาวิดีโอ
พินเนเคิลสตูดิโอ (Pinnacle Studio)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้แก้ไขวิดีโอเสียงและรูปภาพโดยการจัดเรียงคลิปในไทม์ไลน์แล้วเปลี่ยนเอฟเฟ็กต์และซาวด์แทร็กคุณภาพสูง พัฒนาวิดีโอเอาท์พุทคุณภาพสูงจาก 720p ถึง 4K
ฟิล์มโมราโก (FilmoraGo)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	นำเสนอเครื่องมือที่คุ้นเคยเพื่อการแก้ไขบนเดสก์ท็อป การเล่นแบบย้อนกลับ การเปลี่ยนแบบดั้งเดิม การตัดแต่งและการครอบภาพ การแก้ไขแบบช้าหรือเร็ว การหมุน การพลิกภาพ การผสมเสียงและรูปภาพ การผสมรูปภาพ (PIP) และการปรับแต่งสี (USP) รูปแบบเทมเพลตซึ่งได้รับการออกแบบมาเพื่อแปลงวิดีโอที่ไม่สิ้นสุดให้กลายเป็นภาพยนตร์ และเพิ่มเพลงจากคลังลิขสิทธิ์และชื่อเรื่องที่ปรับแต่งขั้นสูง

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	ใส่ภาพนิ่ง/วีดีโอ	ปรับขนาดภาพ	ปรับสี/โทน/น้ำหนัก	ใส่ตัวอักษร	บันทึก	แชร์	
ฟูนิเมต (Funimate)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สามารถเพิ่ม FX ทุกประเภทให้กับการบันทึกภาพ มีเอฟเฟกต์ข้อความและเสียงให้เลือก เลือกรูปแบบร่วมกับเพื่อนและสร้างภาพลวงตาให้เพื่อนในกลุ่มโซเชียลมีเดีย
มาจิสโต (Magisto)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เน้นการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สามารถจดจำใบหน้า ครอบตัดอัตโนมัติเพื่อสร้างวิดีโอ หากเป็นเวอร์ชันเสียเงินจะสามารถสร้างวีดีโอได้นานขึ้นและสามารถเพิ่มจำนวนการแก้ไข เพิ่มเสียงกับเลือกแทร็กสำรองจากคลังเพลงของมาจิสโตที่ได้รับอนุญาตในเชิงพาณิชย์
ลูม่าฟิวชั่น (LumaFusion)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สามารถแก้ไขวิดีโอและแทร็กเสียง 3 รายการ มีเครื่องมือที่ใช้ในการตัดแต่งและการเปลี่ยนช่วงข้อมูลจำเพาะสูง มีเอฟเฟ็กต์วิดีโอแก้ไขสี 5 จุด มีเอฟเฟกต์เลเยอร์ มิกเซอร์ แทร็กเสียงสด และค่าไตเตอร์ (Titler) ช่วยให้เลานวีดีโอราบรื่น
พาวเวอร์ไดเร็คเตอร์ (PowerDirector)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	สามารถตัดต่อวิดีโอแบบหลายเส้น ใช้ระบบ FX เอฟเฟกต์วิดีโอ ควบคุมการลากและวางที่ใช้งานง่ายโดยกดปุ่มสีพื้นหลังของหน้าจอสีเขียวและสีน้ำเงินเพื่อแก้ไขให้เคลื่อนไหวช้าลงในช่วงการเปลี่ยนภาพตและครอบตัดภา สามารถส่งออกวิดีโอ 720p หากเป็นเวอร์ชันเสียเงินสามารถบันทึกไฟล์เป็น Full HD 1080p และ 4K

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยใช้งานโดย

ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	ใส่ภาพนิ่ง/วีดีโอ	ปรับขนาดภาพ	ปรับสี/โทน/น้ำหนัก	ใส่ตัวอีกษร	บันทึก	แชร์	
วีดีโอเกรด (Videograde)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ฟิวเตอร์เปลี่ยนโทนสีภาพหรือคลีปวีดีโอโดยทำเครื่องหมายในช่อง ควบคุมฟิลเตอร์ด้วยฮิสโตแกรมแบบโต้ตอบของแชนเนลสีและโหมดตรวจสอบแบบแยกหน้าจอ
วีดีโอช็อป (Videoshop)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เพิ่มข้อความ เปลี่ยนและเอฟเฟกต์เสียงและรวมเพลงจากคลังเพลง เพิ่มความเร็วของวีดีโอ สร้างแอนิเมชั่นสต็อปโมชัน และยังสามารถปรับขนาดของภาพภายในเฟรมวิดีโอซึ่งเป็นแบบสัมผัส
วีวาวีดีโอ (Vivavideo)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ประกอบด้วยเอฟเฟกต์มากกว่า 100 รายการ เช่น สติ๊กเกอร์ ฟิวเตอร์คลิปเคลื่อนไหว และคำบรรยายเพื่อแปลงวิดีโอคลิปให้เป็นเนื้อหา สามารถควบคุมการเคลื่อนไหว เลือกเลนส์ที่กำหนดเองได้ถึง 9 แบบ กับ เลือกคลังเพลง พื้นหลังและเทมเพลตภาพปะติด
วีวีดีโอ (WeVideo)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	แอปพลิเคชันจากกล้องโกโปรใช้วิเคราะห์วิดีโอเพื่อตรวจ จับสี และใบหน้าในเฟรมวิดีโอ สามารถเพิ่มช่วงเวลาเปลี่ยนภาพและเอฟเฟกต์ 200 ภาพ อีกทั้งยังตัดแต่ง ปรับขนาดและหมุนภาพนิ่งและคลิปวิดีโอ สามารถเลือกรูปแบบและตัวอักษร 26 แบบ สร้างวิดีโอ HD ได้ 1080p หรือ 720p และบันทึกโครงสร้างคลิป 7 วัน

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยใช้งานโดยใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น

ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	ใส่ภาพนิ่ง/วีดีโอ	ปรับขนาดภาพ	ปรับสี/โทน/น้ำหนัก	ใส่ตัวอีกษร	บันทึก	แชร์	
วิกซมาโต (Vizmato)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ประกอบด้วยเอฟเฟกต์ภาพ 40 รายการ และแทร็ก 140 รายการที่ไม่มีค่าลิขสิทธิ์ สามารถป้อนเพลงจากไลบรารีและเลือกตำแหน่งที่จะเริ่มเพลง สร้างเลเยอร์ สติ๊กเกอร์และตัวดัดแปลงเสียงโดยพิมพ์ข้อความ ใช้“All-rounder” ช่วยให้ถ่ายวิดีโอ HD ใช้ฮิสโตแกรมแบบโต้ตอบปรับค่าโทนสีภาพของและโหมดตรวจสอบแบบแยกหน้าจอที่ช่วยเปรียบเทียบการตัดที่แก้จากต้นฉบับ
สไปลซ์ (Splice)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ตัดต่อวิดีโอบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของกล้องโกโปรเพื่อแก้ไขเดสก์ท็อปบนไอโฟนหรือไอแพต ทั้งการครอปภาพ การตัดเอฟเฟกต์ ชื่อเรื่อง การควบคุมความเร็วของภาพ การเปลี่ยนภาพและเพลง ใส่เอฟเฟกต์เพลงและเสียงฟรีและเชื่อมวิดีโอของกับเพลงเข้าด้วยกัน
อะดอบี้ พรีเมียร์ คลิป (Adobe Premiere Clip)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้แก้ไขทั้งแบบอัตโนมัติหรือแบบกำหนดเอง ลดเสียงเพลงผ่านบทสนทนา เชื่อมต่อวิดีโอให้เข้ากับจังหวะเพลง สามารถสร้างชื่อเรื่องและกตั้งค่าร่วมกับผลิตภัณฑ์อะดอบี้อื่น ๆ เช่น Premier Pro, Lightroom และ Capture CC

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 5 แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีโอ (ต่อ)

แอปพลิเคชัน	ระบบปฏิบัติการ		เมนูและเทคนิคการใช้งาน					ส่งต่อไฟล์		คุณสมบัติเฉพาะตัว
	แอนดรอยด์	ไอโอเอส	เลเยอร์	ใส่ภาพนิ่ง/วีดีโอ	ปรับขนาดภาพ	ปรับสี/โทน/น้ำหนัก	ใส่ตัวอักษร	บันทึก	แชร์	
อแมกซิโอกราฟ (Amaziograph)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เป็นกราฟิกวิดีโอที่สร้างภาพลวดลายและระบายสีแบบสมมาตร โดยแตะภาพเพื่อสร้างลวดลายและระบายสีอย่างเป็นระบบซึ่งช่วยชะลอภาวะสมองเสื่อมได้ดี
อะไลฟ์ มูฟวี่เมกเกอร์ (ALIVE Movie Maker)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	เน้นการสร้างเนื้อหาชุมชนเครือข่าย โดยสร้างวิดีโอสั้น ๆ ยาวสูงสุด 30 วินาที มีฟิวเตอร์ทำภาพเคลื่อนไหว ข้อความที่กำหนดเอง สติ๊กเกอร์และเอฟเฟกต์เพลง อีกทั้งยังสามารถแก้ไขคลิปที่หน้าด้านบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย
ไอมูฟวี่ (iMOVIE)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ใช้ตัดต่อวิดีโอโดยการตัดวางคลิป ใส่เพลงกับเสียงประกอบ เอฟเฟกต์และทำภาพเคลื่อนไหว สามารถแยกหน้าจอตัวกรองความคมชัดสูงถึง 10 แบบ และยังสร้างตัวอย่างสไตล์ฮอลลีวูด สามารถสลับระหว่างอุปกรณ์ระหว่างแอร์ดรอป (AirDrop) และไอตราวด์ไดรฟ์ (iCloud Drive)

CHULALONGKORN UNIVERSITY
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอที่นิยมใช้มี 23 แอปพลิเคชัน ได้แก่ 1) คลิป (Clips) 2) ควิก (Quik) 3) คาเมโอ (Cameo) 4) ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) 5) แคปคัท (Capcut) 6) ติ๊กต็อก (Tiktok) 7) พาวเวอร์ไดเร็คเตอร์ (PowerDirector) 8) พิกซ์เพลย์โพสต์ (PicPlayPost) 9) พินเนเคิลสตูดิโอ (Pinnacle Studio) 10) ฟิล์มโมราโก (FilmoraGo) 11) ฟูนิเมต (Funimate) 12) มาจิสโต (Magisto) 13) ลูม่าฟิวชั่น (LumaFusion) 14) วีดีโอเกรด (Videograde) 15) วีดีโอช็อป (Videoshop) 16) วีวาวีดีโอ (Vivavideo) 17) วีวีดีโอ (WeVideo) 18) วิกซมาโต (Vizmato) 19) สไปลซ์ (Splice) 20) อะดอบี้ พรีเมียร์ คลิป (Adobe Premiere Clip) 21) อแมกซิโอกราฟ (Amaziograph) 22) อะไลฟ์ มูฟวี่เมกเกอร์ (ALIVE Movie Maker) และ 23) ไอมูฟวี่ (iMOVIE)

4.5. แอปพลิเคชันศิลปะบนสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

Mustard (2019) และ O'Toode (2019) ได้แนะนำแอปพลิเคชันที่เป็นที่นิยมในการสร้างศิลปะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุบนสื่อดิจิทัลโดยเฉพาะอุปกรณ์เคลื่อนที่มีคุณสมบัติใช้ง่าย มีลักษณะการใช้งานที่น่าสนใจ ทำให้ผู้สูงอายุเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลาย โดยจำแนกออกเป็นประเภทวาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอ ดังนี้

ประเภทวาดภาพ (Digital Paint)

1. *เซ็นบรัสและเซ็นบรัส 2* (Zen Brush and Zen Brush 2) เป็นแอปพลิเคชันที่เน้นเทคนิคการวาดภาพด้วยพู่กันจีนซึ่งแสดงถึงความเป็นประเพณีดั้งเดิม ส่วน เซ็นบรัส 2 ได้พัฒนาเทคนิคการระบายสีน้ำได้หลายแบบทั้งแบบเปียก และแบบแห้งเพื่อให้สามารถวาดทับกันเหมือนภาพวาดสีน้ำแบบประเพณีดั้งเดิม อีกทั้งยังสามารถลงสีพื้นหลังและใส่เส้นกรอบได้อย่างสวยงาม ตลอดจนการปรับขนาดและความโปร่งแสงหรือทึบแสงของพู่กันและยางลบได้หลากหลาย นอกจากนี้ยังสามารถแชร์ภาพจากเฟสบุ๊คกับทวิตเตอร์ และเปิดไฟล์ภาพในแอพเซ็นอาร์ตบุ๊ค (Zen Art Book) ได้อีกด้วย

2. *ทยาซุย สเก็ต (Tayasui Sketches)* เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ได้ทั้งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอสสำหรับวาดภาพ สเก็ต และสร้างลวดลายโดยเลือกรูปแบบของแปรงสำหรับวาดภาพลงบนกระดาษ

3. *บรัส (Brushes) หรือ บรัส เรดักส์ (Brushes Redux)* เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ระบบปฏิบัติการทั้งแอนดรอยด์และไอโอเอส นิยมใช้สำหรับวาดตกแต่งและสร้างเลเยอร์ทับซ้อนกันบนภาพถ่าย โปสเตอร์หรือภาพปะติดให้สวยงามและโดดเด่น

4. *เปเปอร์ 53 (Paper 53)* เป็นแอพพลิเคชันวาดรูปที่ถือกำเนิดจากระบบปฏิบัติการไอโอเอสบนไอแพตซึ่งสามารถวาดภาพเป็นเลเยอร์โดยใช้ปากกาคอแร้ง พู่กันสีน้ำ สีน้ำมัน สีไม้ และ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ชาร์โคล แล้วทำการผสมสีวาดออกมาเป็นภาพ นอกจากนี้ยังสามารถแทรกสีพื้นหลัง เปลี่ยนสีและลบออกได้

5. โป*รครีเอท (Procreate)* เป็นแอปพลิเคชันแต่งภาพด้วยการใช้ปากกาวาดภาพบนหน้าจอ แท็บเล็ต เช่น ไอแพต โดยสามารถสร้างเลเยอร์หลายชั้นให้เป็นภาพในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังมีแบบของพู่กันให้เลือกอีกมากมาย ทั้งดินสอ สีไม้ สีน้ำมัน สีอะคริลิก พร้อมกับมี การแต่งภาพได้หลายแบบทั้งโหมด Blurred, Sharpen, Noise, Liquify, Hue & Saturation และยังสามารถปรับรูปแบบของวัตถุไม่ว่าจะเป็นการหมุนองศา บิดเบือนหรือดัดแปลงวัตถุ อีกทั้งยังสามารถบันทึกภาพในรูปแบบของ PSD PNG และ JPG เพื่อนำไฟล์เหล่านี้ไปทำงานในโปรแกรมโฟโต้ช็อปและอิลัสเตรเตอร์ได้อีกด้วย

6. *สเก็ตบุ๊ค (Sketchbook)* เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ได้ทั้งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอสสำหรับวาดภาพและระบายสีด้วยการเลือกแปรงพู่กันเป็นแบบปากกา พู่กัน หรือเส้นดินสอที่สามารถแต่งเติมได้ แล้วจึงทำการระบายสีด้วยเทคนิคต่างๆ ที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะกับนักวาดภาพมือใหม่และมืออาชีพ

7. *อาร์ตเรจ (Artrage)* เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ระบบปฏิบัติการทั้งแอนดรอยด์และไอโอเอส มี คุณสมบัติพิเศษในการวาดและตกแต่งภาพได้โปร่งใสแบบสีน้ำมัน สีน้ำหรือการวาดมาร์กเกอร์ ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงการวาดแบบประเพณีดั้งเดิม นอกจากนี้ยังมีการปรับค่าและสร้างเทคนิคต่าง ๆ ได้หลากหลาย

8. *อาร์ตเซ็ต (Art Set)* เป็นแอปพลิเคชันที่มีอยู่ในระบบปฏิบัติการไอโอเอสเท่านั้น มีจุดเด่นตรงที่มีพื้นหลังแบบผ้าใบหรือสีน้ำ แถบเครื่องมือมีลักษณะเป็นรูปลิ้นชักที่แตะแล้วเป็นรูปเครื่องมือ นอกจากนี้หากอัปเดรแเป็นรุ่นโปรจะประกอบด้วยพู่กัน 7 ขนาดและยังเพิ่มเทคนิคโปร่งใสอีกทั้งยังสอดแทรกรูปถ่ายประกอบภาพได้อีกด้วย

9. *ไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ (Ibispaint X)* เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ได้ทั้งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอสสำหรับวาดภาพ เป็นเวอร์ชันฟรีที่สามารถทำงานกับเลเยอร์ได้ มีจุดเด่นในการบันทึกไฟล์พร้อมการส่งออกซ้ำ (Output) ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว MP4 หรือภาพนิ่ง JPG นอกจากนี้ ยังสามารถดาวน์โหลดผลงานของผู้อื่นและนำมาปรับแต่งได้

ประเภทถ่ายภาพและตกแต่งภาพ (Photo Editor)

1. *แคนวา (Canva)* เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับออกแบบโปสเตอร์ หน้าหนังสือ ไฟล์เพื่อการนำเสนอ โดยถ่ายภาพแล้วอัปโหลดไปยังแอปพลิเคชันเพื่อแก้ไข สร้างภาพ จัดองค์ประกอบของหน้ากระดาษแบบนิตยสาร โปสเตอร์ เลย์เอาท์ ด้วยฟิวเตอร์วิคแนต (vignettes) ที่ทำให้ภาพสวยงามแบบมืออาชีพ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2. *เหมยตู (Meitu)* เป็นแอปพลิเคชันที่ประกอบด้วยฟิลเตอร์และเทคนิคในการปรับแต่งรูปร่างและใบหน้าให้ดูสวยงาม เช่น ปรับน้ำหนัก โทนสี ปรับโครงร่างรูปทรงต่าง ๆ เหมาะกับผู้สูงอายุ เพราะช่วยให้ใบหน้าดูเด็กลงและสดใสขึ้น

3. *โฟโต้ลูป (Fotoloop)* เป็นเทคนิคการทำให้ภาพแตกออกด้วยเทคนิคการแต่งภาพแบบง่ายด้วยแสง ซึ่ง Penelope Umbrico และ Fauvist André Derain ชาวอิตาเลี่ยนได้ใช้แอปพลิเคชันนี้สร้างภาพวาดโดยใช้ภาพถ่ายจากแอปเลียนแบบการประมวลผลข้อผิดพลาดที่พบบ่อยในการถ่ายภาพ เช่น การกดปุ่มบันทึกภาพให้แสงเข้าจนเป็นภาพซ้อนกันจนทำให้ภาพเปล่งประกาย อีกทั้งยังมีเทคนิคแต่งภาพที่สามารถเล่าเรื่องจากความทรงจำ สามารถบันทึกภาพที่มีความละเอียดสูงได้

4. *ไลน์ คาเมร่า (Line Camera)* เป็นแอปพลิเคชันของไลน์ที่มีคุณสมบัติใช้งานง่าย แต่มีลูกเล่นที่น่าสนใจต่าง ๆ มากมาย เช่น การถ่ายภาพ ตกแต่งภาพ ใส่สติ๊กเกอร์ และพิมพ์ข้อความประกอบภาพ

5. *สแนปซีส (Snapseed)* เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับปรับภาพถ่ายจากอุปกรณ์มือถือที่ ถือกำเนิดโดย Google มีคุณสมบัติในการจัดการภาพถ่ายทั้งการปรับสีของภาพ แสง สี และการอิ่มตัวของสี (Saturation) อีกทั้งยังสามารถวาดตกแต่งภาพ และสร้างกรอบภาพกับข้อความในภาพ

6. *อินสตราแกรม (Instagram)* เป็นแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียที่ถูกจัดอันดับให้เป็นแอปพลิเคชันที่นิยมใช้งานรองจากเฟซบุ๊กและยูทูป ใช้สำหรับตกแต่งแก้ไขภาพโดยปรับสีและโทนภาพจากฟิวเตอร์เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ต่าง ๆ แล้วแชร์ออนไลน์ในอินสตราแกรมและโซเชียลมีเดียอื่น

ประเภทตัดต่อคลิปวีดีโอ (VIdeo Editor)

1. *ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster)* เป็นแอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอที่ใช้งานง่าย แต่มีคุณสมบัติมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขวีดีโอแบบเฟรมต่อเฟรม แสดงตัวอย่างพรีวิวได้อย่างรวดเร็ว ตั้งแทร็กเสียงและตั้งคลิปเสียงได้ สร้างเลเยอร์วิดีโอสูงสุด 2 เลเยอร์ สามารถแต่งและปรับสีได้

2. *แคปคัท (Capcut)* เป็นแอปพลิเคชันตัดต่อวิดีโอที่ใช้งานง่าย สามารถปรับแต่งและแก้ไขวีดีโอ มีคุณสมบัติพิเศษในการควบคุมความเร็วของวีดีโอทั้งช้า เร็วและหยุดวีดีโอในขณะที่เพลงหรือเสียงยังทำงาน สามารถเลือกใส่สติ๊กเกอร์ทั้ แสดงตัวอย่างของวีดีโอ ตั้งแทร็กเสียง คลิปเสียง ฟิลเตอร์ เพลงประกอบ เอฟเฟกต์ ตัวอักษรและสติ๊กเกอร์ที่หลากหลาย และบันทึกไฟล์เพื่อใช้งานระหว่างอุปกรณ์เคลื่อนที่กับคอมพิวเตอร์

3. *ติ๊กต็อก (Tiktok)* เป็นแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียที่ใช้สำหรับสร้างคลิปวีดีโอสั้น ๆ ประเภทไมโครบล็อกกิ้ง (Micro-Bloging) สามารถใส่คลิปเสียง ฟิลเตอร์ เพลงประกอบ เอฟเฟกต์ ตัวอักษรและสติ๊กเกอร์ที่เป็นแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

4. *อแมกซิโอกราฟ (Amaziograph)* มีลักษณะเป็นกราฟิกวิดีโอที่สร้างภาพลวดลายและระบายสีแบบสมมาตร โดยเน้นการสร้างลวดลายด้วยการลากเส้นออกตามสัดส่วนเป็นลวดลายที่ไร้รอยต่อ (Seamless Pattern) และระบายสี โปรแกรมนี้เน้นการใช้สมองลำดับเรื่องราวการวาดลวดลายและระบายสีที่เป็นระบบ ตลอดจนช่วยชะลอภาวะสมองเสื่อมได้ดี อีกทั้งยังทำให้ผู้ใช้งานเกิดความเพลิดเพลินและมีสมาธิ

5. *อินช็อต (Inshot)* ใช้สำหรับตัดต่อวีดีโอ สามารถเพิ่มและลดความเร็ววิดีโอ ใส่เพลง ข้อความ สติ๊กเกอร์ ฟิลเตอร์ เอฟเฟกต์, ปรับโทนสี เหมาะสำหรับทำคอนเทนต์หรือทำคลิปออกสื่อโซเชียลมีเดีย

6. *ไอมูฟวี่ (iMovie)* เป็นแอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอที่ใช้เฉพาะระบบปฏิบัติการไอโอเอสและโปรแกรมในคอมพิวเตอร์แมคอินทอช ใช้สำหรับตัดต่อวิดีโอโดยการตัดวางคลิป ใส่เพลงกับเสียงประกอบ เอฟเฟกต์และทำภาพเคลื่อนไหว สามารถแยกหน้าจอตัวกรองความคมชัดสูงถึง 10 แบบ และยังสร้างตัวอย่างสไตล์ฮอลลีวู้ด สามารถสลับอุปกรณ์ระหว่างแอร์ดรอป (AirDrop) และไอตราวด์ไดรฟ์ (iCloud Drive)

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุที่แบ่งออกตามประเภทที่ใช้ในการวิจัยนี้

1. แอปพลิเคชันวาดภาพ มี 9 แอปพลิเคชัน ได้แก่ เซ็นบรัสและเซ็นบรัส 2 (Zen Brush and Zen Brush 2) ทยาซุย สเก็ต (Tayasui Sketches) บรัส (Brushes) หรือ บรัส เรดักส์ (Brushes Redux) เปอร์ 53 (Paper 53) โปรครีเอท (Procreate) สเก็ตบุ๊ค (Sketchbook) อาร์ตเรจ (Artrage) อาร์ตเซ็ต (Art Set) และ ไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ (Ibispaint X)

2. แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพ มี 6 แอปพลิเคชัน ได้แก่ แคนวา (Canva) เหมยตู (Meitu) โฟโต้ลูป (Fotoloop) ไลน์ คาเมร่า (Line Camera) สแนปซีส (Snapseed) และอินสตราแกรม (Instagram)

3. แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ มี 6 แอปพลิเคชัน ได้แก่ ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) แคปคัท (Ca]cut) ติ๊กต็อก (Tiktok) อแมกซิโอกราฟ (Amaziograph) อินช็อต (Inshot) และ ไอมูฟวี่ (iMovie)

รวมทั้งหมด 31 แอปพลิชัน

4.6. คุณค่าทางสุนทรียะของศิลปะดิจิทัล

การถ่ายทอดความงามทางสุนทรียศาสตร์ เป็นวิธีการสำคัญในการทำงานทางศิลปะแขนงต่าง ๆ ทั้งศิลปะประเพณีและศิลปะดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกซาบซึ้งในความงามและเห็นคุณค่าของศิลปะ อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างรสนิยมในผลงานได้อีกด้วย แม้ว่าสุนทรียศาสตร์จะเป็นสาขาทาง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ปรัชญาแต่ก็ยังเกี่ยวข้องกับความงามที่มีอยู่ในผลงานศิลปะ ถือว่าเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับงาน โดยความงามเหล่านี้เป็นสิ่งที่เป็นวัตถุวิสัย (Objective) หรืออัตวิสัย (Subjective) และมีความแตกต่างระหว่าง “ความงาม” (Beauty) กับ “ความสูงส่ง” (Sublime)

สุนทรียศาสตร์ มาจากคำว่า สุนทรียะ ที่แปลว่า “งาม” หรือ “เกี่ยวกับความนิยม หรือความงาม” ผนวกกับคำว่า ศาสตร์ ที่แปลว่า “วิชา” ซึ่งในบางนิยามนับว่าเป็น “ปรัชญา” ที่เป็นคุณค่าทางคุณวิทยา (Axiology) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ทฤษฎีคุณค่า” ที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างตรรกศาสตร์หรือเหตุผล (logic) และจริยศาสตร์ (ethnics) ดังนั้นเมื่อสองคำนี้มารวมกันจึงหมายถึง “วิชาที่ว่าด้วยความงาม” หรือ “ปรัชญาทางด้านความงาม” ที่มีคุณค่าพื้นฐาน 3 ประการ คือ ความดี ความจริง และความงามมาประกอบกันจนทำให้ผู้ชมได้เกิดความซาบซึ้ง และเข้าใจในความหมาย ความงาม และคุณค่าที่มีอยู่ในตัวของงานศิลปะ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554; ประเสริฐ ศีลวัฒนา, 2542; วนิดา ขำเขียว, 2543; มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2543; ฉลอง สุนทรนนท์, 2558;.Katz et al, 1995; Bates, 2000; Peng, 2011; Almqvist & Andersson, 2019; Christensen et al, 2023, Waseem, 2025)

ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์จากดิจิทัลนั้นยังคงความเป็นสุนทรียะที่แตกต่างไปจากศิลปะที่ถูกสร้างจากแบบประเพณีดั้งเดิม เพราะดิจิทัลเป็นสื่อที่ถูกสร้างจากเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งขนาดใหญ่ ขนาดย่อม และขนาดพกพา เช่น อุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยผู้สร้างสรรค์งานศิลปะจากเครื่องมือเหล่านี้จำเป็นต้องเรียนรู้ฝึกฝนทักษะและเพิ่มพูนเทคนิคของโปรแกรมและแอพพลิเคชั่นจนชำนาญเพื่อให้สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะที่รูปแบบเฉพาะตัวที่ดูแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร โดยสอดแทรกลักษณะเฉพาะของดิจิทัลที่มีรูปแบบเสมือนจริง และสามารถสร้างเทคนิคด้วยรูปแบบต่าง ๆ ทับซ้อนกันจนเกิดความหมายในตัวงานศิลปะ ทำให้ผู้รับเกิดความรู้สึกและรับรู้ในความหมายด้วยผัสสะจากสื่อดิจิทัลที่ให้ความรู้สึกน่าทึ่งและแปลกหูแปลกตาเป็นพิเศษ จนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างและผู้ชมที่เกิดความพึงพอใจในผลงานและมีความซาบซึ้งกับมีส่วนร่วมกับงานศิลปะดิจิทัลนั้น ซึ่งคุณลักษณะเสมือนจริงที่แปลกใหม่ที่ไม่สามารถสร้างสรรค์จากศิลปะประเพณีแบบเดิม จนเกิดคุณค่าทางสุนทรียะในศิลปะดิจิทัลที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัว (เสาวลักษณ์ พันธบุตร, 2556; Crowther, 2008)

Fazi (2019) ได้กล่าวถึงการเกิดสุนทรียภาพในศิลปะดิจิทัลว่า สุนทรียภาพเป็นการรับรู้ทางผัสสะหรือการสัมผัสกับคุณลักษณะและคุณสมบัติในเชิงคุณภาพที่มีความต่อเนื่องกัน แต่ศิลปะดิจิทัลเกิดจากการสร้างภาพที่มีลักษณะเสมือนจริงที่ประกอบด้วยไบนารี่ผ่านกระบวนการป้อนเข้า (InPut) และป้อนออก (Output) เชิงปริมาณซึ่งไม่มีความต่อเนื่อง จึงมีคุณลักษณะที่ตรงข้ามกับสุนทรียะมาก แต่จุดเด่นที่ทำให้ศิลปะดิจิทัลมีรูปแบบเฉพาะตัว คือ เป็นภาพสองมิติที่มีลักษณะดูเหมือนเป็นสามมิติ ซึ่งเกิดการบันทึกภาพจริงที่มีลักษณะสามมิติซึ่งประกอบด้วยมิติความกว้าง ความยาว และความสูง จึงทำให้ภาพมีลักษณะดูเหมือนเป็นสามมิติ นอกจากนี้การสร้างภาพดิจิทัลสามารถจัดวางภาพทับ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ซ้อนกันหลายชั้นที่เรียกว่า เลเยอร์ (Layer) จนดูเหมือนเป็นการเพิ่มมิติให้ดูเหมือนจริง อีกทั้งยังสามารถเพิ่มปรับแต่งองค์ประกอบทางทัศนธาตุ สี และน้ำหนักได้ตลอดเวลาทั้งในเลเยอร์เดิมและยังเพิ่มหรือลดเลเยอร์ได้ จนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกที่หลากหลายร่วมไปกับผลงานทั้งความสุข สนุกสนาน ความปีติยินดี ความสงบ ความเศร้า ตลอดจนความซาบซึ้งในผลงานศิลปะและเรื่องราวหรือมโนทัศน์ในผลงานนั้น ซึ่งคุณลักษณะนี้เป็นคุณค่าทางสุนทรียะที่มีลักษณะเฉพาะตัวในศิลปะดิจิทัล

Paul (2008) กล่าวว่า คุณค่าของเทคโนโลยีทางดิจิทัลที่อยู่ในโปรแกรมศิลปะดิจิทัล สามารถแสดงออกได้สองแบบ คือ

1. แบบเครื่องมือ (As a Tool) เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะที่สามารถแสดงลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นของสื่อดิจิทัลและยังทำให้สะท้อนถึงเรื่องราว ความหมาย อารมณ์ความรู้สึก และความเป็นคุณค่าทางสุนทรียะ

2. แบบสื่อ (As a Medium) เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถสร้างสื่อศิลปะโดยใช้ฐานแบบดิจิทัลที่เริ่มจากขั้นตอนการผลิตไปสู่การนำเสนอผลงานโดยเฉพาะ คุณลักษณะที่โดดเด่นของสื่อดิจิทัลถือเป็นรูปแบบที่ชัดเจนทางสุนทรียะจนทำให้เกิดคุณค่า ซึ่งเป็นได้ทั้งแบบปฏิสัมพันธ์ แบบมีส่วนร่วม แบบพลวัต และแบบกำหนดเอง เพื่อที่จะระบุคุณลักษณะสำคัญของศิลปะดิจิทัลเพียงไม่กี่อย่าง แม้ว่าตัวตนของศิลปะจะมีลักษณะผสมผสานกันหลายอย่างก็ตาม

สำหรับการสร้างสุขภาวะผู้สูงอายุโดยใช้ศิลปะดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างสุขภาวะจากคุณลักษณะที่เสมือนจริงจากดิจิทัล ทำให้เกิดสุนทรียภาพและช่วยจรรโลงใจให้ผู้สูงอายุเกิดสุขภาวะที่ดี ศิลปะดิจิทัลยังเป็นสื่อที่ประกอบด้วยเทคนิคพิเศษต่าง ๆ มากมาย งานศิลปะที่ถูกสร้างจากอุปกรณ์อิเล็กโทรนิกส์ทั้งคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งประเภทโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตให้เกิดความสวยงามดึงดูดผู้ชม อีกทั้งคุณสมบัติของดิจิทัลที่มีลักษณะเสมือนจริงยังช่วยสร้างสรรค์งานศิลปะให้งดงามและสมจริง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

5) รูปแบบการสอนเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ในการสร้างรูปแบบการสอนเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ จำเป็นต้องวางโครงสร้างการสอนหลังจากการสำรวจที่มา ปัญหา และหนทางแก้ไขโดยการสอนให้ผู้สูงอายุสร้างงานศิลปะผ่านการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้ประจำในชีวิตประจำวันเพื่อสร้างสุขภาวะให้กับตนเอง การสร้างหลักสูตรผนวกกับการใช้ทฤษฎีและแนวคิดการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุจึงเป็นการวางโครงสร้างในการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพมากขึ้น ดังต่อไปนี้

5.1. แนวทาง รูปแบบ และทฤษฎีการสอนที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

การพัฒนารูปแบบการสอนสำหรับผู้สูงอายุ ควรเน้นการพัฒนาทางด้านจิตใจเป็นหลักโดย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ศึกษาคุณสมบัติของผู้สูงอายุทั้งสภาพร่างกายกับจิตใจ สภาพปัญหา ธรรมชาติ และความต้องการของผู้สูงอายุเป็นสำคัญ ทำให้ทราบถึงจุดเด่น จุดด้อย และปัญหาที่พบเพื่อหาแนวทางการสอนผู้สูงอายุเพื่อสร้างสุขภาวะให้ดีขึ้น ซึ่งมีอยู่ 2 แนวทาง คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ และการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการจัดกลุ่มย่อยให้กับผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ ทัศนคติ วัฒนธรรม ประสบการณ์ และมโนทัศน์ที่แตกต่างกัน ส่งเสริมให้ทำงานร่วมกันเพื่อทำการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ มีความรับผิดชอบร่วมกัน ตลอดจนช่วยเหลือแบ่งปันซึ่งกันและกัน เพื่อดำเนินงานที่ได้รับมอบหมายให้ประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวัง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยพัฒนาทักษะความคิดและการทำงานช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์และบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่น เกิดองค์ความรู้ มุมมองใหม่รวมทั้งเกิดทัศนคติที่ดีในการปฏิบัติงาน การตัดสินใจและการใช้ชีวิตร่วมกับสังคม (จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง, 2555; Allain, 2011)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุเนื่องจากมีธรรมชาติที่ต้องการขวัญและกำลังใจเพื่อส่งเสริมให้เกิดคุณค่าและนับถือในตนเองซึ่งมีผลให้เกิดสุขภาวะทางใจ เมื่อจิตใจเป็นสุขก็ยังส่งผลให้เกิดจิตวิญญาณและปัญญาที่ตระหนักรู้ ตลอดจนเกิดกำลังใจในการดูแลสุขภาวะทางกายที่ดีขึ้น สามารถเข้าร่วมกับผู้คนภายนอกทั้งในครอบครัวและสังคม อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสภาพร่างกายของผู้สูงอายุมีความเสื่อมถอยลงจึงจำเป็นต้องมีผู้ดูแลไม่ว่าจะเป็นสมาชิกในครอบครัว ผู้ดูแล รวมถึงเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอน เป็นการร่วมมือกันพัฒนาศักยภาพของตนเองและคนรอบข้างเพื่อส่งเสริมสุขภาวะซึ่งกันและกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning)

การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ถือกำเนิดโดยเมซิโรว์ (Mezirow) เป็นการเรียนรู้เพื่อการสร้างประสบการณ์ความรู้ใหม่ในประสบการณ์เดิมเพื่อชี้นำการปฏิบัติงานของตนเองในอนาคต ประกอบด้วยประสบการณ์ (experience) การใคร่ครวญด้วยวิจารณญาณ (Critical Reflection) วาทกรรมที่เกิดจากการใคร่ครวญ (Reflective Discourse) และการกระทำ (Action) โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 10 ขั้นตอน คือ การให้ผู้เรียนเผชิญกับวิกฤติการณ์ที่ต่างจากมุมมองเดิม การตรวจสอบตนเอง การประเมินสมมุติฐานเดิม การยอมรับการเปลี่ยนแปลง การค้นหาทางเลือกใหม่ การวางแผนการกระทำใหม่ การหาความรู้กับทักษะสำหรับการปฏิบัติตามแผน การเริ่มทดลองทำตามบทบาทใหม่ การสร้างความสามารถกับความมั่นใจในบทบาทร่วมกับความสัมพันธ์ใหม่ แล้วจึงบูรณาการด้วยกันจนเป็นวิถีชีวิตใหม่ของตน (Campbell, 2012)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ปราณี อ่อนศรี (2557) กล่าวว่า นับแต่ศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงได้นำจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) ที่เป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานของมนุษย์แบบใคร่ครวญหรือเป็นการถ่ายโยงความรู้มาพัฒนาผู้เรียน โดยเน้นการศึกษาและพัฒนาทางด้านจิตใจ ความคิด และจิตสำนึกอย่างมีความหมาย ทำให้เกิดการรู้คิดหรือการตระหนักรู้ในตนเอง มีสติ รู้จักรับผิดชอบชั่วดี สามารถเชื่อมโยงระหว่างสาขาวิชาต่าง ๆ หรือระหว่างประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่เข้าด้วยกันได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับกรศศิร์ ชิดดี และ ณัฐพร อุทัยธรรม (2556) ที่กล่าวว่า จิตตปัญญาศึกษากระบวนการศึกษาที่เน้นการพัฒนาภายในโลกของตนเอง ช่วยทำให้เข้าถึงความจริงจนสามารถเชื่อมโยงวิธีการเรียนรู้ที่ชัดเจนทั้งทางด้านแนวคิดและจิตใจไปสู่วิธีปฏิบัติ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงจากนามธรรมมาสู่รูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ตัวผู้เรียน ต่อด้วยการสร้างเป้าหมายด้วยการประเมินตนเองให้เกิดความเข้าใจและพัฒนาตนเองด้วยการเข้ากิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ในลำดับต่อไป แล้วจึงประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตนเองได้เข้าร่วมว่าสามารถพัฒนาปลี่ยนแปลงตัวผู้เรียนให้ดีขึ้นได้หรือไม่

การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงจึงมีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุเพราะเป็นการใช้ศิลปะที่สร้างสุนทรียภาพในการสร้างแรงบันดาลใจและจรรโลงจิตใจของผู้สูงอายุเพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและพัฒนาบุคลิกภาพตลอดจนทัศนคติให้ดีขึ้น ส่งผลให้มองโลกในแง่บวก อีกทั้งยังเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิต สามารถปรับเปลี่ยนตนเองและปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่ให้เกิดความคุ้นเคยขึ้น ซึ่งจากการศึกษาธรรมชาติและปัญหาผู้สูงอายุ พบว่าส่วนใหญ่มีประสบการณ์ความรู้เดิมมายาวนานและหลายคนมีความต้องการนำเสนอ ถ่ายทอด เรื่องราว ความหมาย ความทรงจำและประสบการณ์เดิมสู่ชนรุ่นหลังและผู้คนในสังคม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุจึงมีอยู่ 2 แบบใหญ่ ๆ คือ การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน และการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน (Experience-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน (Experience-based Learning) เป็นรูปแบบการสอนที่สร้างโดยเดวิด David Kolb ในปี ค.ศ. 1984 เพื่อเน้นประสบการณ์ที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตามแนวปฏิบัติที่ต่างกัน การสร้างศิลปะจำเป็นต้องเน้นประสบการณ์ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาและหนทางแก้ไขเพื่อให้เกิดความชำนาญด้วยการปฏิบัติงานร่วมกับมืออาชีพที่มีประสบการณ์ ทำให้ทราบถึงปัญหาระหว่างทำงานและวิธีการแก้ไขปัญหาในการทำงานอย่างมีระบบ ช่วยพัฒนาทักษะและทัศนคติในการทำงาน ทฤษฎีการเรียนรู้ประสบการณ์ของ Kolb มี 4 อย่าง คือ 1) ประสบการณ์แบบรูปธรรม (Concrete Experience) หมายถึง ประสบการณ์หรือสถานการณ์ใหม่ หรือการตีความประสบการณ์ที่มีอยู่อีกครั้ง 2) การสังเกตแบบสะท้อนกลับ (Reflective Observation) หมายถึง สิ่งที่มีความสำคัญเป็นพิเศษ คือ ความไม่สอดคล้องกันระหว่างประสบการณ์ และความ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เข้าใจ 3) แนวความคิดแบบนามธรรม (Abstract Conceptualization) หมายถึง การทำให้เกิดแนวคิดใหม่หรือการปรับเปลี่ยนแนวคิดนามธรรมแบบเดิม ทำให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง และ 4) การทดสอบที่ใช้งานอยู่ (Active Experimentation) หมายถึง ผู้สูงอายุสามารถนำความคิดไปใช้กับคนในครอบครัวและสังคมเพื่อดูว่าเกิดอะไรขึ้น โดยการสร้างงานศิลปะสำหรับผู้สูงอายุมักเกิดขึ้นจากการบูรณาการประสบการณ์เดิมเข้ากับสิ่งใหม่ ซึ่งมาจากความรู้ประสบการณ์เดิมของตนเองผนวกกับความรู้ใหม่ในชั้นเรียนและความรู้ประสบการณ์ใหม่จากเพื่อนร่วมชั้น เมื่อนำสิ่งใหม่มาผนวกกับประสบการณ์เดิมก็จะกลายเป็นสิ่งใหม่ที่เรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมหรือสิ่งแปลกใหม่ที่สวยงามและสามารถจรรโลงใจตนเองและผู้ชมให้เกิดความผาสุกหรือสุขภาวะที่ดี (Kolb & Kolb, 1999)

2. การสอนใช้สถานที่เป็นฐาน (Place-based Learning)

สถานที่เพื่อการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเป็นปัจจัยสำคัญในการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุเพื่อให้มีสุขภาวะดี เป็นแรงจูงใจที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย สงบ เกิดสมาธิ และความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ (Sezaki & Bloomgarden, 2000; Yeminni et al, 2025) รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อพัฒนาผู้สูงอายุแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ๆ ดังนี้

2.1. รูปแบบการสอนโดยเน้นบ้านเป็นฐาน (Home-based Learning) เป็นรูปแบบการสอนที่บ้านของตนเองเพื่อให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ในกิจกรรมที่เน้นการสันทนาการสามารถใช้เวลาร่วมกับสถานที่ที่คุ้นเคย ทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัว อีกทั้งยังช่วยประหยัดเวลาในการเดินทาง และเพื่อเพิ่มเวลาในการพักผ่อนมากขึ้น รูปแบบการสอนประเภทนี้เหมาะสมกับผู้สูงอายุที่อยู่ในภาวะติดบ้านและติดเตียงเนื่องจากมีสุขภาพร่างกายที่เสื่อมถอยลงและต้องการกำลังใจจากผู้คนในครอบครัวของตนเอง (Sezaki & Bloomgarden, 2000; McCaffrey 2007)

2.2. รูปแบบการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหาตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชนโดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐานให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงในชุมชนภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างครู ผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาทางด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี วิชาชีพ ศิลปหัตถกรรม ตลอดจนภูมิปัญญาชาวบ้านจากบุคคลและองค์กรในชุมชนซึ่งเป็นความรู้นอกห้องเรียน โดยเน้นการฝึกฝนให้รู้จักคิดเชิงวิพากษ์เพราะทำให้เข้าใจเนื้อหาความรู้จากชุมชนอย่างแท้จริงโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่ประกอบด้วยคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่พึงประสงค์ มีส่วนร่วมรับผิดชอบ ตอบสนองความต้องการของชุมชนและเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนเพื่อให้ได้ประโยชน์

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ร่วมกับชุมชน ซึ่งเป็นการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็งและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนให้ดีขึ้นอย่างยั่งยืน (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2561; นิภาพรรณ เจนสันติกุล, 2564; Liu, 2025) ส่วนการสอนศิลปะดิจิทัลโดยใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุมีการใช้ชุมชนเป็น ฐานเช่นกันทั้งรูปแบบการเรียนการสอนแบบเป็นกลุ่มแบบร่วมมือแบบกลุ่มย่อยและรูปแบบการสอน โดยเน้นสตูดิโอเป็นฐาน (Studio-based Learning) ก็เป็นรูปแบบการสอนแบบชุมชนย่อยลงมา เพราะสามารถจัดการสอนเป็นกลุ่ม โดยเน้นการเรียนรู้ในสตูดิโอซึ่งเป็นสถานที่ที่จำลองที่ทำงานจริง เป็นการเรียนรู้จากปัญหาที่ช่วยฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานในโครงการหรือเพื่อการแก้ปัญหาโดยใช้สถานที่เรียนเป็นสตูดิโอศิลปะซึ่งสามารถจัดภายในหรือภายนอกอาคารและมีผู้สอนคอยดูแลโดยรอบเพื่อทำการตอบคำถามและให้คำแนะนำวิธีการและเทคนิคในการสร้างงานศิลปะ นอกจากนี้ เพื่อนร่วมชั้นเรียนสามารถช่วยเหลือและแบ่งปันความรู้ด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ที่แท้จริง เพราะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในผลงานจากครูและเพื่อนร่วมชั้น จึงนับได้ว่าการเรียนรู้แบบเน้นสตูดิโอเป็นฐานเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเช่นกัน (PDO, 2015) กิจกรรมการสอนประเภทนี้จึงเหมาะสมทั้งผู้สูงอายุติดสังคมที่มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้ มีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงาน ตลอดจนต้องการที่เรียนรู้ ถ่ายทอด หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้คนในสังคม นอกจากนี้ยังเหมาะสมกับผู้สูงอายุติดบ้านที่สามารถสร้างบรรยากาศบ้านให้กลายเป็นสตูดิโอซึ่งเป็นการจำลองลักษณะการทำงานจริงได้ด้วยเช่นกัน (Allain, 2011)

ศิลปะสร้างสุนทรียภาพในการสร้างแรงบันดาลใจและจรรโลงจิตใจของผู้สูงอายุเพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและพัฒนาบุคลิกภาพตลอดจนทัศนคติให้ดีขึ้น ส่งผลให้มองโลกในแง่บวก และเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตสามารถปรับเปลี่ยนตนเองและปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่ให้เกิดความคุ้นเคยขึ้น มีทฤษฎีทางจิตวิทยาที่สอดคล้องกับการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงของผู้สูงอายุอยู่ 2 ทฤษฎี ดังนี้

1. ***ทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychology Theory)*** เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมบุคลิกภาพและพัฒนามนุษย์ ซึ่งรวมถึงวัยสูงอายุ (อัชรา เอิบสุขศิริ, 2557) มีอยู่ 4 ทฤษฎี คือ

1.1. *ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์ของอีริก เอช อีริกสัน (Erik H. Erikson 's Psychosocial Developmental Stage)* เป็นทฤษฎีที่แสดงถึงคุณลักษณะขององค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยซึ่งมีอยู่ 8 ขั้น ที่ต้องฝ่าฟันวิกฤติการณ์ทางสังคม (social crisis) ในขั้นหนึ่งเพื่อไม่ให้เกิดความบกพร่องทางสังคม (Social Inadequacy) ที่เป็นปัญหาทางจิตใจตามมาภายหลัง ซึ่งทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพตามแนวคิดของอีริกสัน (Erikson) แบ่งพัฒนาการด้านจิตสังคมของบุคคลเป็น 8 ขั้น โดยระยะวัยสูงอายุ (Aging Period) อยู่ในขั้นที่ 8 เป็นขั้นความมั่นคงทางจิตใจกับความสิ้นหวัง (Integrity vs Despair) วัยนี้เป็นวัยสุขุม รอบคอบ ฉลาด บุคคลจะยอมรับความเป็นจริงของชีวิต ระลึกถึงความทรงจำในอดีต หากประสบความสำเร็จในอดีตก็จะรู้สึกไว้วางใจผู้อื่นและตนเอง มีความ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

มั่นคงทางจิตใจ ภูมิใจต่อการบอกเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตให้บุตรหลานฟัง หากสิ้นหวังก็จะเกิดความท้อแท้จากความล้มเหลวและความผิดหวัง ไม่มีกำลังใจในการใช้ชีวิตซึ่งก่อให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บทั้งกายและใจตามมา นับว่าทฤษฎีนี้แสดงถึงสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมคุณลักษณะของผู้สูงอายุด้วยการใช้ศิลปะซึ่งช่วยสร้างสุนทรียะจากสภาวะความสิ้นหวังไปสู่ความมั่นคงทางจิตใจ โดยการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือในการสร้างความผาสุกหรือสุขภาวะทางใจเป็นอันดับแรก แล้วส่งผลต่อสุขภาวะด้านอื่นตามมา

1.2. *ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation)* มาสโลว์เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นจำนวนมากสามารถอธิบายโดยใช้แนวโน้มของบุคคลค้นหาเป้าหมายเพื่อความต้องการ และความปรารถนาในสิ่งที่มีความหมายต่อตนเอง โดยใช้แรงจูงใจที่เป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาบุคลิกภาพ มนุษย์เป็น "สัตว์ที่มีความต้องการ" (Wanting Animal) เมื่อได้รับความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งแล้วก็จะยังคงเรียกร้องความพึงพอใจสิ่งอื่นต่อไป โดยความปรารถนาของมนุษย์นั้นติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนาตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ จึงเรียกกระบวนการนี้ว่าลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need –Hierarchy Conception of Human Motivation) มีอยู่ 5 ลำดับดังนี้ 1) ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs) 2) ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs) 3) ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and love needs) 4) ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem needs) และ 5) ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualization needs) ผู้สูงอายุมีความปรารถนา 5 ลำดับดังกล่าวเพื่อให้เกิดความผาสุก เกิดคุณค่าในตนเองและทำความเข้าใจในตนเองด้วยการค้นหาสิ่งที่มีความหมายต่อตนเองโดยมักจะเป็นความทรงจำในอดีต หากได้รับความต้องการที่ปรารถนาก็จะสามารถเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิต และเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองจากที่เคยท้อแท้ สิ้นหวังไปสู่ความรู้สึกเป็นสุข เกิดสุขภาวะทางจิตใจที่ส่งผลต่อด้านอื่น ๆ ตามมาอีกด้วย

1.3 *แนวคิดทฤษฎีการดูแลมนุษย์ของวัตสัน (Watson's Human Care Theory)* เป็นแนวคิดที่ครอบคลุมการพัฒนาศักยภาพและสุขภาวะของมนุษย์ทั้ง 4 ด้านให้ดีขึ้น เพื่อการดำรงชีวิตที่ดีในสังคม ซึ่งครอบคลุมการดูแลทั้ง 4 ด้าน คือ

1.3.1. มนุษย์ (Human Being) ประกอบด้วยร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ซึ่งเป็นแก่น ตัวตน (Self) ของบุคคล เป็นแหล่งที่เกิดความตระหนักในตนเอง ความรู้สึกสำนึกขั้นสูง และเป็นพลังภายใน มนุษย์มีการเจริญเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มนุษย์เป็นผู้มีคุณค่าในตนเอง และสมควรได้รับการดูแล ได้รับการนับถือ ได้รับความเข้าใจและช่วยเหลือ

1.3.2. สุขภาพ (Health) เป็นภาวะที่มีดุลภาพและมีความกลมกลืนระหว่างร่างกาย จิตใจและจิตวิญญาณหรือมีความสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างตัวตนตามที่รับรู้และตัวตน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตามที่ประสบจริง สุขภาพยังเป็นภาวะที่สุขทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม สามารถทำหน้าที่ได้สูงสุด สามารถปรับตัวในการทำกิจวัตรประจำวันและดำเนินชีวิตได้ ไม่มีโรคภัยไข้เจ็บ

1.3.3. สิ่งแวดล้อม/สังคม (Environment/Society) เป็นสิ่งแวดล้อมทั้งกายภาพ สังคม วัฒนธรรม และจิตวิญญาณ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงย่างต่อเนื่อง สิ่งแวดล้อมเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการรับรู้และพัฒนาการของบุคคลที่อยู่ในการดูแลซึ่งกันและกันระหว่างบุคคล กับค่านิยมของสังคมที่เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมให้การดูแลเกิดขึ้น

1.3.4. การพยาบาล (Nursing) เป็นกระบวนการดูแลที่เข้าถึงจิตใจและความรู้สึกของบุคคล (Transpersonal Caring) ในการส่งเสริมสุขภาพ การป้องกันโรค การเยียวยาการเจ็บป่วย และการฟื้นฟูสุขภาพ ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อช่วยให้บุคคลเพิ่มดุลยภาพในตนเอง เกิดความรู้จักตนเอง เคารพนับถือตนเอง ดูแลเยียวยาตนเอง เกิดความประจักษ์รู้ในความหมายของสภาวะต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตตน

1.4. *ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford)* กิลฟอร์ดเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกล หลายทิศทาง หรือที่เรียกว่าคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย 1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดที่มีลักษณะพิเศษโดดเด่นไม่ซ้ำใคร เป็นการนำความคิดเก่ามาปรับแต่งใหม่ให้แปลกไปจากเดิม 2) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคิดในเรื่องเดียวกันที่มีขนาดแตกต่างไม่ซ้ำแบบกัน ซึ่งความคล่องแคล่วประกอบด้วยความคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Expression Fluency) และความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) 3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง การคิดที่ปรับได้ มีอยู่สองประเภทคือ ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) กับความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) และ 4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึงความคิดลึกลงถึงรายละเอียดมาปรับขยายและพัฒนาเป็นลำดับที่ชัดเจนและสมบูรณ์ ทฤษฎีนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุให้ใช้สมองคิดและจินตนาการ เรื่องราว และความรู้สึกผ่านงานศิลปะเพื่อให้เกิดสุขภาวะที่ดีและชะลอภาวะสมองเสื่อม ช่วยปรับเปลี่ยนระบบการทำงานทางร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุให้ดีขึ้นโดยใช้ศิลปะช่วยทำให้ผู้สูงอายุให้รู้จักจินตนาการสร้างสรรค์ผลงานที่บ่งบอกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเอง เพราะศิลปะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนรู้สึกปิติยินดีและเป็นสุขทั้งจากผู้ให้และผู้รับ

2. ***ทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social Theory of Aging)*** เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคมของผู้สูงอายุ โดยทฤษฎีที่สร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ (เลิศวัลลภ ศรีษะพลภูสิทธิ และ ธมนพัชร์ ศรีษะพลภูสิทธิ, 2560; ธนยศ สุมาลย์โรจน์ และฮานานมูฮิบบะตุดดีน นอจิ สุขไสว,

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2561) มีอยู่ 3 ทฤษฎี ดังนี้

2.1. *ทฤษฎีบทบาท (Role Theory)* ผู้สูงอายุผ่านบทบาทสังคมหลายบทบาทมาอย่างยาวนานทั้งชีวิต ทั้งบทบาทการเป็นเด็ก นักเรียน วัยรุ่น นักศึกษา วัยทำงาน พ่อ แม่ สามี ภรรยา ลูก ปู่ ย่า ตา ยาย ฯลฯ ซึ่งเป็นการแสดงสถานภาพทางสังคม โดยมีอายุเป็นส่วนประกอบ บทบาทของผู้สูงอายุแสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ทางสังคม แสดงถึงประสบการณ์ชีวิตมาอย่างยาวนาน พร้อมที่จะถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์และภูมิปัญญาให้กับผู้อื่น โดยความรู้เหล่านี้สามารถนำมาใช้ใหม่ได้

2.2. *ทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory)* เป็นทฤษฎีที่เน้นการทำกิจกรรมสำหรับผู้เรียนเพื่อให้เกิดความผาสุกหรือสุขภาวะที่ดีทั้งกาย ใจ สังคม ปัญญา เกิดความพึงพอใจ และเห็นคุณค่าในตนเอง ตลอดจนสามารถเชื่อมสัมพันธภาพกับผู้อื่น ทฤษฎีกิจกรรมแบ่งได้ 3 ประเภท คือ 1) กิจกรรมที่ไม่มีรูปแบบ (Informal activity) หรือกิจกรรมแบบไม่เป็นทางการ เป็นการช่วยเหลือ พูดคุย สังสรรค์กับครอบครัวหรือญาติมิตร 2) กิจกรรมที่มีรูปแบบ (Formal activity) เป็นกิจกรรมแบบเป็นทางการที่มีการเชื่อมสัมพันธภาพกับบุคคลภายนอก ทั้งการเป็นจิตอาสาหรืออาสาสมัครเพื่อสังคม การเป็นสมาชิกสมาคมหรือชมรมต่างๆ และ 3) กิจกรรมที่ทำคนเดียว (Solitary activity) เป็นกิจกรรมที่ทำส่วนตัวที่ทำยามว่างเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด

2.3. *ทฤษฎีความต่อเนื่อง (Continuity Theory)* ทฤษฎีนี้กล่าวว่า ผู้สูงอายุสามารถใช้ชีวิตอย่างผาสุกจากแบบแผนชีวิตในแต่ละช่วงวัยที่ผ่านมาเป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นที่สร้างมีอิทธิพลในการสร้างความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการดำเนินชีวิตอย่างต่อเนื่อง เช่น บุคลิกภาพ แรงจูงใจ สถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ สังคม และความยืดหยุ่น โดยผู้สูงอายุมีความผาสุกหรือสุขภาวะที่ดีจากการทำกิจกรรมหรือปฏิบัติตัวแบบที่เคยเป็น และอาจจำเป็นต้องมีการปรับตัวหาสังคมมีการเปลี่ยนแปลง เช่น การพลัดพรากจากครอบครัวหรือบุคคลอันเป็นที่รัก การเกษียณอายุ เป็นต้น เนื่องจากเป็นผู้มีประสบการณ์ชีวิตมาอย่างยาวนานและต่อเนื่องจึงสามารถเผชิญและแก้ไขปัญหาได้ดีจนเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิต และยังสามารถถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์ของตนเองให้กับผู้อื่นได้

จากการวิเคราะห์วิธีการสอนในกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัล สามารถสรุปทฤษฎีการสอนเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุตามตารางที่ 3 ดังนี้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 6 การสังเคราะห์ทฤษฎีการสอนในกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ทฤษฎีและแนวคิด	หลักการสอนศิลปะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ
ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์ของ อีริก เอช อีริกสัน แสดงถึงคุณลักษณะขององค์ความรู้ที่มีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของ มนุษย์ 8 ขั้น โดยวัยสูงอายุอยู่ในขั้นที่ 8 เป็นขั้นความมั่นคงทางจิตใจกับความสิ้นหวัง (Integrity vs Despair)	ใช้ศิลปะซึ่งช่วยสร้างสุนทรียะจากสภาวะความสิ้นหวังไปสู่ความมั่นคงทางจิตใจโดยการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในการสร้างความผาสุกหรือสุขภาวะทางใจเป็นอันดับแรก แล้วส่งผลต่อสุขภาวะทางสังคมและด้านอื่นตามมา ช่วยให้เกิดความหวังและความมั่นคงในการใช้ชีวิต
ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ ศึกษาทางพฤติกรรมของมนุษย์คือความปรารถนาที่มีความหมายต่อตนเอง โดยใช้แรงจูงใจในการพัฒนาบุคลิกภาพลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ มีอยู่ 5 ลำดับ ดังนี้ 1. ความต้องการทางด้านร่างกาย 2. ความต้องการความปลอดภัย 3. ความต้องการความรัก และความเป็นเจ้าของ 4. ความต้องการได้รับ ความนับถือยกย่อง 5. ความต้องการที่จะ เข้าใจตนเองอย่างแท้จริง	ผู้สูงอายุมีความปรารถนา 5 ลำดับ เพื่อความผาสุกด้วยการค้นหาสิ่งที่มีความหมายต่อตนเอง โดยมักจะเป็นความทรงจำในอดีต หากได้รับความต้องการที่ปรารถนาก็จะสามารถเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตและเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองจากที่เคยท้อแท้สิ้นหวังไปสู่ความรู้สึกที่เป็นสุข เกิดสุขภาวะทางใจที่ส่งผลต่อด้านอื่น ๆ ตามมาอีกด้วย
แนวคิดทฤษฎีการดูแลมนุษย์ของวัตสัน เป็น แนวคิดที่ครอบคลุมการพัฒนาศักยภาพและสุขภาวะของมนุษย์ทั้ง 4 ด้าน ให้ดีขึ้น เพื่อการดำรงชีวิตที่ดีในสังคม การดูแลทั้ง 4 ด้าน ประกอบด้วย 1. มนุษย์ 2. สุขภาพ 3. สิ่งแวดล้อม 4. การพยาบาล	ช่วยพัฒนาสุขภาวะของผู้สูงอายุให้เกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตร่วมกับสังคม สามารถปรับตัวเข้าหาสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี
ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อนกว้างไกล ลายทิศทาง หรือที่เรียกว่าคิดอเนกนัย (Divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย 1) ความคิดริเริ่ม 2) ความคิดคล่องแคล่ว 3) ความคิดยืดหยุ่น 4) ความคิดละเอียดลออ	ช่วยพัฒนาผู้สูงอายุให้รู้จักสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างเสริมและแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองให้ผู้อื่นได้รับรู้ ตลอดจนรับรู้สิ่งใหม่และยังสามารถนำสิ่งใหม่ที่ได้รับไปบูรณาการกับความรู้เดิมให้เกิดนวัตกรรมใหม่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 6 การสังเคราะห์ทฤษฎีการสอนในกิจกรรมศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

ทฤษฎีและแนวคิด	หลักการสอนสำหรับผู้สูงอายุ
ทฤษฎีบทบาท (Role Theory) ผู้สูงอายุผ่านบทบาทสังคมหลายบทบาทมาอย่างยาวนานทั้งชีวิต ทั้งบทบาทการเป็นเด็ก นักเรียน วัยรุ่น นักศึกษา วัยทำงาน พ่อ แม่ สามี ภรรยา ลูก ปู่ ย่า ตา ยาย ฯลฯ ซึ่งเป็นการแสดงสถานภาพทางสังคม โดยมีอายุเป็นส่วนประกอบ บทบาทของผู้สูงอายุแสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ทางสังคม แสดงถึงประสบการณ์ชีวิตมาอย่างยาวนาน พร้อมที่จะถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์และภูมิปัญญาให้กับผู้อื่น โดยความรู้เหล่านี้สามารถนำมาใช้ใหม่ได้	ผู้สูงอายุผ่านบทบาทสังคมหลายบทบาทมาอย่างยาวนานทั้งชีวิต ทั้งบทบาทการเป็นเด็ก นักเรียน วัยรุ่น นักศึกษา วัยทำงาน พ่อ แม่ สามี ภรรยา ลูก ปู่ ย่า ตา ยาย ฯลฯ ซึ่งเป็นการแสดงสถานภาพทางสังคม โดยมีอายุเป็นส่วนประกอบ บทบาทของผู้สูงอายุแสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ทางสังคม แสดงถึงประสบการณ์ชีวิตมาอย่างยาวนาน พร้อมที่จะถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์และภูมิปัญญาให้กับผู้อื่น โดยความรู้เหล่านี้สามารถนำมาใช้ใหม่ได้
ทฤษฎีความต่อเนื่อง (Continuity Theory) ทฤษฎีนี้กล่าวว่า ผู้สูงอายุสามารถใช้ชีวิตอย่างผาสุกจากช่วงชีวิตที่ผ่านมา และยังมีปัจจัยอื่นที่สร้างมีอิทธิพลในการสร้างความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการดำเนินชีวิต เช่น บุคลิกภาพแรงจูงใจ สถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ สังคม และความยืดหยุ่น	ผู้สูงอายุมีความผาสุกหรือสุขภาวะที่ดีจากการทำกิจกรรมหรือปฏิบัติตัวแบบที่เคยเป็น และอาจต้องมีการปรับตัวหาสังคม เนื่องจากเป็นผู้มีประสบการณ์ชีวิตมาอย่างยาวนานและต่อเนื่องจึงสามารถเผชิญและแก้ไขปัญหาได้ดี จนเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิต และยังสามารถถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์ของตนเองให้กับผู้อื่นได้

5.2. วิธีการสอนเพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ

จากการศึกษาคุณลักษณะธรรมชาติและความต้องการจำเป็นของผู้สูงอายุ และทฤษฎีทางพฤติกรรมและจิตวิทยา จึงได้วิธีการสอนที่เหมาะสมเพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ 4 รูปแบบ คือ

1. การสอนแบบสาธิต (Demonstration) เป็นกระบวนการที่แสดงวิธีการปฏิบัติจริง ด้วยการสร้างผลงานตามลำดับขั้นตอน โดยผู้สอนต้องวางแผนกับเตรียมตัวทั้งเนื้อหา เครื่องมือและตัวอย่าวเพื่อใช้ในการสาธิตวิธีการปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้และสังเกตจนเกิดความเข้าใจและปฏิบัติตามได้ (ทิศนา แขมมณี, 2558; จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง; 2560)

2. การสอนแบบอภิปราย (Discussion Method) เป็นการสอนที่เน้นการฝึกฝนให้ผู้เรียนแสดงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเนื้อหาที่ตนเองสนใจร่วมกัน เน้นการมีส่วนร่วมในการเรียน ได้ปฏิบัติ คิดและแก้ไขปัญหา ได้ฝึกการทำงานร่วมกันแบบประชาธิปไตยโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (ทิศนา แขมมณี, 2558; Sezaki and Bloomgarden, 2000; McCaffrey, 2007)

3. การสอนแบบโครงงาน (Project Method) เป็นวิธีการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า หรือปฏิบัติงานตามหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ เป็นการฝึกฝนการทำงานอย่างมีลำดับขั้นตอน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

วางแผนในการทำงานหรือการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมาย ทำให้เกิดความรู้และประสบ การณ์ที่หลากหลาย ที่นำไปใช้ในการดำเนินงานต่าง ๆ วิธีการสอนโครงงานสามารถสอนต่อเนื่องกับวิธีสอนแบบบูรณาการ โดยนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้มาบูรณาการเพื่อทำโครงงาน (ทิศนา แขมมณี, 2558; จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง; 2560; McCaffrey, 2007)

4. การสอนโดยใช้การไปทัศนศึกษา (Field Trip) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยไปศึกษานอกสถานที่ร่วมกับผู้สอน แล้วทำการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้จากสถานที่นั้น ๆ (ทิศนา แขมมณี, 2558; Sezaki and Bloomgarden, 2000)

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อดีและข้อจำกัดของแต่ละวิธีการสอนสำหรับพัฒนาสุขภาวะของผู้สูงอายุในตารางที่ 7 ดังนี้

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ข้อดี/ข้อจำกัดของวิธีการสอนเพื่อพัฒนาสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ

วิธีการสอน	จุดเด่น/ข้อดี	จุดด้อย/ข้อจำกัด
การสอนแบบสาธิต	1.ผู้เรียนเห็นตัวอย่างและขั้นตอนในการทำงานทำให้เกิดความเข้าใจ 2.ประหยัดเวลาเรียนเพราะเห็นตัวอย่างชัดเจน 3.ประหยัดค่าวัสดุอุปกรณ์ 4.การสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่างให้ปฏิบัติตามทำให้เกิดความปลอดภัย	1. การควบคุมห้องเรียนอาจมีปัญหาเรื่องความสงบเรียบร้อย 2.ถ้าเตรียมตัวไม่ดีพออาจเกิดความผิดพลาด 3.ถ้าการสาธิตไม่เป็นไปตามขั้นตอนอาจทำให้เสียเวลา
การสอนแบบอภิปราย	1. ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความเห็นกัน 2. พัฒนาสติปัญญาด้านการคิดและการใช้เหตุผล 3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนสืบค้นหาความรู้เพื่ออภิปราย 4. สามารถนำวิธีการอภิปรายไปใช้	1. หากผู้เรียนไม่สามารถอภิปราย จะทำให้การอภิปรายไม่สัมฤทธิ์ผล 2. หากตั้งหัวข้ออภิปรายไม่ดีจะทำให้ไม่ได้ข้อสรุป 3. ผู้สอนต้องควบคุมให้การอภิปรายเป็นไปอย่างถูกต้อง
การสอนแบบโครงงาน	1. ได้ฝึกฝนการปฏิบัติจริง 2. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานอย่างมีระบบ สามารถประเมินผลงานของตนเอง 3. เรียนรู้ตามวิธีธรรมชาติและเกิดประสบการณ์การทำงานร่วมกับผู้อื่น 4. รู้จักแก้ปัญหา	1.เสียเวลาและเสียค่าใช้จ่ายมาก 2.ประสบการณ์ในชีวิตจริงหลายอย่างไม่สามารถใช้สร้างกิจกรรม 3. หากผู้สอนไม่มีความชำนาญ จะประสบความล้มเหลวในการสอน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ข้อดี/ข้อจำกัดของวิธีการสอนเพื่อพัฒนาสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

วิธีการสอน	จุดเด่น/ข้อดี	จุดด้อย/ข้อจำกัด
การสอนโดยใช้การไปทัศนศึกษา	1. ได้รับประสบการณ์ตรง เรียนรู้สภาพจริง สามารถการใช้ทรัพยากรชุมชนให้เป็นประโยชน์ แล้วนำมาเชื่อมโยงกับการเรียนในห้อง 2. ช่วยสร้างทักษะ ทั้งการวางแผน การประสานงาน การทำงานกลุ่ม การแสวงหาความรู้ และพัฒนาคุณธรรม ทั้งความรับผิดชอบ ความสามัคคี และความเสียสละ 3. เพิ่มบรรยากาศการเรียนรู้เ ทำให้กระตือรือร้น และเกิดแรงจูงใจ	1. เป็นวิธีสอนที่ยุ่งยาก ต้องเตรียมประสานงาน จัดการ และรับผิดชอบงานต่าง ๆ 2. มีค่าใช้จ่ายสูง ใช้เวลานาน และมีความเสี่ยงระหว่างเดินทาง 3. อาจไม่สัมฤทธิ์ผล ถ้าจัดการและวางแผนไม่ดี

แนวคิดในการพัฒนาสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ

สำหรับรูปแบบการสอนสำหรับผู้สูงอายุ มีผู้วิจัยหลายคนได้ทำการศึกษาและทดลองการสอนศิลปะทั้งแบบประเพณีและดิจิทัล ได้แก่

จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง (2560) ได้นำเสนอแนวทางในการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ ดังนี้

1. การทำแบบสอบถามความต้องการและความสนใจของผู้สูงอายุเพื่อเตรียมสร้างกิจกรรมที่เหมาะสม

2. การเตรียมและคัดสรรอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับศักยภาพของผู้สูงอายุที่เสื่อมถอยลง เช่น การใช้วัสดุขนาดใหญ่ กับการใช้สีตัดกันเพื่อให้ผู้สูงอายุมองเห็นได้ชัดเจน นอกจากนี้ควรวางอุปกรณ์ให้อยู่ในระดับสายตาทำให้เห็นและหยิบมาใช้ได้ง่าย

3. การสอนแบบสาธิตด้วยการบรรยายและใช้สื่อการสอนที่เป็นรูปภาพตัวอย่าง พร้อมกับการใช้ภาพอธิบายขั้นตอนการทำงานที่ไม่ซับซ้อน ทำให้เข้าใจง่าย

4. การสอนแบบเน้นรายบุคคล ดูแลอย่างใกล้ชิดเนื่องจากผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุมีร่างกายที่เสื่อมถอย สายตาฝ้าฟาง และเคลื่อนไหวช้า นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความคุ้นเคยให้กับผู้เรียนจนกล้าซักถามข้อสงสัยในระหว่างการปฏิบัติงาน เป็นการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้คนและสังคม

5. การสอนแบบเน้นการปฏิบัติจริง

6. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และมีสิทธิเสรีภาพในการออกแบบสร้างสรรค์ แสดงความคิดเห็นระหว่างกัน ทำให้เกิดคุณค่าในตนเอง

Sezaki and Bloomgarden (2000) ได้เสนอแนวทางในการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

1. การศึกษาและทบทวนสภาพปัญหาของผู้เรียน

2 วางแผนการเรียนศิลปะโดยการคัดสรรสถานที่ที่ช่วยจรรโลงจิตใจของผู้เรียนให้เกิดความรู้สึกสบายใจและผ่อนคลาย เช่น บ้านของตนเอง สวนหรือสถานที่ตามธรรมชาติ เป็นการสร้างสุขภาวะให้กับตนเอง

3. การจัดแบบสำหรับวาดภาพโดยอาจมีการสาธิตวิธีการวาดภาพ เช่นภาพดอกไม้โดยใช้สีน้ำ

4. การนำเสนอสัญลักษณ์ความหมาย แรงบันดาลใจหรือเรื่องราวของภาพวาด มีการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความเห็นในผลงานของผู้เรียน เป็นการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นผู้สอนผู้เรียนด้วยกัน หรือคนใกล้ชิดเช่นสมาชิกในครอบครัวของผู้เรียน เพื่อน ญาติสนิท ฯลฯ

Johnson & Sullivan-Marx (2006) ได้เสนอแนวทางในการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ ดังนี้

1. การถ่ายทอดความรู้โดยการสื่อสารแบบอวัจนภาษา เป็นการสะท้อนการแสดงออก โดยการใช้วัสดุเพื่อให้ผู้เรียนทำการทดลอง เช่นทดสอบการเลือกใช้สีที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้ เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้สอนสมาชิกในครอบครัวของผู้เรียนที่ช่วยพัฒนาพวกเขาให้รับรู้ถึงความสามารถในการแสดงออกของแต่ละบุคคล

2. การให้ผู้สอนมีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะกับผู้เรียน เป็นการฝึกฝนผู้เรียนให้รู้จักแสดงความหมายและความรู้สึกด้วยการพรรณนาและแก้ปัญหาสภาวะจิตใจของพวกเขา งานศิลปะช่วยจรรโลงจิตใจกับสร้างเสริมสุขภาวะทำให้ผู้เรียนมีจิตใจที่สงบสุขและผ่อนคลาย ผู้สอนสามารถมีส่วนร่วมกับผู้เรียนในการสร้างงานศิลปะโดยใช้การวางแผนสร้างโครงสร้างและสัญลักษณ์ของสื่อศิลปะ เช่น สัญลักษณ์ของสี จากนั้นจึงทำการทบทวนผู้เรียนในการสร้างสัญลักษณ์อีกหลาย ๆ ครั้ง วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงพลังการสร้างงานศิลปะที่ช่วยให้พวกเขามีความสุขและเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในงานศิลปะของตนเอง

3. การฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักสื่อความหมายด้วยการเล่าเรื่อง การให้ผู้เรียนทำการเล่าเรื่องด้วยการพรรณนา เป็นการสร้างสุขภาวะกับยังช่วยเพิ่มศักยภาพในการสื่อสารความหมายโดยการใช้ศิลปะเป็นวิถีชีวิต นอกจากนี้ การแสดงออกผ่านการสร้างงานศิลปะช่วยให้ผู้คนเข้าใจถึงความหมายของชีวิตของตนเอง วิธีการนี้ได้สอดคล้องกับการเสริมสร้างความสำเร็จจากขั้นตอนที่แปดของทฤษฎีพัฒนาการมนุษย์ของอีริกสัน (Erickson) ที่กล่าวถึงความสมบูรณ์ของอัตตา ยิ่งไปกว่านั้น การเล่าเรื่องของตัวเองผ่านศิลปะยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถแบ่งปันภูมิปัญญา มรดก และค้นหาความหมายในชีวิต

4. การฝึกฝนให้ผู้เรียนเชื่อมความสัมพันธ์กับสังคม โดยสร้างกลุ่มผู้เรียนขนาดเล็ก 5-7 คน เพื่อลดการแตกแยกทางสังคมด้วยการเชื่อมโยงและสนับสนุนซึ่งกันและกัน โดยจัดกิจกรรมการเรียนในสถานที่ที่ปลอดภัยสำหรับการแลกเปลี่ยนทางสังคม เรื่องราวส่วนตัว และประสบการณ์ในการทำงานร่วมกัน เป็นการแบ่งปันเนื้อหาและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ โดยผู้เรียนคนหนึ่งสามารถช่วยเพื่อนสร้างสัญลักษณ์ เช่น การวางเทปไว้บนกระดาษขณะใช้สีระบาย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพ โดยผู้ที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนสามารถช่วยเพื่อนที่มีความพิการทางสายตา ทำให้ลูกค้าตระหนักถึงจุดแข็งของตน และเป็นการเตือนใจว่าพวกเขายังมีสิ่งที่จะให้และแบ่งปันผู้อื่น

5. การฝึกฝนให้ผู้เรียนเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการสร้างงานศิลปะ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับบทบาทใหม่ ๆ ตามสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างสมบูรณ์ การแบ่งปันความรู้และเรื่องราวในรูปแบบกลุ่มย่อยที่ช่วยบูรณาการสถานการณ์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน ส่งผลให้ลดภาวะซึมเศร้าและให้ความหวังมากขึ้น เป็นการสร้างสุขภาวะให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ

6. การฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักควบคุมตนเอง ศิลปะช่วยให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจ รับผิดชอบและควบคุมตนเอง เป็นการสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้งให้กับผู้เรียน

7. การฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักสังเกตและประเมินตนเอง เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดจนสามารถจุดประกายความสนใจจากอดีตมาสร้างงานศิลปะ ทำให้แต่ละคนรู้จักจุดแข็งของตนเอง เป็นการสร้างคุณค่าของตนเองและยังช่วยเพิ่มสุขภาวะให้กับตนเองอีกด้วย

McCaffrey (2007) ได้เสนอแนะวิธีการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ ดังนี้

1. การสำรวจศักยภาพ ความคิดและความต้องการของผู้เรียนเอง

2. การปฏิบัติการสร้างสรรค์งานศิลปะจากความคิดหรือความรู้สึกของตนเอง

3. การนำเสนอความคิด ความรู้สึกและความหมายของงานศิลปะที่ตนเองสร้างสรรค์ เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนได้ค้นพบจุดแข็งของตนเอง ช่วยให้พวกเขาเกิดความมั่นใจในตนเองจนสามารถตัดสินใจได้เองและวางแผนการทำงานต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ มีผลกับสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน โดยเริ่มจากสุขภาวะทางใจก่อน เพราะศิลปะเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงจิตใจมนุษย์ให้เกิดความปีติยินดี โดยมีดิจิทัลเป็นสื่อและเครื่องมือที่มีคุณสมบัติในการทำให้ผลงานศิลปะมีลักษณะเสมือนจริงมากขึ้น ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีมากยิ่งขึ้นเช่นกัน จนเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตในสังคม และส่งผลให้ดูแลสภาพร่างกายของตนเองให้ดีขึ้นจนเกิดสุขภาวะกายที่ดี มีการใช้สมองในการคิดและจินตนาการในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีการใช้กล้ามเนื้อทางร่างกายในส่วนต่าง ๆ สำหรับสร้างงานศิลปะ เช่น การใช้มือแตะจอสกรีนหรือการจับปากกาขีดเขียนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอ และระบายสีให้ออกมาเป็นงานศิลปะ การใช้สายตาทำการสังเกตและวางแผนจัดองค์ประกอบของภาพ นอกจากนี้ยังมีการใช้ขาและเท้าออกกำลังด้วยการเดินหาองค์ประกอบถ่ายภาพ นอกจากนี้ศิลปะยังเป็นสื่อที่เชื่อมสัมพันธภาพกับสังคม ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นในสังคมทั้งจากครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมชั้น ตลอดจนบุคคลในครอบครัวของตนเองไม่ว่าจะวัยไหนก็ตาม ทำให้เกิดสุขภาวะทางสังคม คือ มีการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้คนและสังคม สามารถปรับตัวเข้าหาสิ่งแวดล้อมใหม่ และรับรู้เรียนรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เป็นไปในชีวิตประจำวัน พร้อมกับรับมือและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ตลอดจนเกิดสุขภาวะทางปัญญา คือ รู้ว่าควรทำอย่างไร เกิดเจตคติ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ศีลธรรม และจริยธรรมในการทำงานและการตัดสินใจปฏิบัติการต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม จึงได้สรุปผลของเกิดสุขภาวะทั้งสี่ด้านจากรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัล ดังตารางที่ 8 ดังนี้

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์หน้าที่ของศิลปะดิจิทัลด้วนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

สุขภาวะของผู้สูงอายุ	หน้าที่ของศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่			สรุป
	วาดตกแต่งภาพ	ถ่ายภาพ	ตัดต่อวีดีโอ	
1. ทางกาย	1. ใช้นิ้วมือจับปากกาวาดภาพ 2. ใช้ตากำหนดองค์ประกอบภาพ 3. ใช้ขาเดินหาองค์ประกอบสำหรับวาดภาพ 4. ใช้แขนขยับวาดภาพ	1. ใช้นิ้วกดปุ่มบันทึกภาพ 2. ใช้ตากำหนดองค์ประกอบของภาพ 3. ใช้ขาเดินหาองค์ประกอบเพื่อถ่ายภาพ	1. ใช้นิ้วจัดเรียงภาพตัดต่อวีดีโอ 2. ใช้ตากำหนดองค์ประกอบภาพ	1. เป็นการใช้กล้ามเนื้อออกกำลังช่วยให้สุขภาพร่างกายแข็งแรง 2. ใช้สมองในการคิดสร้างสรรค์ และคิดเชิงระบบในการวางแผนจัดองค์ประกอบของภาพ เป็นการใช้สมองทำงาน ช่วยลดภาวะสมองเสื่อม
2. ทางใจ	ศิลปะเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างสุนทรียภาพ ช่วยจรรโลงใจมนุษย์ให้เกิดความผาสุก ผ่อนคลายความเครียด ดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่มีลักษณะเสมือนจริง ทำให้มนุษย์มีความรู้สึกร่วมไปงานศิลปะ ช่วยเพิ่มความรู้สึกที่เป็นสุข			1. ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ปีติยินดี มีความสุข ลดภาวะซึมเศร้า 2. สามารถถ่ายทอดและแสดงเรื่องราว ความรู้สึก ความหมายกับความทรงจำของผู้สูงอายุออกมาเป็นงานศิลปะ
3. ทางสังคม	ศิลปะเป็นสื่อที่ช่วยเชื่อมสัมพันธภาพกับสังคม เพราะศิลปะเป็นสัญลักษณ์ของความหมาย มโนทัศน์ ความรู้สึกนึกคิด ที่ผู้สร้างงานศิลปะต้องการจะสื่อออกมา ดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่สามารถแชร์ภาพออนไลน์ออกสู่สายตาผู้อื่นในสังคม หรือส่งภาพผ่านการสื่อสารด้วยการพิมพ์ออนไลน์และส่งอีเมล			1. รู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นและสังคม 2. สร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนใหม่ ทำให้ไม่เหงาและโดดเดี่ยว
4. ทางปัญญา	1. เกิดคุณค่าในตนเอง นับถือตนเอง 2. เกิดจิตวิญญาณและจิตสำนึกในการปฏิบัติงานและตัดสินใจกระทำการต่าง ๆ			1. เกิดคุณค่าในตนเอง นับถือตนเอง 2. เกิดจิตวิญญาณ และจิตสำนึกในการปฏิบัติงานและ ตัดสินใจ

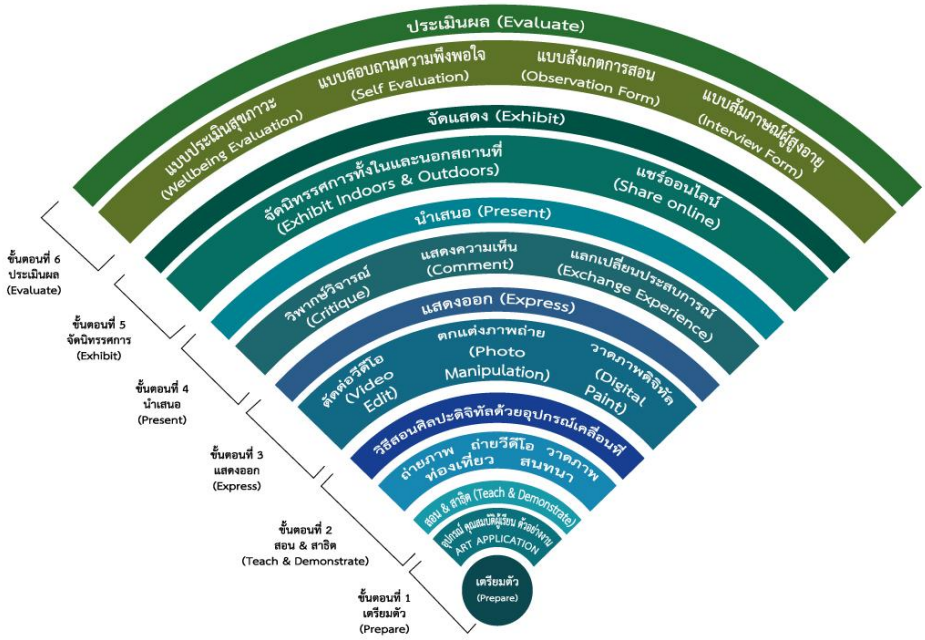
โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

5.3. รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

จากการศึกษาข้อมูลวิธีการสอนศิลปะและศิลปะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ สามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันในอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อพัฒนาสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model – AAWE Teaching Model) เพื่อให้สอดคล้องกับคำว่า Art ที่แปลว่า ศิลปะ ส่วนคำว่า Application หมายถึงโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เมื่อนำคำว่า Art Applications มาผนวกกับ for Well-being of the Elderly Teaching Model หมายถึง “รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างสุขภาวะของผู้สูงอายุ” เมื่อนำมาทำเป็นตัวย่อ AAWE ซึ่งสื่อคำว่า AWE ที่แปลว่า ความรู้สึกเคารพนับถือที่ผสมกับการยำเกรงหรือความอัศจรรย์ ซึ่งย่อมาจาก (Feeling of Reverential Respect Mixed with Fear or Wonder) หมายถึง ความรู้สึกอัศจรรย์และประหลาดใจในแอปพลิเคชันศิลปะที่มีคุณสมบัติมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการบูรณาการอุปกรณ์สร้างภาพหลายแบบในแอปพลิเคชันเดียว สามารถผสมสีได้อย่างสะดวก วาดทับซ้อนกันได้หลายชั้น และยังสามารถแสดงผลได้เสมือนจริง เช่น สร้างภาพสองมิติให้ดูเหมือนสามมิติ สร้างภาพเรียงตามลำดับที่ต้องการ สร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

AAWE Teaching Model มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์วายฟาย (Wifi) เพราะเป็นรูปแบบการสอนการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยการใช้เครื่องมือ คือ อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือในการจรรโลงจิตใจของผู้สูงอายุให้เกิดความผาสุก ผนวกกับการใช้สื่อดิจิทัลที่มีลักษณะเสมือนจริงซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ช่วยสร้างสุนทรียภาพให้ผู้สูงอายุเกิดความรู้สึกซาบซึ้งและเพลิดเพลินในการทำงานศิลปะเพื่ออธิบายความหมาย ความทรงจำ และความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นงานศิลปะออกสู่โลกภายนอกโดยการแชร์ผลงานผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ เป็นการเน้นการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมทั้งผู้คนในครอบครัว คนใกล้ชิดและผู้คนในสังคม เริ่มจากการสร้างแรงจูงใจในการสร้างผลงานศิลปะด้วยการใช้อุปกรณ์ทางดิจิทัลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ต่างไปจากอุปกรณ์ศิลปะประเพณีดั้งเดิม เช่น ลักษณะพื้นผิวเป็นเส้นถี่ประกอบกันบนหน้าจอสกรีน ลักษณะจุดพิกเซลหลายจุดที่ประกอบกันมาเป็นภาพ ลักษณะความเหลื่อมของสีบนหน้าจอสกรีน ฯลฯ ซึ่งเมื่อเกิดแรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจก็จะทำให้เกิดจินตนาการในการสร้างงานศิลปะด้วยความตั้งใจจนเกิดความงามในภาพให้เห็นคุณค่าของงานที่ตนเองวาด เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ทางสุนทรียะ โดยเริ่มจากการวางแผนสร้างงานจากจินตนาการที่ผู้เรียนมีอยู่ แล้วจึงวิเคราะห์จินตนาการให้เห็นคุณค่าในการสร้างงานศิลปะดิจิทัลว่ามีจุดเด่นและเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ทำให้เกิดความเป็นสุนทรียะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ตามแผนภาพที่ 2 ดังนี้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26



ภาพที่ 2 AAWE Teaching Model (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model)

จากแผนภาพที่ 2 สามารถสรุปขั้นตอนของ AAWE Teaching Model สำหรับการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 6 ขั้นตอน คือ

1. *เตรียมตัว (Prepare)* ในการจัดกิจกรรมการสอนนั้น การเตรียมตัวเป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้รูปแบบการสอนเป็นไปอย่างราบรื่นและเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการสอนอย่างเป็นอย่างดี เริ่มจากการวางแผนการสอน การจัดเตรียมอุปกรณ์การเรียนการสอนและเตรียมทั้งผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ และทีมผู้สอนซึ่งประกอบด้วยผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ และผู้ช่วยสอนหรือผู้อำนวยความสะดวกให้กับผู้สูงอายุ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1. ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป มีคุณสมบัติที่สำคัญคือ มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงและสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในระดับพื้นฐานเพื่อให้สามารถเรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชันศิลปะประเภทต่าง ๆ โดยให้ผู้เรียนสำรวจตนเองจากประสบการณ์ความรู้ที่มีอยู่และสนใจว่าต้องการจะสร้างงานศิลปะแบบใด และต้องการจะสื่อเรื่องราวความรู้สึก ความทรงจำ กับมโนทัศน์ของตนเองได้อย่างไร นอกจากนี้ยังศักยภาพของผู้เรียนทั้งสภาพร่างกาย จิตใจ และสังคมของผู้สูงอายุ จากการศึกษาจะเห็นได้ว่าผู้สูงอายุส่วนมากมีสภาพร่างกายที่เสื่อมถอยลง และมีอารมณ์อ่อนไหวง่ายจากสภาวะปัญหาการว่างงานหลังเกษียณ ความเหงาจากการที่บุตรหลานไม่เอาใจใส่เพียงพอ สภาพร่างกายที่ไม่แข็งแรงเพราะการใช้งานมานาน แต่ยังมีความสุขุมเยือกเย็นและมีประสบการณ์การ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ทำงานและการใช้ชีวิตมายาวนาน จึงเหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะที่ไม่ต้องการใช้แรงงานหนัก และการใช้กล้ามเนื้อออกกำลังแบบเบา ๆ นอกจากนี้ศิลปะเป็นสิ่งที่สร้างสุนทรียะที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้สูงอายุเกิดความเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการสร้างผลงานจากความทรงจำ ความรู้สึกนึกคิดจากเรื่องราวในอดีตหรือประวัติศาสตร์ เป็นการใช้สมองออกกำลังซึ่งช่วยชะลอภาวะสมองเสื่อม และลดอาการซึมเศร้า สามารถเชื่อมสัมพันธภาพกับผู้คนในสังคมได้ดีขึ้น

1.2. ทีมผู้สอน มีอายุระหว่าง 18 ปีขึ้นไป เพราะเป็นวัยที่เข้าสู่วัยผู้ใหญ่และเป็นวัยที่สดใส ทำให้ผู้เรียนรู้สึกปลอดโปร่ง แจ่มใส ประกอบด้วย

1.2.1 ผู้สอนหลัก เป็นผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ มีความรู้ในการใช้แอปพลิเคชันศิลปะในเฉพาะสาขาทั้งวาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อวีดีโอบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นอย่างดี

1.2.2 ทีมผู้ช่วยสอน เป็นผู้ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้สูงอายุในด้านการใช้งานแอปพลิเคชั่นศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ซึ่งในบางกรณีอาจให้สมาชิกในครอบครัวของผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสอนเพื่อให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุรู้สึกมีความผาสุกสบายใจและมีความอบอุ่นจากการใกล้ชิดของสมาชิกอันเป็นที่รักด้วย

จากนั้นหาตัวอย่างมาเป็นกรณีศึกษาเบื้องต้น ซึ่งครอบคลุมถึงงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์จากแอปพลิเคชันประเภทภาพวาดและตกแต่ง ภาพถ่าย และวีดีโอตัดต่อ เพื่อให้ทราบและเข้าใจแนวทางของศิลปะที่ตนเองต้องการจะสื่อให้ถูกต้อง พร้อมกับเตรียมค้นหาอุปกรณ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับงานสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับผู้เรียน โดยแนะนำอุปกรณ์ศิลปะที่ใช้งานและสามารถหยิบจับง่าย มองเห็นได้ชัดเจน หากเป็นอุปกรณ์ศิลปะดิจิทัลประเภทวาดภาพ การใช้จอโทรศัพท์มือถือขนาดใหญ่หรือแท็บเล็ตที่เป็นระบบทัชสกรีนหรือมีปากกาสไตลัสสำหรับวาดภาพจะได้มองเห็นชัดเจนและทำงานสะดวกกว่า นอกจากนี้ แอปพลิเคชันศิลปะควรเป็นรูปแบบที่ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน การถ่ายทอดวิธีการสร้างงานศิลปะสำหรับผู้สูงอายุควรสอนแบบใกล้ชิดเป็นรายบุคคล สามารถจัดกิจกรรมการสอนทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม แต่ในการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลเหมาะที่จะจัดแบบกลุ่มมากกว่าเพราะผู้สูงอายุจะได้เชื่อมสัมพันธภาพกับผู้อื่นทั้งผู้สอนและผู้เรียน เป็นการฝึกฝนการปรับตัวเข้าสังคม แลกเปลี่ยนความเห็น องค์ความรู้และประสบการณ์ใหม่ระหว่างกัน ผู้สอนสามารถสาธิตวิธีการสร้างงานศิลปะ และให้ผู้เรียนวาดตามพร้อมกับคิดเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอซึ่งศิลปะเป็นอวัจนภาษาหรือเป็นสัญลักษณ์แทนมโนทัศน์หรือประเด็นเรื่องราวที่ผู้เรียนต้องการจะสื่อ

2. *สอนและสาธิต (Teach & Demonstrate)* หลังจากที่ค้นหาตัวอย่างมาเป็นกรณีศึกษาเบื้องต้นสำหรับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจแนวทางของแอปพลิเคชันศิลปะดิจิทัลที่ตนเองกำลังจะเรียนรู้แล้ว จึงได้ทำการถ่ายทอดวิธีการสร้างงานศิลปะโดยทำการสาธิตวิธีการใช้งานให้ผู้เรียน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ได้ทราบและเข้าใจ และให้ผู้เรียนวาดตามไปกับผู้สอน โดยมีผู้ช่วยสอนคอยดูแลอย่างใกล้ชิดเป็นรายบุคคลด้วยวิธีการที่ง่ายและไม่ซับซ้อน การจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลสามารถจัดกิจกรรมการสอนทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม แต่การจัดแบบกลุ่มจะได้ประสิทธิผลมากกว่าเพราะเป็นการเชื่อมสัมพันธภาพกับผู้อื่นทั้งผู้สอนและผู้เรียน เป็นการฝึกฝนการปรับตัวเข้าสังคมด้วยการแลกเปลี่ยนความเห็น องค์ความรู้ และประสบการณ์ใหม่ระหว่างกัน

3. *แสดงออก (Express)* เป็นการแสดงมโนทัศน์ แนวคิด ความทรงจำ และเรื่องราวความรู้สึกเพื่อถ่ายทอดความคิดและความหมายของงานศิลปะโดยใช้สุนทรียธาตุเพื่อให้งานศิลปะเกิดความโดดเด่นและน่าสนใจ เป็นการปลดปล่อยความเครียด และเกิดความเพลิดเพลิน ช่วยให้เกิดจินตนาการในการคิดสร้างสรรค์งานศิลปะดิจิทัลที่ปฏิวัติวิธีการสร้างผลงานศิลปะจากแบบดั้งเดิมเป็นแบบการวาดภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Transformation) จากอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นทั้งสื่อ (Medium) ในการสร้างงานศิลปะเพื่อเป็นสิ่งเร้าและช่วยแต่งแต้มความเสมือนจริงเพื่อให้ทั้งผู้ชม และผู้รับมีความรู้สึกร่วมในผลงาน สื่อของภาพวาดระบายสีกับภาพถ่าย คือ โทน น้ำหนัก สี ส่วนสื่อของวีดีโอ คือ ภาพเคลื่อนไหวและเสียง นอกจากนี้ดิจิทัลยังเป็นเครื่องมือ (Tools) ที่ช่วยแต่งแต้มเทคนิคในการสร้างผลงานศิลปะให้มีความสวยงามน่าสนใจด้วยเทคนิคต่าง ๆ ตลอดจนประกอบด้วยเครื่องมือวาดภาพหลายแบบในแอพพลิเคชั่นเดียวทั้งจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์และแอพพลิเคชั่นบนอุปกรณ์เคลื่อนที่วาดภาพแทนอุปกรณ์ดั้งเดิม เช่น พู่กัน สี ดินสอ ปากกา พาสเทล ชาร์โคล โดยใช้จินตนาการความคิดของผู้เรียนเข้ามาร่วมเพื่อให้เกิดความเอาใจใส่ในการสร้างผลงานศิลปะจนเกิดสุนทรียะหรือความงามและยังช่วยสร้างคุณค่าให้กับงานศิลปะดิจิทัลมากขึ้น นอกจากนี้ การสร้างงานศิลปะดิจิทัลใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นเครื่องมือสื่อสารออกมาเป็นรูปธรรมพร้อมทั้งแสดงแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกถ่ายทอดออกมาสู่สายตาผู้ชม เป็นการฝึกฝน (Training) ให้ผู้เรียนสามารถใช้แอปพลิเคชันศิลปะสร้างงานศิลปะตามลำดับขั้นตอน จากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับกลางและระดับสูง เพื่อฝึกฝนจนผู้สอนเริ่มคุ้นเคยและชำนาญ อีกทั้งยังทำให้เกิดความผาสุกหรือสุขภาวะที่ดีกับตนเองและผู้ชม โดยสร้างแผนการสอนสามประเภท คือ การถ่ายภาพและตกแต่งภาพ (Photo Manipulation) การถ่ายทำและตัดต่อวีดีโอ (Video Edit) และการวาดภาพดิจิทัล (Digital Paint) โดยหาสถานที่และวิธีการสอนที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาสุขภาวะอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การสร้างกิจกรรมการสอนนอกสถานที่หรือการท่องเที่ยวตามสถานที่ที่ผ่อนคลาย เช่น ธรรมชาติ วัดวาอาราม พิพิธภัณฑ์ฯ หรือสถานที่ประวัติศาสตร์ต่าง ๆ เป็นต้น และการสอนโดยวิธีการสนทนาเป็นกลุ่มก็ช่วยสร้างสัมพันธภาพระหว่างกัน เป็นการเชื่อมต่อกับสังคม รู้จักเข้าสังคม สามารถปรับตัวเข้าหาสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น และช่วยสร้างกำลังใจให้ตนเองใช้ชีวิตอย่างเป็นสุข

4. *นำเสนอ (Present)* เป็นการแลกเปลี่ยนมโนทัศน์ เรื่องราวความรู้สึกของผู้เรียนแต่ละคนระหว่างกันในห้องเรียน เพื่อให้ทราบถึงข้อมูล ประสบการณ์ ความรู้ และแสดงความคิดเห็น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เพื่อให้ทราบถึงจุดเด่นจุดด้อยของแต่ละผลงาน เพื่อนำไปพัฒนา แก้ไข และปรับปรุงในโอกาสต่อไป

5. *จัดนิทรรศการ (Exhibit)* นำผลงานที่เสร็จแล้วไปจัดนิทรรศการทั้งภายในและภายนอกอาคาร หรือโพสต์ภาพออนไลน์ (Share) บนเพจของเฟสบุ๊ค อินสตราแกรม ยูทูป ฯลฯ (The Kennedy Center, 2010) เพื่อให้ผู้อื่นได้รับชมงานศิลปะของผู้สูงอายุ เป็นการประเมินผลงานที่ทำให้ผู้สูงอายุ รู้สึกภาคภูมิใจ เกิดคุณค่าในตนเอง และเกิดสุขภาวะทั้งสี่ด้าน โดยเริ่มจากสุขภาวะทางใจที่เกิดความ ผาสุกจากความภูมิใจ แล้วส่งผลไปยังด้านสังคมที่มีการเชื่อมสัมพันธภาพกับผู้อื่น ทำให้เกิดสุขภาวะ ทางกายที่ดี สามารถดูแลตนเอง ใช้กล้ามเนื้อในการสร้างงานศิลปะ และเกิดสุขภาวะทางปัญญา ที่ทำให้ตระหนักรู้ในตนเองและเกิดค่านิยมกับจิตสำนึกที่ดีเพื่อการใช้ชีวิตในสังคมอย่างเป็นสุข

6. *ประเมินผล (Evaluate)* เป็นการสำรวจความพึงพอใจและการเกิดสุขภาวะทั้ง 4 ด้านทั้งทางกาย ใจ สังคม และปัญญาของผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ ด้วยการทำการประเมินพฤติกรรมของผู้สูงอายุทั้งก่อนและหลังจากการสัมภาษณ์ และสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุระหว่างร่วมกิจกรรม พร้อมกับการทำแบบสอบถามและสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และทำแบบประเมินความพึงพอใจจากผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุเพื่อให้ทราบถึงผลของรูปแบบการสอน โดยประเมินการเกิดสุขภาวะตามตัวชี้วัดตามตารางที่ 9 ดังนี้

ตารางที่ 9 วิธีการประเมินการเกิดสุขภาวะจากรูปแบบการสอน AAWE Teaching Model

ตัวชี้วัดการเกิดสุขภาวะ	**พฤติกรรมที่บ่งชี้การเกิดสุขภาวะ**
ทางกาย การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	**วาดภาพ** สามารถใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายแคลื่อนไหว เช่น การเดินเพื่อหาองค์ประกอบ การใช้มือวาดภาพศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ **ถ่ายภาพ** สามารถใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายแคลื่อนไหว เช่น การเดินเพื่อหาองค์ประกอบ การใช้กดบันทึกภาพอย่างคล่องแคล่ว **ตัดต่อวีดีโอ** ใช้กล้ามเนื้อ สายตา มือ คอ ขาขยับร่างกายจัดองค์ประกอบภาพ ถ่ายวีดีโอ เดินหามุมถ่ายทำวีดีโอ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 9 วิธีการประเมินการเกิดสุขภาวะจากรูปแบบการสอน AAWE Teaching Model (ต่อ)

ตัวชี้วัดการเกิดสุขภาวะ	พฤติกรรมที่บ่งชี้การเกิดสุขภาวะ
ทางใจ - ร่าเริงแจ่มใส - ความสงบ เกิดสมาธิ - มีสติในการทำงาน	**วาดภาพ** - มีสีหน้าที่เป็นสุข มีรอยยิ้ม เกิดความร่าเริงสดใส มีสีหน้าที่สงบนิ่งเพราะมีสมาธิในการทำงานศิลปะ - ร้องเพลงหรือเปิดเพลงขนาดวาดรูป **ถ่ายภาพ** - มีสีหน้าที่สงบ ผ่อนคลาย ยิ้มแย้มแจ่มใส - ร้องเพลงหรือเปิดเพลงขนะถ่ายรูป - มีสมาธิขณะถ่ายภาพ **ตัดต่อวีดีโอ** - มีสีหน้าที่สงบ ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน สดชื่น ยิ้มแย้มแจ่มใส - มีสมาธิขณะทำงาน
ทางสังคม - การแสดงออกทางสังคม - ความร่วมมือกัน - ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	**วาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอ** - พูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น - ช่วยเหลือร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่ม - ติดต่อสื่อสารทางโทรศัพท์และออนไลน์อย่างต่อเนื่อง - กล้าแสดงออก กล้าซักถาม
ทางปัญญา - ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ - ความสำเร็จในการปฏิบัติงาน - ชอบถ่ายทอดความรู้	**วาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอ** - แสดงออกและสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ - แสดงออกถึงความเข้าใจในผลงานศิลปะของตนและผู้อื่น - ถ่ายทอดความรู้ที่ได้รับสู่ผู้อื่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีทั้งมาจากงานวิจัยทางการสอนศิลปะ งานฝีมือ และศิลปะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุเพื่อสร้างสุขภาวะในกับตนเอง ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกและสรุปบทความที่แสดงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 14 บทความ ดังนี้

6.1. นัฏณัฏฐ์ จูเปีย (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายโฟโต้บุ๊ค เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุ โดยทำการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายโฟโต้บุ๊คให้ผู้สูงอายุได้เห็นคุณค่าในตนเอง และเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพถ่ายโฟโต้บุ๊ค ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งเริ่มจากการสร้างกระบวนการสร้างสรรค์โฟโต้บุ๊คที่ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) การหาและคัดเลือกผู้สูงอายุต้นแบบจำนวน 6 คน เพื่อเป็นแบบถ่ายภาพจัดทำโฟโต้บุ๊คโดยใช้แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเองมาเป็นกรอบการทำงาน 2) การออกแบบและสร้างสรรค์โฟโต้บุ๊ค โดย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สัมภาษณ์เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ แนวคิด และทัศนคติด้วยการสอบถามและสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับผู้สูงอายุเพื่อหาแนวคิดในการทำงาน แล้วถ่ายภาพแบบไม่เป็นทางการเพื่อเน้นให้เป็นธรรมชาติ จากนั้นจึงจัดรูปแบบภาพถ่ายโฟโต้บุ๊คโดยจัดวางภาพถ่ายและข้อความให้เข้ากับเนื้อหาของแต่ละเล่มแล้วถ่ายภาพเก็บข้อมูลทำโฟโต้บุ๊ค และ 3) เผยแพร่และสอบ ถามความคิดเห็นของผู้ชมโดยการจัดนิทรรศการภาพถ่ายโฟโต้บุ๊ค การแจกแบบสอบถามให้ผู้ชมภาพผู้สูงอายุจำนวน 50 ชุด และสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้สูงอายุต้นแบบและผู้ใกล้ชิด ผลการศึกษาจากแบบสำรวจความเห็นและแบบสอบถามพบว่าผลงานภาพถ่ายโฟโต้บุ๊คช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมเห็นคุณค่าในตนเอง

6.2. กนกวรรณ กาญจนนิกร และคณะ (2561) ได้ศึกษาเรื่องผลของโปรแกรมกลุ่มบำบัดด้วยงานศิลปะต่อความผาสุกของผู้สูงอายุที่เป็นเบาหวานชนิดที่ 2 และมีภาวะซึมเศร้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมกลุ่มบำบัดด้วยงานศิลปะต่อสุขภาวะของผู้สูงอายุที่อยู่ในภาวะเบาหวานชนิดที่ 2 และมีภาวะซึมเศร้า ใช้การวิจัยกึ่งทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุวัย 60-79 ปีที่ป่วยเป็นโรคเบาหวานชนิดที่ 2 และมีภาวะซึมเศร้าที่มารับบริการในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลในอำเภอท่าตะเกียบ จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 24 คน โดยสุ่มตัวอย่างในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 12 คน ซึ่งกลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมกลุ่มบำบัดที่สร้างขึ้นโดยการประยุกต์แนวคิดทฤษฎีการพยาบาลการดูแลมนุษย์ของวัตสัน แนวคิดความผาสุกของดูพาย และขั้นตอนการทำศิลปะบำบัดของเลิศศิริร์ บวรกิตติ ส่วนกลุ่มทดลองได้เข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มศิลปะบำบัดโดยมีกิจกรรมกลุ่ม 6 ครั้ง ๆ ละ 60-90 นาที สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการพยาบาลตามปกติ เครื่องมือที่ใช้วัดผลลัพธ์ของการเข้าร่วมโปรแกรม ประกอบด้วยแบบประเมินความผาสุกของดูพาย ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา วิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบวัดซ้ำ และทดสอบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีบอนเฟอโรนี ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองในระยะหลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผล 1 เดือนมีคะแนนเฉลี่ยความผาสุกแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความผาสุกในระยะก่อนการทดลองกับหลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แต่ช่วงหลังการทดลองเสร็จสิ้นทันทีและระยะติดตามผล 1 เดือนไม่แตกต่างกัน ดังนั้นโปรแกรมศิลปะบำบัดจึงสามารถลดภาวะซึมเศร้าและช่วยให้ผู้สูงอายุที่เป็นเบาหวานชนิดที่ 2 มีความผาสุกมากขึ้น

6.3. กฤษณะ แสงจันทร์ (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อด้วยสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยวัยที่สามนครเชียงราย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงมุมมองและมิติของความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อของผู้สูงอายุในมหาวิทยาลัยวัยที่สามนครเชียงราย โดยใช้วิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เพื่อทำการอบรมกลุ่มผู้สูงอายุที่สนใจในการผลิตสื่อคลิปวิดีโอด้วยสมาร์ทโฟน เริ่มจากทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักวิชาชีพด้านการผลิตสื่อและนักวิชาการสายการปฏิบัติงานด้านการผลิตสื่อ เพื่อนำมุมมองและผลการศึกษาในมิติของความ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

คิดสร้างสรรค์ไปพัฒนาผลงานคลิปวิดีโอ และนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มผู้สูงอายุ ผลการศึกษาพบว่าผู้สูงอายุมีมุมมองความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนผ่านการผลิตคลิปวิดีโอด้วยสมาร์ทโฟนในหลายวิธี เช่น การใช้เพลงประกอบ หรือดนตรีประกอบคลิปวิดีโอที่นอกเหนือจากแอปพลิเคชันตัดต่อมีมาให้ แล้วอัดเสียงเข้าสู่โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เพื่อให้ได้เพลงหรือดนตรีให้เข้ากับบริบทงาน นับว่าเป็นวิธีการแก้ไขปัญหากระบวนการทำงานอย่างสร้างสรรค์ที่แตกต่างจากนักวิชาชีพและนักวิชาการแต่ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาเหมือนกัน ผู้สูงอายุสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์จากการคิดข้อความ (Caption) การใช้ตัวการ์ตูน หรือเทคนิคพิเศษ (Effect) ที่มาจากแอปพลิเคชันตัดต่อ และความคิดสร้างสรรค์จากการเลือกเพลงประกอบที่อยู่นอกเหนือจากที่แอปพลิเคชันมีมาให้

6.4. ชลธิชา จิรภัคพงศ์ และคณะ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะเชิงสร้างสรรค์ผ้าด้นมือของเยาวชนและผู้สูงอายุในกลุ่มจังหวัดล้านนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ้าด้นมือในกลุ่มจังหวัดล้านนา เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ้าด้นมือนาไปสู่การยกระดับรายได้สู่เศรษฐกิจชุมชนในกลุ่มจังหวัดล้านนา และเพื่อถ่ายทอดผลงานด้านศิลปะเชิงสร้างสรรค์ผ้าด้นมือสู่เยาวชนและผู้สูงอายุในกลุ่มจังหวัดล้านนา ใช้การวิจัยแบบผสม (Mixed Method Research) ได้แก่ การวิจัยเชิงเอกสาร การวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ด้านเชิงคุณภาพได้สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3 ด้าน คือ ด้านศิลปะ ประกอบด้วย ประธานกลุ่มหรือตัวแทน 1 คน ผู้ประกอบผ้าด้นมือ 2 คน ผู้นำชุมชน 1 คน ปราชญ์ท้องถิ่น 1 คน รวมทั้งหมด 5 คน 2) ด้านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ้าด้นมือ ประกอบด้วย หอการค้าจังหวัดแพร่ 1 คน ผู้ประกอบการผ้าด้นมือ 2 คน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 1 คน การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สานักงานแพร่ 1 คน สำนักงานพัฒนาชุมชน 1 คน สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดแพร่ 1 คน อุตสาหกรรมจังหวัดแพร่ 1 คน ปราชญ์ท้องถิ่น 1 คน ผู้รู้ในด้านการออกแบบ 1 คน รวมทั้งหมด 10 คน ด้านเชิงปฏิบัติการได้ทแบบสอบถามกับเยาวชนและผู้สูงอายุ 60 คน โดยคัดเลือกแบบเจาะจง รวมทั้งหมด 75 คน เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และชุดปฏิบัติการ การวิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์จากเนื้อหาประเด็นหลักที่แบ่งออกเป็นประเด็นย่อย แล้วจึงนำข้อมูลมาสร้างชุดปฏิบัติการการสร้างสรรค์ศิลปะบนผ้าด้นเพื่อทดลองปฏิบัติกับผู้สูงอายุและเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผ้าด้นมือในกลุ่มจังหวัดล้านนา ประกอบด้วย ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ด้านการตลาด ด้านการเรียนรู้ ด้านการสร้างเครือข่าย และด้านกระบวนการถ่ายทอด 2) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ้าด้นมือเป็นการยกระดับรายได้ให้กับเศรษฐกิจชุมชนโดยออกแบบลวดลายแบบประเพณีดั้งเดิมที่เลียนแบบธรรมชาติที่อยู่ในพื้นถิ่น เช่น ดอกยมหินซึ่งเป็นดอกไม้ปรำาจังหวัดแพร่ มาผสมผสานกับแนวคิดศิลปะเชิงสร้างสรรค์มาพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นเอกลักษณ์ 3) การถ่ายทอดผลงานด้านศิลปะเชิงสร้างสรรค์ผ้าด้นมือสู่เยาวชนและผู้สูงอายุ เน้นการปฏิบัติจริงเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ผ้าด้นมือ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ซึ่งเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีเอกลักษณ์ที่ตอบสนองความต้องการผู้บริโภคแล้วยังช่วยยกระดับเป็นอาชีพของชุมชนต่อไป

6.5. นัฏฐิกา สุนทรธนผล (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะสำหรับผู้สูงอายุในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ และเพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะสำหรับผู้สูงอายุในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid 19) กรณีศึกษา มูลนิธิบ้านสุทธาวาสเฉลิมพระเกียรติ ฯ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา ขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 1) ศึกษาข้อมูลที่เป็นเอกสารตลอดจนองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอนดนตรีและศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ 2) พัฒนาแผนการจัดกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับผู้สูงอายุที่เน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ยืดหยุ่นได้ และปฏิบัติตามได้ง่าย พร้อมกับสอบถามพูดคุย ชี้แจง และเตรียมการจัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะกับผู้ดูแลมูลนิธิบ้านสุทธาวาส 3) ทดลองจัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะสำหรับผู้สูงอายุซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมทางดนตรี และกิจกรรมทางศิลปะอย่างละ 4 แผน รวมเป็น 8 แผน ใช้เวลาทำกิจกรรม 8 ครั้ง ๆ ละ 50-60 นาที โดยผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรม บันทึกภาพถ่ายและให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ดูแลผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นสูงอายุบริเวณด้านหน้าเวทีโดยไม่สัมผัสตัว จากนั้นได้สัมภาษณ์ผู้ดูแลผู้สูงอายุจำนวน 4 ท่าน และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อการมีส่วนร่วมทางกิจกรรมดนตรีและศิลปะหลังการจัดกิจกรรมแต่ละครั้ง ผลการศึกษาพบว่า 1) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นการเตรียมการและวางแผน ขั้นการจัดกิจกรรม และขั้นสรุปผลกิจกรรม 2) การให้ผู้ดูแลผู้สูงอายุทำหน้าที่จัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะ ดูแลช่วยเหลือ แนะนำผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้สูงอายุขณะทำกิจกรรมและเก็บข้อมูลโดยตรงได้ผลรับเป็นข้อเท็จจริงมากกว่าการที่ผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูลเอง เพราะผู้ดูแลผู้สูงอายุมีความคุ้นเคยและเข้าใจในพฤติกรรมของผู้สูงอายุแต่ละคนมากกว่า 3) ผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะภาพรวมในระดับมากที่สุด

6.6. Seo et al (2016) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสำรวจผลกระทบของการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะเชิงโต้ตอบที่มีต่อสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพที่ดีผ่านกิจกรรมศิลปะเป็นฐานให้เป็นปรากฏการณ์ล่าสุดด้วยการสร้างแรงบันดาลใจจากความสามารถของเทคโนโลยีจากศิลปะเชิงโต้ตอบโดยบูรณาการอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เข้ากับสิ่งประดิษฐ์ที่มีรูปทรงที่สวยงามเหมือนงานฝีมือ สิ่งประดิษฐ์ดังกล่าวมีศักยภาพในการดึงดูดผู้สูงอายุให้หันมาสนใจในการใช้ชีวิตประจำวันในสังคมได้อย่างเป็นสุขอย่างมีนัยสำคัญ จึงได้สร้างโปรแกรมการสร้างผลงานศิลปะแบบโต้ตอบสำหรับผู้สูงอายุที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิต มีการตรวจสอบประสบการณ์ทางร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุ ตลอดจนเพิ่มการมี

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ส่วนร่วมทางปัญญา พัฒนาความเป็นอยู่ และสร้างสัมพันธภาพทางสังคมให้กับผู้สูงอายุในกลุ่มบ้านพักคนชราในเมืองไบรอัน มลรัฐเท็กซัส จากโปรแกรมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การทบทวนการศึกษา พระคัมภีร์ไบเบิล งานฝีมือ ภาพยนตร์ Tai Chi ฯลฯ โดยมีกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกิจกรรมอย่างละ 5-10 คน สำหรับกลุ่มงานฝีมือหรือศิลปะได้กลุ่มตัวอย่างหรือผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้สูงอายุในบ้านพักคนชรา โดยการฝึกฝนให้สร้างบัตรอวยพรผ่านเครื่องอิเล็กโทรนิกส์ ผู้วิจัยเข้าเยี่ยมกลุ่มตัวอย่างเดือนละครั้ง เป็นเวลา 18 เดือนหรือ 1 ปีครึ่ง เพื่อเน้นความเข้าใจในศิลปะแบบโต้ตอบที่ประกอบด้วย 3 ส่วนคือ 1) ส่วนของประสบการณ์เพื่อร่วมกับงานศิลปะแบบโต้ตอบ 2) ส่วนของการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นการร่วมใช้ศิลปะเชิงโต้ตอบในการสร้างสรรค์การ์ดอิเล็กโทรนิกส์ เพื่อโต้ตอบที่ใช้ร่วมกันกับคนที่รัก และ 3) ส่วนของประสบการณ์ผู้ชมเพื่อให้ทราบว่าการเรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์การ์ดอิเล็กโทรนิกส์เพื่อการโต้ตอบส่งผลต่อคนที่รัก โดยผู้วิจัยสร้างเทมเพลตการ์ดที่มีการออกแบบวงจรอย่างง่ายสำหรับผู้เข้าร่วม คือวัสดุหลัก 3 ชนิดในการสร้างวงจรที่ทำจากกระดาษบนบัตร ได้แก่ เทปทองแดง ไฟแอลอีดี (LED) และแบตเตอรี่เซลล์ทรงเหรียญ โดยเทมเพลทการ์ดมีอยู่สองชนิด คือ การ์ดปกติพร้อมไฟแอลอีดีหนึ่งดวง และการ์ดป๊อปอัปพร้อมไฟแอลอีดีหนึ่งดวง ระหว่างการปฏิบัติการ ผู้เข้าร่วมสามารถสร้างการ์ดเพิ่มเติมให้กับสมาชิก ครอบครัว และเพื่อน งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสม ซึ่งเครื่องมือทดลองคือ 1) แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบการ์ดที่ประเมิน สุขภาพ ความรู้สึกส่วนตัว และความสัมพันธ์ทั้งแบบส่วนตัวและเพื่อสังคมของผู้สูงอายุ และประสบการณ์ในการทำการ์ด 2) แบบสอบถามเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการศึกษานำร่องได้รวบรวมข้อมูลเชิงประสบการณ์ที่รวบรวมจากผู้สูงอายุหญิงในบ้านพักคนชรา 4 คนที่เข้าร่วมในกิจกรรมมากกว่า 6 ครั้ง และข้อมูลจากการสำรวจที่รวบรวมจากผู้สูงอายุชายในบ้านพักคนชราหญิง 8 คนชาย 2 คน ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองทั้งหมดมีความพึงพอใจและมีความสุขจากการสร้างสรรค์การ์ดอิเล็กโทรนิกส์ที่เป็นการสื่อสารเชื่อมต่อกับครอบครัว และลูกหลานซึ่งชื่นชอบการ์ดที่ทำ อีกทั้งการ์ดยังช่วยเชื่อมสัมพันธภาพกับต่างวัย ช่วยให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้สูงอายุเกิดคุณค่าในตนเองและสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างเป็นสุข

6.7. Ilali et al (2018) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการทบทวนชีวิตบนพื้นฐานศิลปะต่ออาการซึมเศร้าในผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบผลกระทบระยะสั้นและระยะยาวของ การวาดภาพตามกระบวนการตรวจสอบชีวิต และเพื่อเพิ่มองค์ความรู้การใช้ภาพวาดในการดูแลผู้สูงอายุชนเผ่าทาบาริ (Tabari) ในประเทศอิหร่าน ซึ่งกิจกรรมศิลปะการวาดภาพเพื่อตรวจสอบชีวิตเป็น วิธีการที่มีประสิทธิภาพแทนการใช้ยารักษาโรคซึมเศร้า ใช้การวิจัยเชิงทดลองตรวจสอบผลกระทบ ของการทบทวนชีวิตบนพื้นฐานศิลปะต่ออาการซึมเศร้าในผู้สูงอายุ เป็นการศึกษาครั้งแรกเพื่อตรวจ สอบผลกระทบของการวาดภาพในหมู่ผู้สูงอายุอิหร่าน ผู้เข้าร่วมได้รับการสุ่มให้กลุ่มศิลปะการทดลอง 6 ครั้งต่อสัปดาห์หรือกลุ่มควบคุมในช่วงเวลาเดียวกัน ทั้ง 2 กลุ่มเข้าร่วมในกิจกรรม

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สันทนาการต่าง ๆ เป้าหมายการแทรกแซงมุ่งเน้นไปที่การลดอาการซึมเศร้า มีผลกระทบทั้งระยะสั้นและระยะยาวของ การแทรกแซงการวาดภาพที่ถูกวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับการควบคุม ผลการศึกษาพบว่าอาการ ซึมเศร้าของผู้สูงอายุลดลงหลังการทำกิจกรรมศิลปะช่วยเพิ่มโอกาสการเข้าร่วมงานศิลปะและการเข้าถึงบริการศิลปะบำบัดในผู้สูงอายุในประเทศอิหร่าน

6.8. Nan et al (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่องโปรแกรมการให้ความรู้เกี่ยวกับชีวิตความตายสำหรับผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยลดความวิตกกังวลเกี่ยวกับความตายและเข้าใจความหมายของชีวิตด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะ ใช้วิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการวิจัยเชิงชาติพันธุ์วิทยาโดยการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวน 49 คน เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาเกี่ยวกับการตายด้วยศิลปะแสดงออก (Expressive Art) นักสังคมสงเคราะห์ได้จัดกิจกรรมศิลปะการแสดงออกผ่านการเล่าเรื่องวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่ช่วยระบายสถานการณ์ความเครียดและความเศร้าในอดีต ซึ่งทำให้ผู้สูงอายุเรียนรู้ที่จะยอมรับตนเองและสัจธรรมแห่งชีวิต แล้วจึงทำการเล่าเรื่องสื่อสารผ่านการทำงาน ทัศนศิลป์ การเต้นรำ และการร้องเพลงเพื่อสร้างสุขภาวะ ลดอาการเจ็บป่วย ผ่อนคลายความเครียด สามารถจัดการอารมณ์ควบคุมและพัฒนาทักษะการรับรู้ของตนเอง โดยได้เน้นกิจกรรมผู้สูงอายุแบบเล่าเรื่องเป็นหลักร่วมกับวิธีการสอนแบบโครงงานด้วยการให้โจทย์แก่ผู้สูงอายุได้กลับไปคิดวางแผนและลำดับเรื่องราวของตนเอง มีการสอนแบบสาธิตกับกรณีตัวอย่างโดยให้ผู้สอนยกตัวอย่างเรื่องราว และสาธิตวิธีเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจและทำตามเป้าหมายของกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่าวิธีการทางศิลปะการแสดงออกสามารถยกระดับการปรับประสบการณ์ชีวิต ส่งเสริมการจัดการกับอารมณ์ความรู้สึกที่สับสนเกี่ยวกับปัญหาความตาย ปรับปรุงการสื่อสารเรื่องการตายกับสมาชิกในครอบครัว และกระตุ้นความคิดเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับความตาย

6.9. Tao et al (2020) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงการเคลื่อนไหวของร่างกายผู้สูงอายุในประสบการณ์ครั้งที่ 2 ของศิลปะการจัดวางแบบดิจิทัลที่มีคะแนนความรู้ความเข้าใจและแรงจูงใจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาวิธีการบรรเทาภาวะเฉื่อยชาที่เกิดจากการขาดความสนใจและความกระตือรือร้นของผู้สูงอายุจนทำให้เกิดภาวะสมองเสื่อม ทำการวิจัยเชิงทดลอง ขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 1) การทดลองจัดกิจกรรมนำผลงานศิลปะดิจิทัลแทรกแซงภาวะเฉื่อยชา มีการนำเสนอภาพและเสียงดิจิทัลความยาว 3 นาที จำนวน 7 ภาพให้กับผู้สูงอายุเข้าชมทั้งแบบภาพนิ่งและแบบภาพเคลื่อนไหวเพื่อตอบสนองต่อปฏิกิริยาของผู้เข้าชมในบ้านพักผู้สูงอายุ 2) รวบรวมคะแนนความพึงพอใจทางประสาทสัมผัสและแรงจูงใจจากแบบทดสอบภาวะสมองเสื่อม (The Dementia Global Standard Mini-Mental State Examination - MMSE) ที่เป็นแบบทดสอบมาตรฐานระดับโลกสำหรับโรคสมองเสื่อม และทำแบบสอบถาม รวมถึงสังเกตพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วมชมจำนวน 20 คน โดยเปรียบเทียบการตอบสนองของผู้เข้าร่วมทดลองจำนวน 13 คนทั้งก่อนและหลัง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสองวัน ผลการศึกษาพบว่าแรงจูงใจของผู้เข้าร่วมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ มีการเคลื่อนไหวของศีรษะและมือขวาเพิ่มขึ้นในฉากต่างๆ และมีความพึงพอใจในในกิจกรรมการชมผลงานสูงขึ้นแต่พบมากที่สุดในฉากภาพนิ่ง ถึงแม้ว่าจะมีกลุ่มตัวอย่างที่เข้าชมผลงานศิลปะดิจิทัลจำนวนน้อยและมีการประเมินผลที่จำกัด แต่เทคโนโลยีศิลปะดิจิทัลใหม่นี้ก็มีแนวโน้มว่าช่วยลดภาวะเฉื่อยชาในผู้สูงอายุที่สามารถปรับปรุงวิธีการใช้งานให้ดีขึ้นโดยใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับการเคลื่อนไหวแบบสวมใส่ได้

6.10. Chen et al (2021) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การบูรณาการและการพัฒนาแนวทางการศึกษาศิลปะและสื่อเปียโนและและอิทธิพลที่มีต่อการดูแลระยะยาวและความผาสุกของผู้สูงอายุ วัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของการผสมผสานศิลปะและสื่อเปียโนต่อการดูแลผู้สูงอายุระยะยาวในสังคมผู้สูงอายุ และเพื่อยกระดับมาตรฐานการครองชีพและความผาสุกของผู้สูงอายุ โดยอาศัยหลักจิตวิทยาการศึกษาซึ่งมีขั้นตอนการวิจัย ได้แก่ 1) เก็บข้อมูลวิจัยโดยนำแบบประเมินข้อมูลส่วนบุคคล แบบประเมินบุคลิกภาพของ Ackerson และแบบประเมินความผาสุกของมหาวิทยาลัยแห่งความทรงจำของนิวฟาวแลนด์ (Memorial University of Newfoundland) มาใช้เป็นข้อมูลประกอบ และได้นำแบบสอบถามมาใช้ในการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม 2) สรุปกลไกการผสมผสานระหว่างศิลปะและสื่อเปียโนที่มีต่อความผาสุกของผู้สูงอายุ ผลการศึกษาพบว่า ความผาสุกของผู้สูงอายุมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งในด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน แรงกดดันทางเศรษฐกิจ ภาวะสุขภาพ และสภาพความเป็นอยู่ ผู้สูงอายุที่มีรายได้มากกว่า 5,000 หยวนต่อเดือนมีความผาสุกมากกว่าผู้สูงอายุที่มีรายได้น้อยกว่า 3,000 หยวนต่อเดือนอย่างมีนัยสำคัญ และผู้สูงอายุที่มีแรงกดดันทางเศรษฐกิจต่ำมีความสุขมากกว่าผู้สูงอายุที่มีแรงกดดันทางเศรษฐกิจสูงอย่างมีนัยสำคัญ ความผาสุกของผู้สูงอายุที่มีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีสภาพความเป็นอยู่ปกติอย่างมีนัยสำคัญ คะแนนความผาสุกและประสบการณ์เชิงบวก (PE) ของผู้สูงอายุที่มีการเรียนรู้มากกว่า 5 ปีสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้น้อยกว่า 5 ปี และกลุ่มที่ไม่ได้เรียนเปียโนอย่างมีนัยสำคัญ คะแนนความผาสุกรวมของกลุ่มที่เรียนเปียโนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความรู้สึกเชิงบวก (PA) และ PE อย่างมีนัยสำคัญ และมีความสัมพันธ์เชิงลบกับภาวะประสาทและโรคจิต สรุปได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ศิลปะเปียโนตามหลักจิตวิทยาการศึกษาสามารถปรับปรุงความเป็นอยู่ที่ดีของผู้สูงอายุได้ นอกจากนี้ ผู้สูงอายุที่สัมผัสกับศิลปะเปียโนเป็นเวลานานจะมีความกระตือรือร้นในการใช้ชีวิตมากขึ้น การได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะเปียโนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตใจของผู้สูงอายุ งานวิจัยนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความสุขของผู้สูงอายุ

6.11. Hsu และ Wang (2021) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาการประยุกต์ใช้ศิลปะเชิงโต้ตอบกับผู้สูงอายุ – ตัวอย่างผลงาน “ยูชุน” วัตถุประสงค์เพื่อผสมผสานศิลปะเชิงโต้ตอบและเทคโนโลยีที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของผู้สูงอายุให้แข็งแรงทั้งทางร่างกายและจิตใจโดยการกระตุ้นประสาทสัมผัสและการฝึกสมาธิที่ช่วยให้ผู้สูงอายุมั่นใจในตนเองและเกิดความผาสุก ขั้นตอนการวิจัย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ประกอบด้วย 1) ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวกับจากภูมิหลังชีวิตของผู้สูงอายุ ได้มีการอภิปรายเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการสอนที่ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ความต้องการของผู้สูงอายุ ศิลปะเชิงโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ โดยเทคโนโลยีดิจิทัลจะนำกิจกรรมที่มีความหมายมาสู่ผู้สูงอายุมากขึ้น เพื่อให้เข้าใจถึงความเป็นไปได้ของศิลปะเชิงโต้ตอบในเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบสำหรับผู้สูงอายุ 2) สำรวจการทำงานทางกายภาพ จิตใจ และการรับรู้ของผู้สูงอายุ เพื่อทำความเข้าใจความต้องการของผู้สูงอายุ 3) วิเคราะห์แนวโน้มและประเภทของศิลปะเชิงโต้ตอบและปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 4) สรุปกรณีศึกษาการประยุกต์ใช้ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ และ 5) กำหนดหลักการออกแบบเพื่อพัฒนาผลงานศิลปะการจัดวางเชิงโต้ตอบ “เยวชุน” (Yuechum) ซึ่งเป็นระบบฉายภาพเชิงโต้ตอบที่ใช้เครื่องวัดระยะแบบสแกนสำหรับติดตามตำแหน่งของมือ และให้ข้อมูลป้อนกลับทางประสาทสัมผัสผ่านการทำงานกราฟิกเพื่อสร้างสถานการณ์ทางศิลปะผลการศึกษาที่คาดหวัง คือ 1) โหมดการทำงานด้านประสานปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ช่วยส่งเสริมการออกกำลังกายให้กับผู้สูงอายุ 2) สภาพแวดล้อมศิลปะเชิงโต้ตอบช่วยสร้างความสุขและดึงดูดความสนใจให้กับผู้สูงอายุ 3) ศิลปะจัดวางเชิงโต้ตอบช่วยฝึกความสามารถทางสติปัญญาของผู้สูงอายุผ่านการกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งทางสายตา การได้ยิน และการจับต้องได้

6.12. Sarantou และ Tessmer (2021) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กล่องความทรงจำ: การต่อผ้าควิลท์เป็นรูปทรงสามมิติด้วยการใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อฝึกฝนการระลึกและการทำงานด้านความทรงจำ วัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการใช้ศิลปะสิ่งทอเล่าเรื่องเล่าเกี่ยวกับการตีตราภาวะสูญเสียความทรงจำและภาวะสมองเสื่อม โดยนำทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องนำมาใช้เพื่อทำความเข้าใจว่าศิลปะสิ่งทอสามารถนำมาใช้เพื่อต่อต้านเรื่องเล่าที่เป็นอันตรายจนเกิดภาวะสูญเสียความทรงจำและภาวะสมองเสื่อม ได้แก่ 1) แนวคิดประติมากรรมสังคมของ Joseph Beuys 2) แนวคิดการใช้ศิลปะพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้ป่วยโรคสมองเสื่อม โดยนำบทบาทของวิธีการที่ใช้ศิลปะ (Art-Based Method - ABM) มาช่วยให้ระลึกและการทำงานด้านความทรงจำให้กับผู้สูงอายุที่ประสบภาวะสูญเสียความทรงจำผ่านการเล่าเรื่องและการบันทึกข้อมูลผ่านแอปพลิเคชัน WhatsApp ระหว่างประเทศนามิเบียและออสเตรเลียใต้ ซึ่งช่วยให้สามารถแชร์ข้อความ บันทึกเสียง และรูปภาพ โดยมีการออกแบบชุดของกล่องผ้าควิลท์แห่งความทรงจำที่บรรจุความทรงจำเฉพาะไว้ในแต่ละใบ ผู้วิจัยได้เลือกผ้าควิลท์ที่เป็นผ้าทอพิมพ์ลายชเวชเวสีเขียว สีน้ำเงิน และสีจากประเทศแอฟริกาตอนใต้มาให้ช่างเย็บผ้าในประเทศนามีเบียปักลวดลายต่าง ๆ แล้วเย็บประกอบเป็นกล่องผ้ารูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์โดยเลือกใช้ลวดลายและสีสันที่ช่วยกระตุ้นความทรงจำ จากนั้นผู้วิจัยนำมาวัสดุที่นำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) มาบรรจุภายในกล่องผ้าจำนวน 104 กล่องเองเพื่อนำมาแสดงให้กับผู้สูงอายุที่มีภาวะสมองเสื่อม ผลการศึกษาพบว่า การเย็บกล่องความทรงจำลายผ้าควิลท์สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่ประสบภาวะสูญเสียความทรงจำโดยรูปแบบลวดลายและสีสันที่สดใสสามารถช่วยกระตุ้นให้เกิดบทสนทนาระหว่าง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผู้ที่มีภาวะสมองเสื่อมกับผู้คนในสังคม อีกทั้งยังช่วยทำให้รำลึกถึงความทรงจำได้

6.13. Hualmanop et al (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ทางสุนทรียภาพในงานศิลปะสำหรับโรงเรียนผู้สูงอายุในจังหวัดนครนายก วัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแผนงานด้านนิเวศวิทยา พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ การสอนสุนทรียภาพในงานศิลปะเพื่อส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ และเพื่อนำเสนอการวิเคราะห์วิธีการประเมินสถานที่ การจัดการเรียนรู้ แผนงานด้านนิเวศวิทยาและชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในโรงเรียนผู้สูงอายุนครนายก โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม (Mix Method Research) ทั้งแบบเชิงปริมาณจากการสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลจำนวน 77 คน แบบเชิงคุณภาพโดยสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจำนวน 30 คน และผู้สังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมจำนวน 10 คน แล้วจึงจัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ทางสุนทรียภาพโดยบูรณาการศิลปะและศาสนาเพื่อเพิ่มทักษะและประสบการณ์ปฏิบัติจริงให้ผู้สูงอายุที่ครอบคลุม 4 มิติ ได้แก่ สุขภาพ การจัดการตนเอง การจัดการชุมชนผู้สูงอายุ และการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการสุนทรียภาพในงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมสร้างสรรค์จำนวน 7 กิจกรรมให้กับนักเรียนผู้สูงอายุจำนวน 15 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาอาคารที่ตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุ คนพิการและประชาชนทั่วไปในเขตภาคกลางให้เกิดคุณค่าและรู้จักพึ่งพาตนเอง 2) การจัดกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมสุขภาวะ 4 มิติ ทำให้ผู้สูงอายุเข้าใจและเกิดความสุขจากภายใน และ 3) การจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนผู้สูงอายุนครนายกมีความแตกต่างกันตามบริบทและความรวดเร็วของแต่ละโรงเรียน โดยกำหนดรายวิชากิจกรรมทั้งรายชั่วโมงหรือนันทนาการเพื่อส่งเสริมสุขภาพ และจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะ ประสบการณ์ เพื่อต่อยอดอาชีพเสริมในอนาคต

6.14. Huang (2024) ได้ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทของศิลปะบำบัดและเทคโนโลยีทางการแพทย์ขั้นสูงเพื่อสนับสนุนสุขภาพจิตผู้สูงอายุ: การประยุกต์ใช้เพื่อคลายความเหงาและเสริมสร้างการเชื่อมโยงทางสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการผสมผสานระหว่างศิลปะบำบัดและการใช้อุปกรณ์ทางการแพทย์สำหรับลดความเครียด ความเหงา และการเชื่อมความสัมพันธ์ทางสังคมในผู้สูงอายุในโรงพยาบาลฟื้นฟูสมรรถภาพ โดยทำการวิจัยเชิงผสม (Mix Method Research) ผู้เข้าร่วมการวิจัยได้เข้าเยี่ยมชมงานศิลปะ กระตุ้นความจำ และแสดงศิลปะเชิงแสดงออกโดยใช้เครื่องมือที่กระตุ้นการระลึกความจำและการผ่อนคลาย แล้วทำการวัดระดับฮอร์โมนคอร์ติซอล (Cortisol) เพื่อตรวจสอบความเครียด ความเหงา และความพึงพอใจทางสังคมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้งก่อนและหลังการร่วมกิจกรรม ผลการศึกษาพบว่าตัวบ่งชี้ทางชีวภาพของความเครียดและคะแนนความเหงาลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ตลอดจนเกิดสัมพันธภาพทางสังคมที่สูงขึ้น งานวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นว่าศิลปะบำบัดแบบบูรณาการเป็นวิธีการดูแลรักษาสุขภาพจิตแบบไม่รุกรานสำหรับผู้สูงอายุ ซึ่งให้ประโยชน์ทางอารมณ์และสังคมอย่างลึกซึ้ง และเห็นได้ชัดว่าการผสมผสานเทคนิคศิลปะบำบัดแบบดั้งเดิมเข้ากับอุปกรณ์เทคโนโลยีสามารถเป็นแนวทางสำหรับการดูแลผู้สูงอายุได้ดี

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เป็นการวิจัยและการพัฒนา (Research and Development) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะชองผู้สูงอายุ

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะชองผู้สูงอายุ

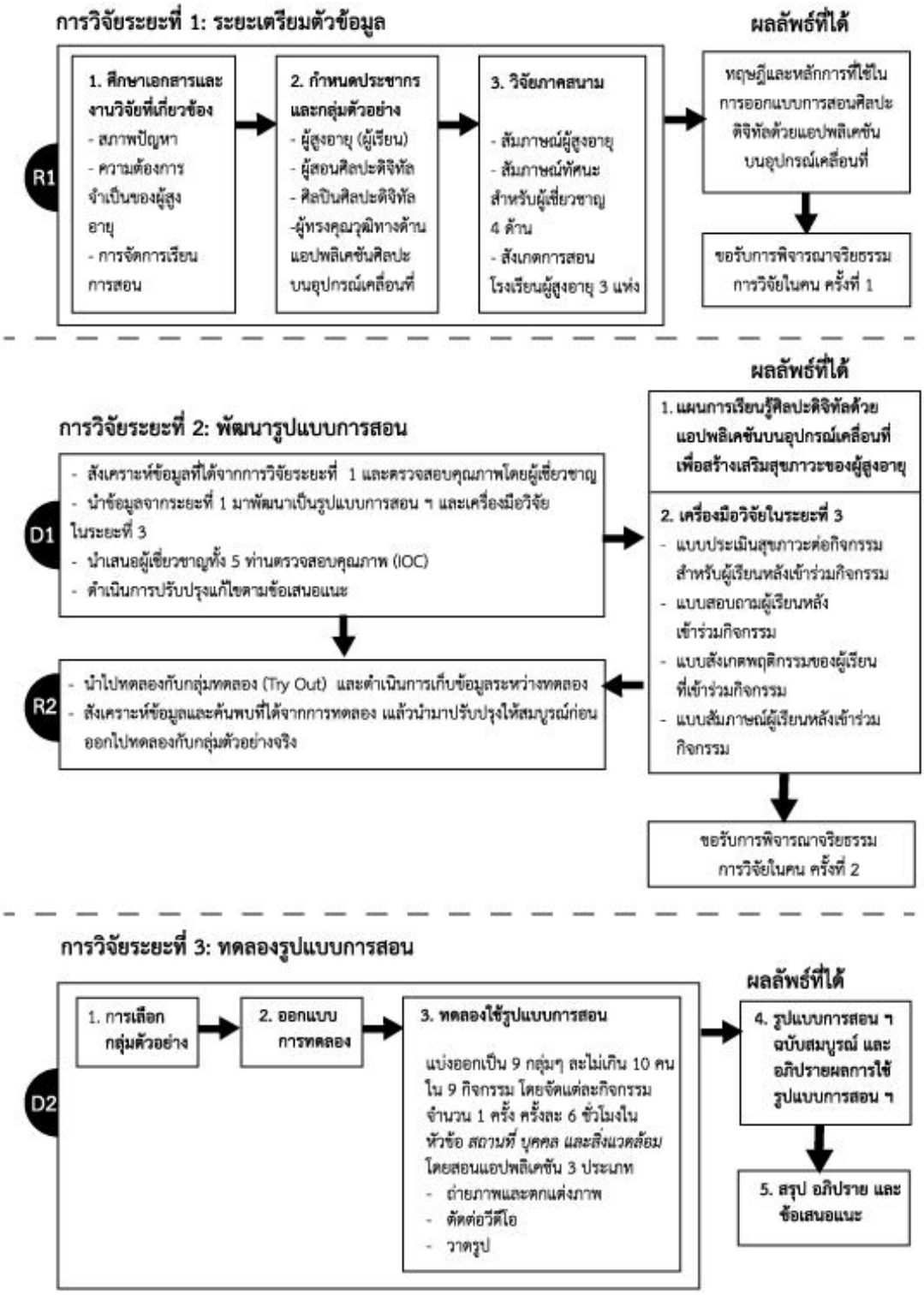
ระยะที่ 3 ทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ

โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดการดำเนินการดังต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย



โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ระยะที่ 1 ศึกษาแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

การวิจัยระยะที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎี กับสภาพปัญหา จากงานวิจัย เอกสาร ตำรา ตลอดจนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ พยาบาล นักบำบัด ศิลปินและผู้สูงอายุ เกี่ยวกับปัญหาของผู้สูงอายุ และความต้องการในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างองค์ประกอบ ขั้นตอน และปัจจัยที่ส่งผลต่อรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

การวิจัยในระยะนี้ได้รับการผ่านการพิจารณาและรับรองการวิจัยในคน โครงการวิจัยที่ 650142 COA No. 199/65 จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รับรองวันที่ 8 สิงหาคม 2565 หมดอายุ 7 สิงหาคม 2566 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัย การพิทักษ์สิทธิ์ การป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่างอย่างเคร่งครัด โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) เป็นการศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิดและทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะดิจิทัล แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การสอนศิลปะและศิลปะดิจิทัล ตลอดจนวิธีการเรียนการสอนเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุทั้งในและต่างประเทศ เพื่อสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นฐานในการพัฒนารูปแบบ ใช้เป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยในระยะที่ 1

2. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาแนวทางพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุที่ถูกคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1. *ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการดูแลผู้สูงอายุ* จำนวน 3 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง มีประสบการณ์การมีประสบการณ์การดูแลผู้สูงอายุหรือจัดกิจกรรมบำบัดสำหรับผู้สูงอายุไม่น้อยกว่า 5 ปี

2.2. *ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ* จำนวน 5 คน มีประสบการณ์การสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และจัดกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2.3. *ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่* จำนวน 3 คน มีประสบการณ์การทำงานศิลปะดิจิทัลและใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ไม่น้อยกว่า 5 ปี

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.4. *ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่* จำนวน 3 คน มีประสบการณ์ด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ไม่น้อยกว่า 5 ปี

เกณฑ์การคัดออก คือ มีปัญหาเรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต ไม่มีจิตสาธารณะในการบริการและช่วยเหลือผู้ที่ด้อยกว่า

การพิทักษ์สิทธิ์

1. ผู้วิจัยจะไม่รายงานผลการวิจัยที่บ่งชี้ตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

2. ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยมีสิทธิ์ออกจากการวิจัยได้ตลอดโดยไม่มีผลกระทบใดๆ กับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบมีโครงสร้างแบบปลายเปิดเพื่อให้ทราบสภาพปัญหาการเรียนการสอนกับความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับองค์ประกอบ ขั้นตอน และปัจจัยที่ส่งผลในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ รายละเอียดของผู้เชี่ยวชาญที่ให้การสัมภาษณ์ประกอบด้วยพยาบาลหรือนักบำบัดผู้สูงอายุจำนวน 3 คน ผู้สอนศิลปะดิจิทัลจำนวน 5 คน ศิลปินหรือผู้สร้างศิลปะดิจิทัลจำนวน 3 คน และผู้ทรงคุณวุฒิที่จัดการสอนศิลปะดิจิทัลจำนวน 3 คน โดยแบ่งโครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ตอนดังนี้

ตารางที่ 10 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นที่ศึกษา	วัตถุประสงค์	ข้อคำถาม
ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้สอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่		
ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้สอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	- ประโยชน์ ประเภท คุณค่าของแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่, กิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ - คุณสมบัติและรูปแบบการสอนของผู้เชี่ยวชาญทางการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
ด้านการเสริมสร้างสุขภาวะของผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการใช้และการจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ	แอปพลิเคชัน และกิจกรรมศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะและเหมาะสมกับผู้สูงอายุได้หรือไม่

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 10 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ประเด็นที่ศึกษา	วัตถุประสงค์	ข้อคำถาม
ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้สอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ต่อ)		
ด้านการจัดการรูปแบบการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการจัดการรูปแบบการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	รูปแบบกิจกรรม แนวทางจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้สูงอายุ
บรรยากาศการจัดการเรียนการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาการจัดบรรยากาศการจัดการเรียนการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	ลักษณะบรรยากาศการทำกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ
ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้ดูแลผู้สูงอายุ		
ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้ดูแลผู้สูงอายุ	คุณสมบัติ ความรู้ และประสบการณ์ ทัศนคติของผู้ดูแลผู้สูงอายุ
ด้านการเสริมสร้างสุขภาวะของผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการใช้และการจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ	แอปพลิเคชันศิลปะ และกิจกรรมศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะและเหมาะสมกับผู้สูงอายุ
ด้านการจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการจัดการรูปแบบการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ	รูปแบบกิจกรรม แนวทางจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้สูงอายุ ปัญหาอุปสรรคและข้อพึงระวังในการดูแลและจัดกิจกรรมให้ผู้สูงอายุ
ด้านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนการสอน	เพื่อศึกษาการจัดบรรยากาศการจัดการเรียนการสอนศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	ลักษณะบรรยากาศและสถานที่ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 10 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ประเด็นที่ศึกษา	วัตถุประสงค์	ข้อคำถาม
ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ศิลปินหรือนักออกแบบศิลปะดิจิทัล		
ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะ และเจตคติของศิลปินหรือนักออกแบบศิลปะดิจิทัล	- ความรู้ ทักษะ และเจตคติในการใช้ศิลปะสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ - คุณลักษณะ ความเหมาะสมของศิลปะ แอปพลิเคชันศิลปะอุปกรณ์เคลื่อนที่ ตลอดจนกิจกรรมศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ
ด้านการเสริมสร้างสุขภาวะของผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการใช้และการจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ	คุณสมบัติของศิลปะ ดิจิทัล แอปพลิเคชันศิลปะ และกิจกรรมศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะและเหมาะสมกับผู้สูงอายุหรือไม่ และความเห็นในการสร้างกิจกรรมการสอนศิลปะดิจทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
ด้านการจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการจัดการรูปแบบการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุ	แนวทางและวิธีการที่ทำให้ศิลปะสอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุ
ด้านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนการสอน	เพื่อศึกษาการจัดบรรยากาศการจัดการเรียนการสอนศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	ลักษณะบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 10 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ประเด็นที่ศึกษา	วัตถุประสงค์	ข้อคำถาม
ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการด้านการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่		
ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้สร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	- ทักษะ ความรู้ที่จำเป็นไรการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ - คุณลักษณะของแอปพลิเคชันศิลปะ อุปกรณ์เคลื่อนที่ และกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ
ด้านการเสริมสร้างสุขภาวะของผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการใช้และการจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ	แอปพลิเคชันศิลปะ และกิจกรรมศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะและเหมาะสมกับผู้สูงอายุในยุคปัจจุบัน
ด้านการจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาวิธีการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ	แนวทางออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ตลอดจนปัญหาอุปสรรคและวิธีการแก้ไขในการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ
ด้านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนการสอน	เพื่อศึกษาการจัดบรรยากาศการจัดการเรียนการสอนแอปพลิเคชันศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ	ลักษณะบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1) นำแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพเพื่อแก้ไขความเหมาะสมและความครอบคลุมของลำดับคำถาม เนื้อหา และสำนวนการใช้ภาษา

2) นำเสนอแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านทำการประเมินความความตรงเชิงโครงสร้างและความเหมาะสมในการใช้งาน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก) แล้วจึงวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือโดยพิจารณาจากค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ผลการตรวจสอบพบว่าค่าดัชนี IOC มีค่าอยู่ในช่วง 0.6 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่อผู้เชี่ยวชาญแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Samplings) เพื่อติดต่อขอความร่วมมือในการให้การสัมภาษณ์

2) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือและตัวอย่างแบบสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างเป็นทางการ พร้อมนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ที่จะเข้าไปเก็บข้อมูล

3) ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญไปสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญที่ให้การสัมภาษณ์ประกอบด้วยพยาบาลหรือนักบำบัดผู้สูงอายุจำนวน 3 คน ผู้สอนศิลปะดิจิทัลจำนวน 5 คน ศิลปินหรือผู้สร้างศิลปะดิจิทัลจำนวน 3 คน และผู้ทรงคุณวุฒิที่จัดการสอนศิลปะดิจิทัลจำนวน 3 คน เพื่อให้ทราบถึงสภาพปัญหา ปัจจัยและองค์ประกอบ แล้วจึงดำเนินการเก็บข้อมูลสำหรับสังเคราะห์ข้อค้นพบที่ได้รับเพื่อนำไปพัฒนารูปแบบการสอนและขออนุญาตในการจดบันทึกข้อมูลกับการบันทึกเสียงสำหรับนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสัมภาษณ์ทัศนะแบบมีโครงสร้างแบบปลายเปิด ใช้สำหรับเก็บข้อมูลในเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญ 14 ท่านด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3. การสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ เป็นการสัมภาษณ์ประชากรและตัวอย่างที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวทางพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ใช้วิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Voluntary Sampling) จำนวน 20 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

1. มีอายุ 60 ปีขึ้นไป
2. มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้บ้าง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3. มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

4. มีประสบการณ์การใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน

<u>เกณฑ์การคัดออก</u> คือ มีปัญหาเรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต ไม่มีจิตสาธารณะในการบริการและช่วยเหลือผู้ที่ด้อยกว่า

<u>การพิทักษ์สิทธิ์</u>

1. ผู้วิจัยจะไม่รายงานผลการวิจัยที่บ่งชี้ตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

2. ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยมีสิทธิ์ออกจากการวิจัยได้ตลอดโดยไม่มีผลกระทบใดๆ กับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ โดยกำหนดประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับความคิดเห็นทางด้านสภาพปัญหาการเรียนการสอน สิ่งที่มุ่งหวัง และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอน เพื่อรวบรวมข้อมูลจากสภาพจริง และข้อมูลในเชิงลึกสำหรับนำไปสัมภาษณ์กับตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวน 20 คน ที่ได้รับการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Purposive Samplings) และแบบอ้างอิงด้วยบุคคลกับผู้เชี่ยวชาญ (Snowball Samplings) โดยแบ่งโครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตารางที่ 11 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ

ประเด็นที่ศึกษา	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	ข้อคำถาม
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปในการสัมภาษณ์	เพื่อศึกษาข้อมูลทั่วไปในการสัมภาษณ์	ข้อมูลทั่วไปของผู้สูงอายุที่ให้การสัมภาษณ์	เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ อาศัยร่วมกับใคร จำนวนบุตรที่มีชีวิตอยู่ จำนวนสมาชิกที่อาศัยด้วยกัน และอาชีพในปัจจุบัน
ตอนที่ 2 ด้านปัจจัยนำเข้า	เพื่อศึกษาปัจจัยนำเข้าของผู้สูงอายุที่เกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำในปัจจุบัน และความสนใจในกิจกรรมที่อยากทำ ตลอดเจนความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะกับอุปกรณ์เคลื่อนที่	ปัจจัยนำเข้าของผู้สูงอายุ เช่น กิจกรรมหลังเกษียณ อยากทำกิจกรรมที่ชอบและสนใจ ความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ และประโยชน์ของศิลปะกับอุปกรณ์เคลื่อนที่	1. ในขณะนี้ท่านมีกิจกรรมอะไรทำยามว่างหลังเกษียณ ใช้ระยะเวลานานเท่าไหร่ 2. ท่านอยากทำกิจกรรมหรืองานอดิเรกใด 3. ท่านคิดว่าศิลปะมีประโยชน์อย่างไร 4. ท่านสนใจทำศิลปะหรือไม่ 5. ท่านใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ประเภทใด ใช้ทำอะไรบ้าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 11 โครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ (ต่อ)

ประเด็นที่ศึกษา	วัตถุประสงค์	เนื้อหา	ข้อคำถาม
ตอนที่ 2 ด้านปัจจัยนำเข้า (ต่อ)			6. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่มีประโยชน์ต่อท่านหรือไม่ อย่างไร 7. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างผลงานศิลปะได้หรือไม่ อย่างไร

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1) ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ทำการตรวจสอบคุณภาพเพื่อแก้ไขความเหมาะสมและความครอบคลุมของลำดับคำถาม เนื้อหา และสำนวนการใช้ภาษา

2) ผู้จัยนำเสนอแบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุให้ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่านทำการประเมินความตรงเชิงโครงสร้างและความเหมาะสมในการใช้งาน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก) จากนั้นจึงวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือโดยพิจารณาจากค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ผลการตรวจสอบพบว่าค่าดัชนี IOC มีค่าอยู่ในช่วง 0.6 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง โดยผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำให้ปรับสำนวน เนื้อหา และการใช้ภาษาในบางข้อเล็กน้อยเพื่อให้กระชับ ขัดเจนและเหมาะสมกับผู้สูงอายุมากยิ่งขึ้น

3) ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำไปสัมภาษณ์กับกลุ่มผู้สูงอายุ 20 คน เพื่อให้ทราบถึงสภาพปัญหา ปัจจัยและองค์ประกอบสำหรับดำเนินการเก็บข้อมูลสำหรับสังเคราะห์ข้อค้นพบที่ได้รับเพื่อนำไปพัฒนารูปแบบการสอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้วิจัยได้ประกาศหาผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปทั้งในสื่อโซเชียลมีเดียซึ่งเป็นแบบอาสาสมัคร (Purposive Samplings) และแบบอ้างอิงจากบุคคลกับผู้เชี่ยวชาญ (Snowball Samplings) เพื่อติดต่อขอความร่วมมือในการให้การสัมภาษณ์

2) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยให้ผู้สูงอายุอย่างเป็นทางการ พร้อมนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ที่จะเข้าไปเก็บข้อมูล

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3) ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุและขออนุญาตในการจดบันทึกข้อมูลกับการบันทึกเสียงสำหรับนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ ใช้สำหรับเก็บข้อมูลในเชิงลึกจากผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวน 20 ท่านโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปข้อมูลในการพัฒนารูปแบบการสอน

4. การวิจัยภาคสนามด้วยการสังเกตการสอน เป็นการเก็บข้อมูลสภาพปัญหา กระบวนการ และแนวทางการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เพื่อศึกษาข้อมูลจากสภาพจริงและข้อมูลเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่วิจัยที่จัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ 3 แห่งที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร

ประชากร คือ โรงเรียนผู้สูงอายุที่อยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง คือ โรงเรียนที่จัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะให้กับผู้สูงอายุ

เกณฑ์การคัดเข้าของตัวอย่าง

โรงเรียนผู้สูงอายุ จำนวน 3 โรงเรียน คือ 1) โอพีพีวาย (โรงเรียน Op.) 2) ยังแฮปปี้คลับ (โรงเรียน Yh.) และ 3) สมาคมบ้านปันรัก (โรงเรียน Br.) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- เป็นสถานที่ที่จัดกิจกรรมการสอนผู้สูงอายุชาวไทยในเขตกรุงเทพ ฯ และปริมณฑล
- เป็นสถานที่ที่จัดกิจกรรมการสอนผู้สูงอายุที่มีโครงสร้างการจัดกิจกรรมสอนผู้สูงอายุอย่างเป็นระบบ
- สถานที่ที่มีการจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะสำหรับผู้สูงอายุในจังหวัดกรุงเทพ ฯ และปริมณฑล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัย คือ แบบสังเกตการสอน ผู้วิจัยทำการสังเกตรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุแบบไม่มีส่วนร่วมด้วยการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่จากผู้เชี่ยวชาญที่ให้สัมภาษณ์ทัศนะ เพื่อให้ทราบสภาพการจัดการเรียนการสอน แนวทางการสอน ตลอดจนสภาพปัญหาและแนวทางแก้ไขในการสอนศิลปะดิจิทัลโดยใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

- บุคลิกภาพของผู้สอนกับผู้เรียน

- การวางแผนการสอน ทั้งด้านเนื้อหาทางศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ สื่อการสอน การจัดกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในภาคปฏิบัติ และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการสอน

- รูปแบบการสอน ทั้งวิธีการสอน เทคนิคการสอน และการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน

- บรรยากาศการเรียน ทั้งสถานที่ อุปกรณ์อำนวยความสะดวก จำนวนผู้ช่วยกิจกรรม และความน่าสนใจของกิจกรรม

ทั้งนี้ ยังมีข้อสังเกตอื่น ๆ เพื่อเป็นข้อมูลเพิ่มเติมในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลโดยใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ

<u>การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยในระยะที่ 1</u>

1) นำแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ และแบบสังเกตการสอนให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพ เพื่อแก้ไขความเหมาะสมและความครอบคลุมของลำดับคำถาม สำนวน เนื้อหา และการใช้ภาษา

2) นำเสนอแบบสังเกตการสอน ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านทำการประเมินความความตรงเชิงโครงสร้างและความเหมาะสมในการใช้งาน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก) จากนั้นจึงวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือโดยพิจารณาจากค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ผลการตรวจสอบพบว่าค่าดัชนี IOC มีค่าอยู่ในช่วง 0.6 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง โดยผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำให้ปรับสำนวน เนื้อหา และการใช้ภาษาในบางข้อเล็กน้อยเพื่อให้กระชับ ขัดเจน และเหมาะสมกับประเด็นในการสังเกตการสอนมากยิ่งขึ้น

3) นำแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ และแบบสังเกตการสอนให้คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ทำการตรวจสอบก่อนที่นำไปใช้เก็บข้อมูล

<u>การเก็บรวบรวมข้อมูล</u>

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตการสอน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้วิจัยได้คัดเลือกโรงเรียนหรือศูนย์ผู้สูงอายุตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยติดต่อทั้งผ่านทางโซเชียลมีเดีย อีเมลและหมายเลขโทรศัพท์จากฐานข้อมูลออนไลน์

2) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยให้ผู้สูงอายุอย่างเป็นทางการ แผนการเก็บข้อมูลจากโรงเรียนและตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ส่งไปยังผู้อำนวยการหรือหัวหน้า

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โรงเรียน เพื่อขอความร่วมมือในการวิจัยอย่างเป็นทางการ พร้อมกับนัดหมายวันและเวลาที่จะเข้าไปเก็บข้อมูล

3) ผู้วิจัยดำเนินการสังเกตการสอนกิจกรรมสอนแอปพลิเคชันศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ โดยนำแบบสังเกตการสอนไปใช้กับโรงเรียนผู้สูงอายุ 3 แห่ง คือ โรงเรียน Op. โรงเรียน Yh. และโรงเรียน Br. เพื่อให้ทราบถึงสภาพปัญหา ปัจจัยและองค์ประกอบ แล้วขออนุญาตในการจดบันทึกข้อมูล และถ่ายภาพนิ่งเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล แล้วจึงดำเนินการเก็บข้อมูลสำหรับสังเคราะห์ข้อค้นพบที่ได้รับเพื่อนำไปพัฒนารูปแบบการสอน

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบสังเกตการสอน เป็นแบบตรวจสอบรายการตามตัวชี้วัดที่ต้องการประเมิน แล้วทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ทางด้านแนวทางในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

การวิจัยในระยะที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลโดยใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย การสร้างแผนการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในการทดลองสอน แล้วจึงนำทั้งหมดมาให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง

การวิจัยระยะนี้ได้ผ่านการพิจารณาและรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน โครงการวิจัยที่ 650142 COA No. 037/67 จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในคน กลุ่มสหสถาบันชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รับรองวันที่ 17 มกราคม 2567 หมดอายุ 16 มกราคม 2568 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัย การพิทักษ์สิทธิ์ การป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่างอย่างเคร่งครัด โดยมีรายละเอียดการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างแผนการเรียนรู้ เกิดจากการศึกษาและสังเคราะห์ ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเอกสารและการเก็บข้อมูลกับตัวอย่าง ในระยะที่ 1 มาร่างต้นแบบรูปแบบการสอน มีรายละเอียดดังนี้

1.1. นำผลการศึกษาข้อมูลในระยะที่ 1 ที่ได้มาสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาเป็นหลักการของรูปแบบ วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย บทสัมภาษณ์จากผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน กับการวิจัยภาคสนาม ทั้งสภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ศิลปะดิจิทัล อุปกรณ์เคลื่อนที่ และสุขภาวะที่ได้จากการวิจัยระยะที่ 1 เพื่อให้ได้หลักการของรูปแบบการสอน มา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กำหนดหลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ ผู้เรียน ผู้สอน การจัดรูปแบบการสอน สื่อ บรรยากาศ และการประเมินผล เพื่อร่างเป็นแผนการสอน โดยมีรายละเอียดการสังเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 12 รายละเอียดของการสังเคราะห์ข้อมูลเป็นองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้

องค์ประกอบของ รูปแบบการเรียนรู้	**ข้อมูลที่ใช้ในการสังเคราะห์ข้อมูล**
หลักการ	- ทฤษฎี แนวทาง และการจัดการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ - ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยภาคสนาม
วัตถุประสงค์	- ทฤษฎี แนวทาง และการจัดการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ - ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยภาคสนาม
เนื้อหาสาระ	- เอกสาร ทฤษฎี หลักการ และการจัดการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ - กิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัล และการวิจัยภาคสนาม
ผู้เรียน (ที่เป็นสูงอายุ)	- กิจกรรมการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ - ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยภาคสนาม
ผู้สอน (ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ)	- กิจกรรมการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ - ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยภาคสนาม
การจัดรูปแบบการสอน	- เอกสาร ทฤษฎี หลักการ และการจัดการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ - ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยภาคสนาม
สื่อ	- ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยภาคสนาม
บรรยากาศ	- ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิจัยภาคสนาม
การประเมินผล	- ทฤษฎี แนวทาง และการจัดการสอนศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ - การวิจัยภาคสนาม

2. นำองค์ประกอบของรูปแบบมาออกแบบเป็นแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ หรือ Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model (AAWE Model) เป็นการนำข้อมูลจากการวิจัยระยะที่ 1 มาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดที่กำหนดไว้ตามขั้นตอนดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.1 วิเคราะห์คุณค่าของสุนทรียะจากศิลปะดิจิทัล จากคำนิยามของสุนทรียศาสตร์ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554; มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2543; ฉลอง สุนทรนนท์, 2558; Bates, 2000) ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์จากดิจิทัล (เสาวลักษณ์ พันธบุตร, 2556; Crowther, 2008; Fazi, 2019) และคุณค่าของเทคโนโลยีทางดิจิทัล (Paul, 2008)

2.2 วิเคราะห์แนวทาง รูปแบบ และทฤษฎีการสอนที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุจาก 1) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุที่มีคุณลักษณะ ทัศนคติ และมโนทัศน์ต่างกันมาทำงานร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ 2) การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมที่ผู้สูงอายุมีอยู่กับประสบการณ์ใหม่จากกิจกรรมการสอน ซึ่งมีอยู่ 2 แบบหลัก คือ การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน และการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน

2.3 วิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ จาก 1) ทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychology Theory) ประกอบด้วย ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์ของอีริก เอช อีริกสัน (Erik H. Erikson 's Psychosocial Developmental Stage) ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow’s Hierarchical Theory of Motivation) แนวคิดทฤษฎีการดูแลมนุษย์ของวัตสัน (Watson’s Human Care Theory) และทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) 2) ทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social Theory of Aging) ประกอบด้วย ทฤษฎีบทบาท (Role Theory) ทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) และทฤษฎีความต่อเนื่อง (Continuity Theory)

2.4 วิเคราะห์วิธีการจัดกิจกรรมและการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุชาวไทยจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยระยะที่ 1

2.5 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างคุณค่าของสุนทรียะจากศิลปะดิจิทัล แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสุขภาวะร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน และการสังเกตการสอนมาสังเคราะห์เป็นหลักการนำศิลปะ ดิจิทัลจากแอปพลิเคชัน และอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้สร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

2.6 สังเคราะห์แนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ศิลปะดิจิทัล แอปพลิเคชัน อุปกรณ์เคลื่อนที่ สุขภาวะ และผู้สูงอายุ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยสังเคราะห์กรอบแนวคิดของการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยนำแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มากำหนดหลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ ผู้เรียน ผู้สอน การจัดรูปแบบการสอน สื่อ บรรยากาศและการประเมินผล

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลสำหรับทดลองสอน ผู้วิจัยได้ทำการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลวิจัยในระยะที่ 3 เพื่อประเมินผลของรูปแบบการสอน ดังต่อไปนี้

1. แบบประเมินสุขภาวะของผู้สูงอายุหลังเข้าร่วมกิจกรรม
2. แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
3. แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้สังเกตการสอน
4. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

<u>การตรวจสอบคุณภาพของแผนการสอนและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในระยะที่ 3</u>

1. นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในการทดลองสอนให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบคุณภาพเพื่อแก้ไขความเหมาะสมและความครอบคลุมของลำดับคำถาม สำนวน เนื้อหา และการใช้ภาษา

2. นำเครื่องมือที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน (รายชื่อของผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในภาคผนวก ก) ประเมินความความตรงเชิงโครงสร้างของรูปแบบและความเหมาะสมในการใช้งาน โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ที่เป็นดัชนีความสอดคล้อง (Item – Objective Congruence = IOC) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา ผลการตรวจสอบพบว่าค่าดัชนี IOC มีค่าอยู่ในช่วง 0.6 - 1.00 ซึ่งเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง โดยผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำให้ปรับสำนวน เนื้อหา และการใช้ภาษาในบางข้อเล็กน้อยเพื่อให้กระชับ ขัดเจน และเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างมากยิ่งขึ้น จากนั้นจึงส่งเครื่องมือให้คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ทำการตรวจสอบก่อนที่นำไปทดลองใช้ในระยะที่ 3

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ระยะที่ 3 ทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

การวิจัยในระยะที่ 3 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการสอน 2) เพื่อประเมินผลของการเกิดสุขภาวะของผู้สูงอายุ และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของรูปแบบการสอน โดยผู้วิจัยทำการทดลองใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เป็นการทดลองตามแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนสอบหลัง (One Group Pretest – Posttest Design) ร่วมกับการเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุที่เป็นแบบสำรวจรายการ (Checklist) แบบสอบถามความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการสอนที่เป็นแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) และแบบสัมภาษณ์การเข้าร่วมกิจกรรมการ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สอน แล้วจึงศึกษาผลการใช้รูปแบบการสอนศิลปะ ดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ รายละเอียดมีดังนี้

1. การทดลองใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาจากการวิจัยระยะที่ 2 เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการสอนที่มีต่อกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป ประกอบด้วย 3 กิจกรรมในหัวข้อที่ผู้สูงอายุสนใจ คือ 1) บุคคล 2) สถานที่ และ 3) อาชีพ แต่ละหัวข้อประกอบด้วย 3 เทคนิค คือ 1) เทคนิควาดภาพ 2) เทคนิคถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และ 3) เทคนิคบันทึกและตัดต่อคลิปวีดีโอ โดยมีการคัดเลือกสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมการสอน และกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สถานที่สำหรับจัดกิจกรรมการสอน คือ ห้องเรียน 203 อาคาร 8 ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เกณฑ์การคัดเลือก คือ

- เป็นห้องเรียนที่มีขนาดกว้างขวาง มีโต๊ะและเก้าอี้เพียงพอที่จะรับผู้เรียน ผู้สอน และผู้ช่วยสอนไม่ต่ำกว่า 15 คน
- มีแสงสว่างที่เพียงพอและมีเครื่องปรับอากาศที่เย็นสบาย
- มีเครื่องฉายวีดีทัศน์ ไมโครโฟน กระดานไวท์บอร์ด ปากกามาร์กเกอร์ และแปรงลบกระดานเพื่อใช้สอนและสาธิตตัวอย่าง
- เป็นสถานที่ที่เดินทางได้ง่าย และการคมนาคมสะดวก

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ใช้วิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- มีอายุ 60 ปีขึ้นไปในจำนวนที่สามารถจัดกิจกรรมกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ ไม่เกิน 10 คน
- มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้
- มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเองที่มีพื้นที่ใช้งานไม่ต่ำกว่า 64 GB และมีหน่วยความจำไม่น้อยกว่า 2GB
- มีประสบการณ์การใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในระยะที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

3.1) รูปแบบการสอน AAWE (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model) ประกอบด้วย 9 กิจกรรมจากหัวข้อ คน สิ่งแวดล้อมและอาชีพ ชื่อของแต่ละกิจกรรมสอดคล้องกับประเด็นความสนใจของผู้สูงอายุ

3.2) แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

3.3) แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

3.4) แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้สังเกตการสอน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3.5) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดำเนินการ ดังนี้

4.1) ผู้วิจัยจัดตั้งทีมผู้สอน ประกอบด้วย ผู้สอนหลัก 1 คน และผู้ช่วยสอน 1 คน เริ่มด้วยการขอความร่วมมือและทำความเข้าใจในรูปแบบการสอน ฯ เพื่อนำไปจัดการเรียนรู้กับผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยจะเป็นผู้สอนหลัก แล้วจึงออกแบบของรายละเอียดกิจกรรมทั้งหมด 9 กิจกรรม

4.2) ผู้วิจัยจัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมออนไลน์ โดยกำหนดวันที่จัดกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม แล้วทำการประชาสัมพันธ์ล่วงหน้า 3-4 สัปดาห์ พร้อมกับจัดหาสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับจัดกิจกรรมแล้วทำหนังสือขอใช้สถานที่ในการจัดกิจกรรมการสอน พร้อมระบุวัน เวลา และห้องเรียนที่ใช้จัดกิจกรรมการสอน

4.3) ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมของสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ เป็นต้น

4.4) นำรูปแบบกิจกรรมฯ ไปใช้ทดลองจริง ประกอบด้วย 9 กิจกรรมที่ครอบคลุมหัวข้อหลัก (Theme) โดยจัดกิจกรรมละ 3 ชั่วโมงรวมพักเบรก 15 นาที รายละเอียดของแต่ละกิจกรรมมีดังนี้

4.4.1) กิจกรรมวาดภาพ เรื่อง บ้านแสนสุข

4.4.2) กิจกรรมถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง แมกไม้ยามเช้า

4.4.3) กิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง ถิ่นสยามในความทรงจำ

4.4.4) กิจกรรมวาดภาพ เรื่อง สุขกันเถิดเรา

4.4.5) กิจกรรมถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง เพื่อนใหม่

4.4.6) กิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง ด้วยรักและผูกพัน

4.4.7) กิจกรรมวาดภาพ เรื่อง งานที่ฉันรัก

4.4.8) กิจกรรมถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง ผลงานสานต่อ

4.4.9) กิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ

4.5) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ โดยใช้การวิจัยและการพัฒนา (Research and Development) ร่วมกับการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งสังเกตการสอน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

หลังเข้าร่วมกิจกรรม (Posttest) ในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยติดต่อและเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทางเบอร์โทรศัพท์มือถือและไลน์

เกณฑ์การคัดออก คือ อุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้ร่วมกิจกรรมชำรุดหรือได้รับความเสียหาย ไม่สามารถใช้งานได้ทั้งก่อนและในระหว่างทำกิจกรรม

การพิทักษ์สิทธิ์

1. ผู้วิจัยจะไม่รายงานผลการวิจัยที่บ่งชี้ตัวตนของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

2. ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยมีสิทธิ์ออกจากการวิจัยได้ตลอดโดยไม่มีผลกระทบใด ๆ กับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในระยะที่ 3

เครื่องมือวิจัยระยะที่ 3 เป็นเครื่องมือที่ถูกพัฒนามาจากการวิจัยระยะที่ 2 ประกอบด้วย

1. ตัวอย่างแผนกิจกรรมการเรียนรู้ AAWE Model
2. แบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการสอน ฯ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
4. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
5. แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสอน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้วิจัยดำเนินการเตรียมสอน โดยเตรียมทีมผู้สอน ซึ่งประกอบด้วยผู้สอนหลัก 1 คน และผู้ช่วยสอน 1 คน สื่อการสอน และหาสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรม

2) ผู้วิจัยทำหนังสือขอใช้สถานที่ในการจัดกิจกรรมการสอน พร้อมระบุวัน เวลา และห้องเรียนที่ใช้จัดกิจกรรมการสอน

3) ผู้วิจัยออกแบบโปสเตอร์ประกาศรับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป โดยระบุวัน เวลา สถานที่ ชื่อกิจกรรมและประเภทของแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่จะสอน

4) ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดประสบการณ์ศิลปะฯ ไปทดลองใช้กับผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป โดยจัด 9 กิจกรรมในระยะเวลา 1 ครั้งต่อกิจกรรม ครั้งละ 3 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยสอนใช้แบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการสอน ฯ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบบสอบถามผู้สูงอายุในรูปแบบการสอน ฯ แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุในรูปแบบการสอน ฯ และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ที่เข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1) *แบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการสอน ฯ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม* ในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในส่วนข้อมูลปลายเปิด โดยกำหนดค่าความหมายตัวเลข 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

4 หมายถึง พึงพอใจมาก (ร้อยละ 80-89)

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง (ร้อยละ 70-79)

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย (ร้อยละ 60-69)

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยได้นำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบเกณฑ์เพื่อแปลความหมายคะแนน ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

3.50 - 4.49 หมายถึง มาก (ร้อยละ 80-89)

2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)

1.50 - 2.49 หมายถึง น้อย (ร้อยละ 60-69)

1.00 - 1.49 หมายถึง น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

2) *แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม* ในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) โดยเกณฑ์สำหรับแปลผลการประเมินด้วยระดับคะแนนเท่ากับค่าเฉลี่ย ดังนี้

5 หมายถึง มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

4 หมายถึง มาก (ร้อยละ 80-89)

3 หมายถึง ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)

2 หมายถึง น้อย (ร้อยละ 60-69)

1 หมายถึง น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยได้นำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบเกณฑ์เพื่อแปลความหมายคะแนน ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

3.50 - 4.49 หมายถึง มาก (ร้อยละ 80-89)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)

1.50 - 2.49 หมายถึง น้อย (ร้อยละ 60-69)

1.00 - 1.49 หมายถึง น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

3) แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลระหว่างการทดลองโดยในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งกำหนดค่าน้ำหนักของคะแนน ดังนี้

5 หมายถึง มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

4 หมายถึง มาก (ร้อยละ 80-89)

3 หมายถึง ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)

2 หมายถึง น้อย (ร้อยละ 60-69)

1 หมายถึง น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยได้นำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบเกณฑ์เพื่อแปลความหมายคะแนน ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

3.50 - 4.49 หมายถึง มาก (ร้อยละ 80-89)

2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)

1.50 - 2.49 หมายถึง น้อย (ร้อยละ 60-69)

1.00 - 1.49 หมายถึง น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

4) *แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม* วิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดหมวดหมู่และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สถิติที่ใช้ในการวิจัยในระยะที่ 3 ประกอบด้วย

Chulalongkorn University

1. ค่าเฉลี่ย (ร้อยละ)

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด}} \times 100$$

2. สถิติที่ใช้ในการหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\text{S.D.} = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - \left(\sum x\right)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum(\text{X} - \overline{\text{X}})$ = ผลรวมของคะแนนลบด้วยคะแนนเฉลี่ย

N = จำนวน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะชองผู้สูงอายุ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวคิดและข้อมูลสำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 3 ผลการทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาแนวคิดและข้อมูลสำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

จากการศึกษาแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลจากเอกสาร และความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญ และแบบสังเกตการสอน เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นจากผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญ ฯ และแนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

3. ผลการศึกษาจากการสรุปความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญ ฯ

1. ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อเสร้างเสริมสุขภาวะของสูงอายุ โดยทำการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุจาก 5 หลักการ ได้แก่ 1) Uneseco Education Strategy 2) ทักษะการเรียนรู้ใน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ศตวรรษที่ 21 3) Digital Strategy for Schools 4) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) และ 5) กรอบเป้าหมายที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals – SDG) ในปี ค.ศ. 2030) รายละเอียดมีดังนี้

หลักการและแนวคิดในการจัดการศึกษา

จากการศึกษาหลักการและแนวคิดในการจัดการศึกษาจากเอกสารทั้งในและต่างประเทศ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดจุดมุ่งหมายและเนื้อหาหลักสูตรของรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อเสร้างเสริมสุขภาวะของสูงอายุ โดยสามารถวิเคราะห์ในรูปแบบตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 13 หลักการและแนวคิดในการจัดการศึกษา

หลักการ	แนวคิดในการจัดการศึกษา
Unesco Education Strategy	เพื่อส่งเสริมความรู้และนวัตกรรมให้เป็นตัวขับเคลื่อนหลักทางการศึกษาให้มีคุณภาพตามกระแสโลก และตอบสนองการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจทั่วโลก โดยเน้นพัฒนาบุคคลและประเทศชาติให้มีคุณภาพด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและปฏิรูปความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรม (Unesco Education Strategy 2014-2021, 2014)
ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	พัฒนาผู้เรียนทั้งด้านเทคโนโลยี ด้านความสนใจใฝ่รู้และจินตนาการ ทำให้รู้จักคิดอย่างมีวิจารณญาณและแก้ปัญหา มีการคิดริเริ่มสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานใหม่ด้วยกระบวนการพัฒนาทักษะในการสื่อสารและการร่วมมือกัน (Wagner, 2008; Trilling and Fadel 2009; Zhao 2012; ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2549; ทิศนา แขมมณี, 2558; วิจารณ์ พานิช, 2559)
Digital Strategy for Schools	พัฒนาเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานกับการใช้ชีวิตในกระแสโลกาภิวัฒน์ และระบบการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการตอบสนองความต้องการจำเป็นของมนุษย์ ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่ระบบพื้นฐานอาชีพ (วิจารณ์ พานิช, 2559; Digital Strategy for Schools, 2015)
แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570)	พัฒนาและขับเคลื่อนโครงสร้างทางเศรษฐกิจในด้านการผลิตด้วยนวัตกรรมสมัยใหม่ เสริมสร้างความเข้มแข็งจากภายในมุ่งไปข้างหน้าอย่างมั่นคงท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก เพื่อผลประโยชน์ของประเทศทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างยังยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 13 หลักการและแนวคิดในการจัดการศึกษา (ต่อ)

หลักการ	แนวคิดในการจัดการศึกษา
กรอบเป้าหมายที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals - SDGs) ในปี ค.ศ. 2030	พัฒนาพื้นฐานทางเศรษฐกิจและที่ยั่งยืน โดยให้เป็นสังคมที่เป็นธรรม มีสถานะที่เท่าเทียมกัน เป็นประชากรที่มีระเบียบวินัย มีความตระหนักรู้ และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต มีความรู้ ทักษะและทัศนคติที่เป็นค่านิยมที่ดี มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีความเจริญเติบโตทางจิตวิญญาณ มีจิตสาธารณะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จนสามารถทำประโยชน์ต่อส่วนรวม มีความเป็นพลเมืองที่ดีในระดับชาติ ระดับอาเซียน และระดับโลก (UN, 2015)

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่าหลักการและแนวคิดในการจัดการศึกษา เน้นการส่งเสริมความรู้ด้านนวัตกรรมโดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจากการพัฒนาศักยภาพ ทักษะความรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวมถึงการพัฒนาศักยภาพการสร้างงานศิลปะเพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นของผู้คนในโลกทุกเพศทุกวัย โดยเน้นการปรับตัวและการใช้เครื่องมือที่จำเป็นในการทำงานเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืน ตลอดจนการดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและมีสุขภาวะที่ดีทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณจากการพัฒนาทางด้านจริยธรรมด้วยการมีจิตสำนึกที่ดี สามารถตระหนักรู้ในสิ่งที่ทำ รู้จักผิดชอบชั่วดี มีค่านิยมที่ดี มีจิตสาธารณะทำประโยชน์ช่วยเหลือสังคมและประเทศชาติ

2. <u>ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นจากผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญ ฯ และแนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ</u> แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผลการศึกษาจากแบบสังเกตการณ์สอน

2.1. *<u>ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ</u>*

จากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ จำนวน 20 คน สำหรับผู้สูงอายุที่เป็นผู้เรียนด้วยการกำหนดประเด็น คำถามที่เกี่ยวกับความคิดเห็นทางด้านสภาพปัญหาการเรียนการสอน สิ่งที่มุ่งหวังและความต้องการ จำเป็นในการจัดการเรียนการสอน เพื่อรวบรวมข้อมูลจากสภาพจริง และข้อมูลในเชิงลึก โดยสังเคราะห์จากตารางที่ 14 ดังนี้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 14 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้สูงอายุ จำนวน 20 คน

หัวข้อ	ข้อความ	จำนวน
1. เพศ	ชาย	7
	หญิง	13
2. อายุ	60-69 ปี	7
	70-79 ปี	6
	80-88 ปี	7
3. วุฒิการศึกษา	ต่ำกว่าประถมศึกษา	1
	ประถมศึกษาตอนปลาย	3
	มัธยมศึกษาตอนต้น	1
	มัธยมศึกษาตอนปลาย	2
	อนุปริญญา	0
	ปริญญาตรี	9
	สูงกว่าปริญญาตรี	4
4. สถานภาพ	โสด	3
	สมรส	11
	หย่าร้าง	4
	คู่สมรสถึงแก่กรรม	2
4. อาชีพ	ไม่มีอาชีพ	6
	ธุรกิจส่วนตัว	6
	ข้าราชการบำนาญ	3
	แม่บ้าน	3
	เกษตรกรรม	1
	ครู	1
5. งานอดิเรก	ทำงานศิลปะ	15
	ปลูกต้นไม้	12
	ทำบุญและเป็นอาสาสมัคร	8
	ดูหนังฟังเพลง	5
	ออกกำลังกาย	3
	ทำอาหาร	3
	เล่นเกม	1
	อ่านหนังสือ	1

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 14 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้สูงอายุ จำนวน 20 คน (ต่อ)

หัวข้อ	ข้อความ	จำนวน
5. งานอดิเรก (ต่อ)	ซ่อมคอมพิวเตอร์	1
	เลี้ยงสัตว์	1
	เล่นดนตรี	1
	ทำงานบ้าน	1
	คุยโทรศัพท์	1
	พักผ่อน	1
เวลาที่ทำกิจกรรม	ไม่เกิน 3 ชั่วโมง	14
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	6
กิจกรรมที่อยากทำ	ทำงานศิลปะ	8
	ปลูกต้นไม้	3
	อ่านหนังสือ	3
	ดูหนังฟังเพลง	4
	ทำบุญและเป็นอาสาสมัคร	5
	ออกกำลังกาย	2
	ทำอาหาร	2
	เล่นโซเชียล	2
	ท่องเที่ยว	3
	เล่นดนตรี	1
ประเภทของอุปกรณ์เคลื่อนที่	แอนดรอยด์	16
	ไอโอเอส	6
ความสนใจในศิลปะ	สนใจ	14
	ไม่สนใจ	6
ประโยชน์ของอุปกรณ์เคลื่อนที่	ติดต่อกับผู้คน	18
	ได้รับข่าวสารภายนอก	15
	ใช้เพื่อความบันเทิง	6
	พกพาสะดวก	3
	ได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ	2
	ติดต่อเหตุฉุกเฉิน	2
	ใช้งานง่าย	1

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จากตารางที่ 14 สรุปรายละเอียดของผู้สูงอายุ 20 ท่านที่ทำการสัมภาษณ์ ดังนี้

เพศ ประกอบด้วย เพศหญิง 13 คน เพศชาย 7 คน

ช่วงอายุของผู้สูงอายุที่ให้การสัมภาษณ์ เมื่อเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ผู้สูงอายุตอนต้นที่มีอายุระหว่าง 60-69 ปี และ ผู้สูงอายุตอนปลายที่มีอายุ 80 ปีขึ้นไป มีจำนวนเท่ากันคือ อย่างละ 7 คน รองลงมา คือ ผู้สูงอายุตอนกลางที่มีอายุระหว่าง 70-79 ปี จำนวน 6 คน

สถานภาพ เมื่อเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ สมรส 11 คน รองลงมาคือ หย่าร้าง 4 คน ต่อด้วยโสด 3 คน และคู่สมรสถึงแก่กรรม 2 คน

ระดับการศึกษา เมื่อเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ระดับการศึกษาปริญญาตรี 9 คน รองลงมา คือ สูงกว่าปริญญาตรี 4 คน ต่อด้วย ประถมศึกษาตอนปลาย 3 คน มัธยมศึกษาตอนปลาย 2 คน และ ต่ำกว่าประถมศึกษา กับ มัธยมศึกษาตอนต้นอย่างละ 1 คน

อาชีพหลังเกษียณ เมื่อเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ไม่มีอาชีพ 6 คน รองลงมาคืออาชีพธุรกิจส่วนตัว 6 คน ต่อด้วยข้าราชการบำนาญกับแม่บ้านอย่างละ 3 คน น้อยสุดคืออาชีพเกษตรกรรมและครูผู้สอนอย่างละ 1 คน

งานอดิเรก เมื่อเรียงลำดับจากมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ทำงานศิลปะ 8 คน ทำบุญและเป็นอาสาสมัคร 8 คน ปลูกต้นไม้ 12 คน ส่วนอันดับน้อยที่สุด คือ อ่านหนังสือ เล่นเกม คุยโทรศัพท์และพักผ่อนอย่างละ 1 คน

กิจกรรมที่อยากทำ เมื่อเรียงลำดับจากมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ทำงานศิลปะ 8 คน ทำบุญและเป็นอาสาสมัคร 8 คน ดูหนังฟังเพลง 5 คน ส่วนอันดับน้อยที่สุด คือ ดูหนังฟังเพลง 1 คน

ประเภทของอุปกรณ์เคลื่อนที่ ใช้แอนดรอยด์ 16 คน ไอโอเอส 6 คน

ความสนใจในศิลปะ สนใจ 14 คน ไม่สนใจ 6 คน

ประโยชน์ของอุปกรณ์เคลื่อนที่ เมื่อเรียงลำดับจากมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ ใช้ติดต่อกับผู้คน 18 คน ได้รับข่าวสารภายนอก 15 คน ใช้เพื่อความบันเทิง 6 คน ส่วนอันดับน้อยที่สุด ใช้งานง่าย 1 คน

จากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุทั้ง 20 คน สรุปได้ดังนี้

ทักษะ ประสบการณ์ความรู้ และทัศนคติต่อการใช้ชีวิต

ผู้สูงอายุมีคุณสมบัติเป็นผู้ที่ใช้ชีวิตมาอย่างยาวนานทั้งการใช้ชีวิตและเกือบทุกคนมีประสบการณ์การทำงาน ส่วนใหญ่จึงมีทักษะความเชี่ยวชาญในสาขาเฉพาะตัว บางคนมีความกระตือรือร้นที่จะถ่ายทอดประสบการณ์การทำงานในตัวเองทำจากรุ่นสู่รุ่นเนื่องจากเกรงว่าความรู้ที่ตัวเองมีจะสูญหาย ขาดคนสืบทอด และยังชอบเล่าเรื่องราวความเป็นไปในอดีตสมัยยังเรียนและทำงานให้ลูกหลานฟังด้วยความรู้สึกที่ประทับใจ อย่างไรก็ตาม มีผู้สูงอายุบางคนมีความเป็นอัตตาสูง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ยึดมั่นถือมั่น คิดว่าตนเองถูกต้องและสำคัญกับเคยชินกับการมีคนเข้าหา ดังนั้นการจัดกิจกรรมจึงควรให้ความเคารพนับถือกับส่งเสริมตัวตนของผู้สูงอายุให้รู้สึกมีคุณค่าในตนเองมากขึ้นเป็นสำคัญเพื่อให้เกิดสุขภาวะที่ดีขึ้น

“อยากแชร์ความรู้ให้ผู้อื่น เพราะความรู้บางอย่างขาดคนสืบทอด”

“อยากเล่าเรื่องราวในอดีตเพราะบางอย่างไม่มีอีกแล้วในปัจจุบัน”

“คนแก่บางคนติดอีโก้ คิดว่าตัวเองถูกต้อง ไม่ชอบให้ใครสอน”

ด้านทักษะ ประสบการณ์ และทัศนคติทางศิลปะ ดิจิทัล และอุปกรณ์เคลื่อนที่ ผู้สูงอายุมีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะสมาร์ทโฟนเพราะเป็นสิ่งที่ใช้ในการสื่อสารทางการพูดคุยเป็นหลัก รองลงมาคือใช้เพื่อความบันเทิง เช่น การดูหนังฟังเพลง บางท่านใช้ถ่ายภาพ ใช้แอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียทั่วไปโดยเฉพาะไลน์ ยูทูป บางคนใช้แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก อินสตราแกรม ไม่กี่คนที่สามารถใช้แอปพลิเคชันที่เน้นสาขาวิชาเฉพาะต่าง ๆ ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุตอนต้นมีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์ทำงานมายาวนานก่อนเกษียณอายุ มีผู้สูงอายุที่ชอบศิลปะ 6 คน และมีทักษะงานฝีมือ 9 คน และมี 1 ท่านเป็นช่างซ่อมคอมพิวเตอร์ที่มีความสนใจในเทคโนโลยีดิจิทัลและอิเล็กโทรนิกส์เป็นอย่างยิ่ง

“ใช้มือถือดูหนังฟังเพลงแก้เหงา”

“ตอนนี้ส่วนใหญ่ ใช้ออกแบบกับทำ Slide presentation”

“ใช้ไลน์ไว้ติดต่อกับลูกหลานในต่างประเทศ”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

<u>ด้านสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ</u>

- ความเห็นเกี่ยวกับศิลปะ

ผู้สูงอายุที่ให้การสัมภาษณ์ทั้งหมดมีความเห็นพ้องต้องกันว่าศิลปะมีประโยชน์ ช่วยทำให้เกิดความสุข เกิดความเพลิดเพลิน เกิดความสบายใจ ทำให้อารมณ์ดี คลายเครียด ใจเย็น สงบสุข เกิดสมาธิ สร้างสมดุลภายใน กลายเป็นคนละเอียดอ่อน เกิดจินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทำให้โลกสวยงาม อีกทั้งยังช่วยฝึกทักษะทางกล้ามเนื้อและสมองให้สัมพันธ์กัน

“ศิลปะช่วยสร้างสมดุลภายใน”

“ความสวยงามทำให้จิตใจสบาย”

“ศิลปะทำให้จิตใจสงบ สบายใจ สนใจกับสิ่งที่ทำตรงหน้า”

“ศิลปะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และอารมณ์ดี”

“ศิลปะช่วยสร้างจินตนาการ ผ่อนคลายความเครียด ฝึกทักษะ บริหารสมองให้สัมพันธ์กับมือ”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“ทำให้เป็นคนละเอียดอ่อน ประณีต อารมณ์ดี ใจเย็น ไม่เครียด มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ”

- ความเห็นเกี่ยวกับดิจิทัล มีผู้สูงอายุที่มีความสนใจในสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 2 คน ที่อยากเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ 1 คนเป็นช่างซ่อมคอมพิวเตอร์ และ 2 คนมีประสบการณ์ตัดต่อคลิปวีดีโอมาบ้าง ท่านที่เหลือไม่ได้สนใจเทคนิคนี้มากนัก นอกจากจะชมคลิปวีดีโอเพื่อความบันเทิงทั่วไป ซึ่งท่านที่สนใจสื่อดิจิทัลได้ออกความเห็นว่าสื่อดิจิทัลช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานและเปิดโลกทัศน์ให้เข้าถึงความเป็นจริงมากขึ้น

“ดิจิทัลทำให้ภาพดูมีมิติเหมือนของจริง”

“ดิจิทัลประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหว เสียง และสีสันที่ดึงดูดความสนใจ”

“ภาพดิจิทัลทำให้มีความรู้สึกอยู่ในเรื่องราวของภาพ”

- ความเห็นเกี่ยวกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ จากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุทั้ง 20 คน พบว่าวัตถุประสงค์หลักในการใช้งาน คือ ใช้ติดต่อผู้คน 18 คน ใช้รับข่าวสารภายนอก 15 คน พกพาสะดวก 3 คน ใช้ง่าย 1 คน ใช้เพื่อความบันเทิง 6 คน ได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ 2 คน ติดต่อเหตุฉุกเฉิน 2 คน ทุกคนเห็นด้วยว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่มีขนาดกะทัดรัด พกพาสะดวก มีประโยชน์หลายอย่างทั้งติดต่อสื่อสารกับผู้คนได้ทุกที่ทุกเวลาทั้งการพูดคุยทั้งในและต่างประเทศ การเข้าถึงโซเชียลมีเดีย การตีดตามข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต และยังประกอบด้วยแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ใช้ได้หลายสาขา เช่น เป็นกล้องวงจรปิด เล่นหุ้น ตลอดจนใช้เพื่อความบันเทิงและใช้ประโยชน์อื่น ๆ อีกมากมาย เช่น ดูหนังฟังเพลง ถ่ายรูป เป็นต้น

“อุปกรณ์เคลื่อนที่ มีประโยชน์มาก ไม่ต้องมีสายต่อให้เกิดความยุ่งยาก”

“ใช้ติดต่อสื่อสารได้ด่วนๆ”

“มีประโยชน์ ทำให้รู้ทันเหตุการณ์ และได้คุยกับเพื่อนฝูง ลูกหลาน”

“มีประโยชน์มาก เอาไว้ติดต่อลูกหลานในยามเร่งด่วน รวมถึงพูดคุยกับญาติพี่น้องไกลๆ ได้สะดวก ค้นหาความรู้ได้ง่าย รวดเร็ว ให้ความบันเทิงและคลายเครียดได้ดี”

“มีประโยชน์...ใช้ค้นหา ใช้สื่อสารได้หลากหลายวิธี”

“มีประโยชน์ สามารถพกพาไปได้ทุกที่ ใช้ติดต่อสื่อสาร เป็นวงจรปิดดูแลบ้าน”

- ด้านความเห็นเกี่ยวกับอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถใช้ในการทำงานศิลปะ มีผู้สูงอายุจำนวน 18 คนเห็นด้วยว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถใช้ในการทำงานศิลปะได้ มี 5 ท่านมีประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันศิลปะ ส่วนใหญ่เป็นแอปพลิเคชันถ่ายรูป รองลงมาเป็นตัดต่อคลิปวีดีโอ ทำสไลด์ 1 ท่าน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“แอปพลิเคชันแต่งภาพมีหลายประเภท”

“อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่สร้างศิลปะได้ทั้งวาดภาพ ทำคลิป สร้างหนังไอมูฟวี่”

“อุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างภาพ 3 มิติ สร้างแพทเทิร์นการทอผ้ามัดหมี่ อะไรทำนองนั้น”

“คิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างผลงานศิลปะได้ โดยทำในเครื่องได้ แต่ส่วนตัวก็ขี้เกียจเรียนรู้ แต่คิดว่าถ้ามีคนสอนให้ทำก็คงทำ ทำเป็นแล้วก็ส่งให้ครอบครัวได้”

<u>*ด้านการจัดการเรียนการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่*</u>

ผู้สูงอายุที่ให้การสัมภาษณ์ 17 คนเห็นด้วยและสนับสนุนให้มีกิจกรรมสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพราะผู้ที่เกษียณอายุจะได้มีอะไรทำยามว่าง และยังกล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้ ประสบการณ์ ช่วยให้ผู้สูงอายุผ่อนคลายความเครียด ทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่ที่แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันได้ ช่วยให้ปรับตัวเข้าหาสังคมจนเกิดคุณค่าในตนเอง อีกทั้งยังได้บริหารร่างกาย ทั้งการเคลื่อนไหว การใช้ประสาทสัมผัส ทั้งการมองเห็น การใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อคลิปวีดีโอ การได้ยินเสียงจากคลิปวีดีโอ แต่การจัดกิจกรรมก็ควรพิจารณาถึงสภาพร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุ เพราะผู้สูงอายุบางคนมีสุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บไข้ได้ป่วย เคลื่อนไหวช้า ตาไม่ดี หูตึง บางคนเป็นอัลไซเมอร์ สมองเสื่อม การจัดกิจกรรมควรเป็นกิจกรรมเบา ๆ ไม่หนัก สอนกระบวนการง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนเป็นลำดับขั้นตอน ใช้เวลาไม่นานประมาณ 1-3 ชั่วโมง และมีเวลาพักเบรกประมาณ 10-15 นาที นอกจากนี้สื่อการสอนก็ควรเหมาะสมกับผู้สูงอายุ ตัวอักษรและภาพควรมีขนาดใหญ่ชัดเจนเพราะผู้สูงอายุสายตาไม่ค่อยดี และเสียงให้ดังฟังชัดเพราะผู้สูงอายุบางคนหูตึง ผู้สอนควรมีความอดทนและใจเย็นเนื่องจากผู้สูงอายุหลายคนมีร่างกายเสื่อมสภาพไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ไว ผู้เรียนแต่ละคนยังใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ต่างกันและความสามารถในการเรียนรู้เร็วไม่เท่ากันจึงควรสอนช้า ๆ ใช้เสียงดังฟังชัดและย้ำให้จำได้ เพราะผู้สูงอายุหลายคนหลงลืมง่ายและชอบถามซ้ำหลายรอบ

“สนับสนุนให้จัดกิจกรรมจะได้มีอะไรทำ ไม่เบื่อ แต่ควรจัดเวลาสั้น ๆ และมีเวลาพักจะได้ไม่เหนื่อย”

“อยากให้ทำกิจกรรมสอนถ่ายรูปแต่งภาพสวย ๆ ”

“อยากเรียนถ่ายรูปกับตัดต่อคลิปจะได้ส่งให้ลูกหลานดู”

“คนสอนต้องอดทนและใจเย็นเพราะคนแก่ลืมง่าย ไม่ค่อยจดจำและบางคนไม่ชอบจด ชอบถามหลายรอบ”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ด้านบรรยากาศการเรียนการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

บรรยากาศการสอนควรมีลักษณะสบาย ๆ เป็นกันเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน บรรยากาศควรเต็มไปด้วยรอยยิ้ม ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่บ้าน อยู่กับครอบครัว ญาติสนิทมิตรสหาย หรือท่ามกลางธรรมชาติเพราะทำให้ผ่อนคลาย พื้นที่ที่จัดกิจกรรมทั้งภายนอกและภายในควรมีขนาดใหญ่เพียงพอที่จะรองรับจำนวนผู้เรียน มีแสงสว่างที่เพียงพอ การสอนต้องหาวิธีดึงดูดความสนใจโดยผู้สอนควรศึกษาประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ เช่น บ้าน ที่อยู่ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ วัดวาอาราม ศาสนา สถานที่ท่องเที่ยว ครอบครัว อาชีพที่ทำจนเกษียณ งานอดิเรก ฯลฯ

“ชอบเรียนในห้องที่มีแสงสว่าง โล่งสบาย”

“จัดกิจกรรมในสวนทำให้รู้สึกสบายใจเหมือนได้ไปเที่ยว”

“จัดกิจกรรมที่สนุกสนานท่ามกลางบรรยากาศดี ๆ ช่วยให้มีความสุข”

2.2. <u>ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ</u>

ผลการวิจัยจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้วิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อทราบสภาพปัญหาการเรียนการสอนกับความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับองค์ประกอบ ขั้นตอน และปัจจัยที่ส่งผลในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ประกอบด้วยผู้ดูแลที่เป็นพยาบาลหรือนักบำบัด 3 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 5 คน ศิลปินหรือนักออกแบบศิลปะดิจิทัล 3 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3 คน สรุปผลได้ดังนี้

2.2.1. <u>*ผู้ดูแลที่เป็นพยาบาลหรือนักศิลปะบำบัด 3 คน*</u>

ผู้ดูแลผู้สูงอายุที่เข้ารับการสัมภาษณ์มีประสบการณ์ 5 ปี 10 ปี และ 15 ปี ซึ่งผู้ดูแลท่านแรกมีประสบการณ์ดูแลผู้สูงอายุแบบเดี่ยว ส่วนอีก 2 ท่านมีประสบการณ์ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม โดยท่านหนึ่งเป็นพยาบาลดูแลผู้สูงอายุทั้งที่บ้านและทำงานประจำโรงพยาบาลที่มีผู้สูงอายุเข้ารับการรักษา ส่วนท่านสุดท้ายเป็นเจ้าของบ้านพักผู้สูงอายุที่มีทั้งบ้านพักแบบเดี่ยวสำหรับผู้สูงอายุที่ไม่ชอบความวุ่นวายและมีบ้านพักแบบรวมเพื่อเน้นให้ผู้สูงอายุทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ วัยเดียวกัน

<u>ด้านทักษะ ประสบการณ์ความรู้และทัศนคติต่อการดูแลผู้สูงอายุ</u>

ทั้ง 3 ท่านมีความเห็นว่าทักษะ เจตคติ และความรู้ที่จำเป็นในการดูแลผู้สูงอายุคือความรัก ความอดทน ความเข้าใจ และความเมตตาในตัวผู้สูงอายุ ใจเย็น สามารถเก็บอารมณ์ได้เป็นอย่างดี หากมีทักษะทางพยาบาลผู้สูงอายุด้วยจะดีมาก โดยเฉพาะการเคลื่อนย้าย การพยุงตัวผู้สูงอายุทั้งการนั่ง ยืน เดิน ตลอดจนการเคลื่อนไหวทั้งการกิน การนอน การขับถ่าย การทำความสะอาด

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ร่างกายและอวัยวะต่าง ๆ เช่น การอาบน้ำ แปรงฟัน การป้อนอาหาร ป้อนน้ำเพราะบางคนมีร่างกายที่เสื่อมสภาพ เจ็บไข้ได้ป่วย ไม่สามารถช่วยตนเองได้ หรือมีภาวะสมองเสื่อม อัลไซเมอร์ และซึมเศร้า

“เห็นใจ เข้าใจผู้สูงอายุ เมตตา ใจเย็น”

“มีทักษะในการเคลื่อนย้าย เพราะบางคนช่วยเหลือตัวเองไม่ได้

“ต้องมีความรู้ในการป้อนอาหาร ระวังการสำลัก”

“ดูแลสุขลักษณะส่วนตัวและด้านอนามัย ทั้งอาบน้ำ ขับถ่าย ทำความสะอาดช่องปาก”

“การจัดยาและการจัดอาหารสำหรับผู้สูงอายุควรทำให้เหมาะสมตามสภาพร่างกาย”

ส่วนหลักการในการดูแลผู้สูงอายุคือ ทำให้ผู้สูงอายุมีความสุข ผ่อนคลาย รู้สึกปลอดภัย ไว้ใจผู้ดูแล โดยอาจเน้นบรรยากาศของสถานที่หรือสิ่งแวดล้อมให้ปลอดโปร่ง หากจัดกิจกรรมภายในห้องก็ควรกว้างขวางมีแสงสว่างที่เพียงพอ หากจัดภายนอกก็ควรหาบรรยากาศที่สะดวกสบาย เช่น ท่ามกลางธรรมชาติ และควรดูแลผู้สูงอายุตามปัญหารายบุคคล

“ให้ผู้สูงอายุนั้นรู้สึกปลอดภัย เชื่อใจ”

“ดูแลตามปัญหาของผู้สูงอายุแต่ละคน”

“แนวทางในการดูแล ควรเน้นหลักการ ให้ผู้สูงอายุต้องมีความสุข รีแลกซ์ โดยสถานที่สำหรับผู้สูงอายุเน้นสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ ดอกไม้ สัตว์ เลี้ยงไก่ เป็ด เมื่อผู้สูงอายุทานข้าวท่ามกลางธรรมชาติทำให้เกิดความผาสุกขึ้นมาได้”

สำหรับการดูแลความปลอดภัยสำหรับผู้สูงอายุ คือ ควรจัดพื้นที่ให้ผู้สูงอายุอยู่อย่างสะดวกสบายและอยู่ในบริเวณเดียวกัน ชั้นเดียวกัน จะได้ดูแลทุกคนอย่างทั่วถึง ปรับพื้นที่ใช้สอยห้องน้ำ ห้องสุขา ห้องนอน ให้อยู่ในบริเวณที่ผู้สูงอายุสามารถเดินไปมาได้ หรือมองเห็นผู้ดูแลได้ ในกรณีที่ผู้สูงอายุต้องนอนติดเตียง ระวังการกลืนอาหาร การเกิดแผลกดทับและการหกล้ม เพราะถ้าหกล้มจะมีโรคแทรกซ้อนอื่นๆ ตามมา โดยเฉพาะสภาวะติดเตียง ซึ่งต้องดูแลตามหลักการของพยาบาล

“ต้องระวังไม่ให้ผู้สูงอายุหกล้มเด็ดขาด เพราะถ้าหกล้มจะมีโรคแทรกซ้อนอื่นๆ ตามมา แต่ Case หนักคือ ติดเตียง ต้องดูแลตามหลักการของพยาบาล ให้อาหารทางสายยางแทน”

ส่วนขั้นตอนดูแลผู้สูงอายุประกอบด้วย การรักษาสุขภาพอนามัยเป็นหลัก โดยเน้นความสะอาดปราศจากเชื้อโรค เช่น การแปรงฟัน ล้างหน้า อาบน้ำ เปลี่ยนผ้าอ้อม สระผม เป็นต้น ตลอดจนความสะดวกสบาย เช่น ทานอาหาร พูดคุย ดูทีวี พักผ่อน โดยจำเป็นปฏิบัติงานตามกระบวนการเพื่อความปลอดภัย ส่วนการดูแลผู้สูงอายุติดเตียง ควรดูแลตามหลักการของพยาบาล เช่น การให้อาหารทางสายยาง ควรให้ภายใน 24 ชั่วโมง ให้ 4 มื้อ ระหว่างเวลา 6.00-24.00 น. หากเร็วกว่าปกติ จะเริ่มจากตี 5 (ปกติ 6 โมงเช้า) ส่วนขั้นตอนการจัดกิจกรรมเล็ก 6 โมงเย็น 1 ทุ่ม เริ่มนอน ทำกิจกรรม ดูทีวี ดึกสุดไม่เกิน 4 ทุ่ม

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

นอกจากนี้ คุณสมบัติของบุคลากรที่ดูแลผู้สูงอายุควรมีสุขภาพดีทั้งกายและจิตใจ มีความอดทน มีความรู้ ความเข้าใจ ใจเย็น เมตตา รักและบริการด้วยความเต็มใจ ผู้ดูแลควรได้การฝึกอบรมหลักการดูแลผู้สูงอายุที่ถูกต้อง หรือจบสายตรงมา ซึ่งผู้เชี่ยวชาญท่านหนึ่งแนะนำว่าควรสนับสนุนผู้สูงอายุและเจ้าหน้าที่ลงหลักสูตรดูแลผู้สูงอายุ 420 ชั่วโมง ส่วนบริบาลควรได้รับการอบรม 6 เดือน ผู้ช่วยพยาบาล ควรเข้าอบรม 1 ปี

ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คุณลักษณะของศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุได้ แต่อาจช่วยได้สำหรับบางคนที่ชอบทำงานศิลปะ และปรับตามสภาวะทางร่างกายและจิตใจของแต่ละคน เช่น งานฝีมือและงานศิลปะประเภท ระบายสี วาดรูป พับผ้า วาดรูป ดนตรี แต่ขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละคนว่าชอบอะไร ผู้สูงอายุที่ไม่ชอบงานศิลปะ ก็อาจมีกิจกรรมนันทนาการอื่นๆ ได้ นอกจากนี้ศิลปะยังช่วยสร้างเสริมพัฒนาและออกกำลังสมอง ช่วยชะลอหรือป้องกันภาวะอัลไซเมอร์และสมองเสื่อมได้อีกด้วย

“ช่วยได้สำหรับบางคน ผู้สูงอายุที่ไม่ชอบงานศิลปะ ก็อาจมีกิจกรรมอื่นๆ ได้”

“ศิลปะช่วยได้ แต่ต้องปรับตามสภาวะของผู้สูงอายุแต่ละคน การทำกิจกรรมนันทนาการ พับผ้า วาดรูป ดนตรี ช่วยได้ แต่ขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละคนว่าชอบอะไร”

“ช่วยสร้างเสริม โดยเฉพาะด้านอัลไซเมอร์ ภายในบ้านพักมีกิจกรรมศิลปะงานฝีมือ เช่นประดิษฐ์ดอกไม้ ทำขนม งานศิลปะ ระบายสี วาดรูป จัดกลุ่มทำกิจกรรมกัน”

คุณลักษณะของดิจิทัลช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุบางคนที่มีความสนใจและมีทักษะในการใช้งานระบบดิจิทัล อีกทั้งยังเหมาะสมกับบางคนที่มีสุขภาวะทางกายและใจที่แข็งแรง ซึ่งสุขภาวะที่ได้รับจากดิจิทัลคือ สามารถติดต่อสื่อสาร ได้รับข้อมูลข่าวสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น แต่ถ้าเอามาทำกิจกรรมก็จะเลือกบางท่านที่ใช้อุปกรณ์เป็น โดยให้ถ่ายรูป ตัดต่อคลิปและวาดรูปบนแท็บเล็ต

“ขึ้นอยู่กับความสนใจและทักษะของแต่ละคน”

“ขึ้นอยู่กับคน ช่วยได้ บางคนใช้เป็นแต่ไม่เหมาะกับทุกคน ทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสาร ติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้”

“ดิจิทัลมีบทบาทเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุในบ้านพักฯ ที่ไม่ค่อยใช้เครื่องมือสื่อสาร มีอยู่ 15% ใช้ไอแพตที่ได้จากลูกหลาน ส่วนใหญ่ไลน์คุยกับลูกหลาน วัยของผู้สูงอายุในบ้านพักฯ ส่วนใหญ่ตั้งแต่ 70-80 ปีขึ้นไป แต่ถ้าเอามาทำกิจกรรมก็จะเลือกบางท่านที่ใช้อุปกรณ์เป็นหรือรู้เรื่องบ้าง โดยอาจให้วาดรูปบนแท็บเล็ต”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญ ฯ ส่วนใหญ่มีความเห็นว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะกับบางคนที่มีสุขภาวะทางกายและใจที่ดีกับพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้บ้าง ทั้งทางด้านการติดต่อสื่อสาร การได้รับข้อมูลข่าวสารและการสันทนาการ

“ขึ้นอยู่กับคน ช่วยได้ บางคนใช้เป็นแต่ไม่เหมาะกับทุกคน ทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสาร ติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้”

“ถ้ายังรู้เรื่องก็น่าจะช่วยได้”

“บางครั้งก็อาจก่อให้เกิดผลเสียมากกว่าหากใช้ไม่เป็น”

<u>ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ</u>

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะและมีประโยชน์สำหรับผู้สูงอายุบางคนที่ชื่นชอบศิลปะและสามารถใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เป็นการเพิ่มกิจกรรมที่เขาได้ทำ เพราะช่วยบำบัด และทำให้เกิดความสุขเพลิดเพลินกับคลายเหงาและคลายเครียดได้ นอกจากนี้การจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ควรเลือกผู้สูงอายุที่มีสุขภาพแข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้ หรือมีคนดูแลช่วยเหลือหากช่วยตัวเองไม่ได้

“ไม่เสมอไป ขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละคน”

“ขึ้นอยู่กับคน หากบางคนเล่นอุปกรณ์ได้”

“กิจกรรมศิลปะสำหรับผู้สูงอายุในบ้านพักคนชรา อาจต้องหาคนที่ชอบ และเอามาทดลองก็ได้”

การจัดรูปแบบการสอนสำหรับผู้สูงอายุที่เหมาะสมควรจัดเป็นกลุ่มตามเพศหรือช่วงวัย เพื่อความคิดเห็นจะได้ไปในทิศทางที่ใกล้เคียงกัน โดยจัดระยะเวลาสั้น ๆ หรือสัปดาห์ละ 1-2 ครั้งๆ ละ 1-2 ชั่วโมง เพราะผู้สูงอายุสุขภาพไม่แข็งแรงเท่าหนุ่มสาวจะมีอาการเหนื่อยง่าย และควรเป็นกิจกรรมที่ไม่น่าเบื่อ ผู้สูงอายุบางท่านเหมือนเด็ก จึงสามารถหลอกล่อว่าทำยังไงให้ยอมเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ตื่นเต้นน่าสนใจโดยไม่ยาวยืดเยื้อ ควรสนุก กระชับ สั้น และชัดเจน โดยใช้มีรูปภาพและตัวอักษรประกอบที่ใหญ่ ง่ายต่อการมองเห็น ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นถึงประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ดังนี้คือ

“มีประโยชน์แต่ขึ้นอยู่กันคนหากบางคนเล่นอุปกรณ์ได้”

“เลือกกลุ่มคนที่ทำได้ เพราะจะเป็นประโยชน์กับเขา ซึ่งประโยชน์ก็คือเป็นการเพิ่มกิจกรรมที่เขาได้ทำ ก่อนหน้านี้เคยมีกิจกรรมบำบัด โปรแกรมเกมเล่นในโทรศัพท์ แผนกกายภาพบำบัดซึ่งมีกิจกรรมบำบัด การกระตุ้นร่วมกับของที่หยิบจับได้”

“ขึ้นอยู่กับกลุ่ม มีคนดูแลหรือ Caregiver ช่วยเหลือ หากผู้สูงอายุช่วยตัวเองไม่ได้”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“เป็นการเพิ่มกิจกรรมที่เขาได้ทำที่ใช้สำหรับการบำบัด ซึ่งก่อนหน้านี้เคยมีกิจกรรมบำบัด โปรแกรมเกมเล่นในโทรศัพท์ แผนกกายภาพบำบัดซึ่งมีกิจกรรมบำบัด การกระตุ้นร่วมกับของที่หยิบจับได้”

ในการดูแลผู้สูงอายุ มีปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ดังนี้

- ผู้สูงอายุแต่ละคนสนใจในสิ่งที่แตกต่างกันมาก จึงมีบางประเด็นที่อาจขัดแย้งกัน ซึ่งไม่ก่อให้เกิดผลดีต่อผู้สูงอายุในด้านจิตใจ ผู้สูงอายุส่วนมากหลงลืมง่าย สายตาไม่ดี บางคนไม่ใส่แว่น หูตึง วิธีแก้ไขคือ ทำสื่อให้ชัดเจน ไม่คิดเยอะ ไม่ซับซ้อน ตรงไปตรงมา ใช้เวลาทำกิจกรรมไม่นาน

- ถ้าผู้สูงอายุเป็นอัลไซเมอร์กับจิตเวชจะทำให้ดูแลยาก จนกลายเป็นคนย้ำคิดย้ำทำ จำเป็นต้องฟื้นฟูสมองและทำกายภาพ ซึ่งต้องใช้เวลาและใช้ยาร่วมด้วย นอกจากนี้จำเป็นต้องมีจำนวนผู้ดูแลผู้ป่วยอัลไซเมอร์ที่มีประสบการณ์และมีความรู้ที่เพียงพอจะได้ช่วยเหลือได้อย่างทันท่วงที หากมีจำนวนผู้ดูแลน้อยจะแก้ไขปัญหาลำบาก เจ้าหน้าที่จะทนความกดดันไม่ได้

- หากผู้สูงอายุติดเตียงมีปัญหาการติดเชื้อบ่อยๆ และเกิดภาวะปอด ทำให้ดูแลยาก ต้องประเมินอาการทุกชั่วโมง โดยใช้เครื่องมือประคับประคองเพื่อส่งต่อให้โรงพยาบาล อีกยังต้องประเมินเสมหะ ปัสสาวะ ใช้หลักการรักษาวัคซีนเยอะมาก

ข้อพึงระวังในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุมีหลายประการ อาทิ อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุควรมีขนาดใหญ่จะได้เห็นง่าย ควรปรับตัวอักษรและภาพในอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้ใหญ่และชัดเจน นอกจากนี้ยังมีสื่อจากมิจฉาชีพที่สามารถชักนำผู้สูงอายุได้ และในการการชาร์จแบตเตอรี่ควรระวังเรื่องระบบไฟฟ้า ดังนั้นจึงควรมีคนช่วยดูแลและสอนการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุที่ยังใช้ไม่คล่องให้ทราบหลักการใช้งานที่ถูกต้องและการใช้อุปกรณ์ควรอยู่ภายใต้การดูแลของลูกหลานกับผู้ดูแล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

<u>*ด้านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับผู้สูงอายุ*</u>

บรรยากาศของรูปแบบการทำกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุควรมีลักษณะเป็นกันเอง สะดวกสบาย สนุกสนาน สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นได้อย่างเป็นกันเอง ควรจัดเป็นกลุ่มเล็ก ๆ จะได้ดูแลอย่างทั่วถึงเพราะต้องสอนไปและตอบคำถามหรือช่วยเหลืออธิบายให้แต่ละคนเข้าใจไปด้วย กิจกรรมต้องใช้เวลาสั้นๆ และชัดเจน ง่ายดายเพราะทำให้คนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย เช่น สายตาไม่ดี หูตึง ทำได้และเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ

“บรรยากาศควรเป็นกันเอง สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นได้อย่างอิสระ ไม่อึดอัด แปลกหน้ากัน”

“กิจกรรมต้องกระชับ ใช้เวลาไม่นาน ชัดเจน ทำให้คนหูไม่ดี ตาไม่ดีเข้าใจได้”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“บรรยากาศสบายๆ สนุกสนาน เป็นกลุ่ม 2-3 คนถึง 4-5 คน ไม่เกินนี้ เพราะถ้าเกินปุ๊บจะต้องสอนไปและตอบคำถามหรือช่วยเหลืออธิบายให้หลายคน ทำให้การดูแลไม่ทั่วถึง”

ส่วนสถานที่ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ ควรเป็นบ้านหรือศูนย์ดูแลที่จัดได้ทั้งภายนอกและภายในอาคาร แต่หากเป็นห้องก็สามารถควบคุมการจัดกิจกรรมได้ดีกว่า หากจัดภายนอกก็ควรมีลักษณะเป็นธรรมชาติ โดยเน้นความสะดวกสบายเป็นหลัก มีห้องน้ำและสุขาพร้อมใช้งานได้ตลอดเวลา ควรจัดเป็นกลุ่มเล็กๆ จะได้ดูแลอย่างทั่วถึง ลักษณะของกิจกรรมควรทำให้น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้สูงอายุ ผู้เรียนนั่งล้อมลงกัน เพื่อทำกิจกรรม มีผู้สอนกับผู้ดูแล 2 คน และเสริมทีมกายภาพกับทีมพยาบาลเข้าไปด้วย

“บ้านหรือศูนย์ดูแลที่มีความสะดวก ไม่แดดร้อน ฝนตก มีห้องน้ำ ห้องสุขาพร้อม”

“Indoor สามารถ Concentrate ได้ดีกว่า โดยจัดเป็นกลุ่มเล็กๆ 5-10 คน มีกิจกรรมขึ้นกับความชอบ จัดลักษณะของกิจกรรมให้น่าสนใจเหมาะสมกับผู้สูงอายุ”

“บรรยากาศสบายๆ อาจเป็นในห้องหรือในสวนที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ มีโต๊ะวางใหญ่หรือโต๊ะกลมใหญ่ล้อมลงกัน เพื่อทำกิจกรรมเช่น เล่นโดมิโน ใช้แท็บเล็ตวาดภาพคนละเครื่อง มีคนเรียน 4-5 คน ผู้ดูแล 2 คน อาจมีทีมกายภาพ และทีมพยาบาลด้วยก็ดี”

2.2.2. ***<u>ผู้จัดกิจกรรมและสอนศิลปะดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ</u>*** มีจำนวน 5 คน โดย 3 คนแรกจัดกิจกรรมการสอนในสถาบันอบรมผู้สูงอายุที่เดียวกัน ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4 เป็นวิทยากรสอนถ่ายภาพอาสาตามโรงพยาบาลกับชมรมอาสาต่างๆ มีประสบการณ์สอนผู้สูงอายุ 5 ปี และผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5 เป็นอาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยที่จัดกิจกรรมสอนผู้สูงอายุถ่ายภาพด้วยมือถือเพื่อช่วยเหลือชุมชนเพื่อสร้างรายได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

<u>ด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติในการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่</u> แบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ 1) ประโยชน์และคุณค่าของศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 2) คุณสมบัติของผู้สอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3) แอปพลิเคชันศิลปะที่ใช้สอนผู้สูงอายุ 4) ขั้นตอนในการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 5) ปัญหากับอุปสรรคในการสอสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ และ 6) ความรู้ ทักษะและทัศนคติที่จำเป็นในการสอนผู้สูงอายุ

1) *ประโยชน์และคุณค่าของศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่* ศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสรรสร้างประโยชน์และเพิ่มคุณค่าให้กับผู้สูงอายุมากมาย สำหรับประโยชน์ของอุปกรณ์เคลื่อนที่ คือ สามารถปรับตัวเข้าถึงเทคโนโลยี ข้อมูลข่าวสาร และความบันเทิงได้ดี สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในการสื่อสารกับผู้อื่นได้ตลอดเวลาอย่างสะดวกรวดเร็วแม้จะไม่ออกนอกสถานที่เนื่องจากอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถต่ออินเทอร์เน็ตได้ หากสามารถใช้แอปพลิเคชันบางประเภทก็อาจต่อยอดจากงานอดิเรกเป็นอาชีพได้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดการปฏิสัมพันธ์กับสังคม *“มีประโยชน์ตรงที่หาก*

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผู้สูงอายุใช้อุปกรณ์ฯ เป็นก็จะตามเทรนด์ไม่ตกยุค จะได้เท่าทันเทคโนโลยีและข่าวสารความรู้ที่อัปเดต”

“มีประโยชน์ด้านการสื่อสารอันดับหนึ่งสำหรับการโทรเข้าโทรออกผ่านแอปพลิเคชันระหว่างเค้าและลูกหลานแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์ฯ ช่วยให้ผู้สูงอายุผ่อนคลายทั้งแบบโซเชียล เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก ยูทูป กับแอปพลิเคชันแต่งภาพ เกม ตลอดจนโมบายแบงก์กิ้งสำหรับโอนเงินเนื่องจากสถานการณ์โควิดทำให้ออกจากบ้านไม่สะดวก”

“การสื่อสาร การรับรู้ข่าวสาร การสร้างสังคมออนไลน์ โมบายแบงก์กิ้ง แอปพลิเคชันเป๋าตัง ใส่ข้อความบนโมบาย หรือใช้แอปถ่ายรูปลูกหลาน ญาติ ไปวัด ไปเที่ยวที่ต่างๆ แล้วนำรูปภาพมาตกแต่ง มาทำเป็นคลิปวีดีโอ ใส่เสียง ทำให้ลูกหลานชื่นชม มีเพื่อนมากขึ้นจนเกิดความภูมิใจ บางคนกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญการตกแต่งภาพทำคลิปได้ด้วย”

“มีประโยชน์มาก สามารถนำมาปรับใช้ในหลายแขนง รวมทั้งการถ่ายภาพ โดยเน้นการสอนให้ผู้สูงอายุถ่ายภาพให้ลูกหลาน โดยสอนการถ่ายภาพคน เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้สูงอายุให้รู้จักเข้าสังคม”

“มีประโยชน์คืออุปกรณ์เคลื่อนที่มีไว้สำหรับสื่อสารและเชื่อมต่อกัน เป็นการส่งถ่ายข้อมูลต่างๆ ให้เร็วกว่าเดิม เมื่อก่อนส่งไฟล์ผ่านแฟลชไดร์ฟ ปัจจุบันสามารถโต้ตอบกับแชร์ลิงก์และไฟล์แล้วส่งผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น ไลน์ ได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น ซึ่ง ลูกศิษย์สูงวัยแต่ละคนในอดีตหลังเกษียณมักใช้เวลาว่างในการดูละครสั้นๆ ที่ทำให้เกิดภาวะออฟฟิศซินโดรม เพราะนั่งๆ นอนๆ ดูทั้งวันไม่รู้จะทำอะไร การมีสมาร์ทโฟนก็มีประโยชน์คือทำให้มีอะไรทำ เช่น นัดหมายกับเพื่อน นัดพบปะสังสรรค์ ใช้แอปพลิเคชันไลน์คุยกัน นัดพบกัน ดังนั้นสมาร์ทโฟนจึงเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้สูงอายุสามารถติดต่อกับคนวัยเดียวกัน”

ส่วนประโยชน์ของกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ คือ ทำให้ผู้สูงอายุมีความสุข คลายเหงาและผ่อนคลายความเครียด ซึ่งหากสอนให้ผู้สูงอายุใช้ถูกวิธีก็เป็นการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กในการขีดเขียนและควบคุมตัวเองได้ ทำให้เกิดสุขภาพกายและจิตใจได้ดี ช่วยพัฒนาสมอง สร้างจินตนาการกับสุนทรียภาพ สดชื่น เพิ่มคุณค่าและพัฒนาศักยภาพให้กับตัวผู้สูงอายุจากงานอดิเรกเป็นรายได้อีกด้วย

“ช่วยสร้างความสุขให้ผู้สูงอายุ ช่วยสอนให้ผู้สูงอายุใช้ถูกวิธีจนสามารถควบคุมตัวเองได้ในระยะเดียวกัน และยังทำให้เกิดสุขภาพดี เป็นการฝึก กายบริหาร พัฒนาสมองซีกขวา มีจินตนาการ เกิดสุนทรีย์ หากใช้อย่างเหมาะสมเป็นการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กในการขีดเขียน”

“ผ่อนคลาย สอนไอทีไม่ควรจริงจังมากไปเพราะจะทำให้เครียด ในการสอนการใช้งาน ควร บาลานซ์ทั้งสองส่วน ใช้ทางด้านสมองมากขึ้น ทำให้สดชื่น สามารถจดจำค่อนข้างดีขึ้น”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“ได้จินตนาการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ได้งานศิลปะมาผสมผสานกับไอที สร้างความสมดุลให้กับสมองสองซีก โดยการตกแต่งภาพ ใส่ลวดลาย ใส่สีสันได้ สามารถลบและแก้ไขได้”

“ทำให้ผู้สูงอายุมีความสุขจนติดและอยากทำทุกวัน เช่นส่งรูปสวัสดีวันจันทร์ทางไลน์”

“ช่วยสร้างชุมชนให้กับผู้สูงอายุ ช่วยให้ผู้สูงอายุมีงานทำ ช่วยพัฒนาศักยภาพ ใช้งานได้จริง สามารถต่อยอดเป็นรายได้ เช่นถ่ายรูปสินค้าขายเอง”

2) *คุณสมบัติของผู้สอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่* บุคลากรที่สอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ควรมีคุณสมบัติหลายประการ คือ ผู้สอนต้องรู้ในแอปพลิเคชันที่สอนอย่างถ่องแท้ เพราะจะได้สอบผู้สูงอายุและต้องใจเย็นและอดทน เนื่องจากผู้สูงอายุเรียนรู้ช้า ย้ำคิดย้ำทำ และหลายคนถือว่ามีประสบการณ์มาก่อน ผู้สูงอายุหลายคนมักชอบถามแทรกระหว่างสอน จึงต้องควบคุมอารมณ์และมีสติในการอธิบายอย่างง่าย ๆ เป็นขั้นตอน นอกจากนี้ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจผู้สูงอายุเรื่องวิธีการเรียนรู้ ผู้สูงอายุรับรู้ช้า ควรสอนเป็นหลักง่ายๆ ตามขั้นตอนแต่ไม่เครียดจนเกินไป ต้องอธิบายช้า ชัดๆ จนกว่าผู้สูงอายุจะเข้าใจ

“ใจเย็น เข้าใจพฤติกรรมของผู้สูงอายุในการเรียนรู้ อดทน รู้จริงในสิ่งที่ตัวเองกำลังสอน เพราะผู้สูงอายุไม่เหมือนเด็ก จะชอบถามระหว่างสอน ทำให้ติดขัดจนไม่สามารถคุมการสอนได้ แต่หากกิจกรรมเป็นไปตามที่ออกแบบก็ทำให้สนุกได้โดยขึ้นกับเป้าหมายของคนสอน”

“เข้าใจผู้สูงอายุเรื่องวิธีการเรียนรู้ รับรู้ไม่เหมือนเด็กๆ ผู้สูงอายุรับรู้ช้า ควรสอนเป็นหลักเกณฑ์นิดนึง ไม่เครียดไป คนสอนต้องรู้ในแอปพลิเคชันที่สอนอย่างถ่องแท้ เพราะจะได้สอบผู้สูงอายุและต้องใจเย็นกับเขา เนื่องจากผู้สูงอายุเรียนรู้ช้า ย้ำคิดย้ำทำนิดนึง”

“ใจเย็น ถ้าใจร้อนมากมีทะเลาะ ทำให้ผู้สูงอายุหงุดหงิด เพราะเขาถือว่าเขามีประสบการณ์ ติดอีโก้”

“ใจเย็นเพราะผู้สูงอายุเรียนรู้ช้า สายตาไม่ดี ไม่รู้ในเทคโนโลยี ต้องใช้เวลาสอนทีละปุ่ม ควรเข้าใจธรรมชาติของผู้สูงอายุซึ่งชอบซักถาม ถามแล้วถามอีก บางทีตอบแล้วยังไม่เข้าใจ ต้องค่อยๆ ตอบช้าๆ และพูดซ้ำๆ ให้เข้าใจ”

“ไม่ควรจำกัดอายุผู้สอน คุณสมบัติของผู้สอนที่สำคัญคือต้องใจเย็น อดทน สามารถควบคุมอารมณ์ วุฒิภาวะ สถานการณ์ได้ดี ไม่ขี้รำคาญ เพราะผู้สูงอายุย้ำคิดย้ำทำ ถามบ่อย”

3) *แอปพลิเคชันศิลปะที่ใช้สอนผู้สูงอายุ* สำหรับแอปพลิเคชันการสอนบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านแรกเน้นการสอนแอปพลิเคชันบนระบบไอโอเอส เพราะมีคุณลักษณะหน้าตาที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างสวยงาม และค่อนข้างปลอดภัยจากไวรัส แต่บางแอปพลิเคชันผู้เรียนก็สามารถใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้ โดยผู้สอนใช้ระบบ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ปฏิบัติการไอโอเอสแล้วมาอธิบายให้ผู้เรียนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ให้เข้าใจว่าเครื่องมือบางส่วนใช้งานอย่างไร แต่ในโรงเรียนสอนผู้สูงอายุแห่งอื่น กิจกรรมการสอนตามโรงพยาบาล ชมรมและสถานที่สาธารณะได้สอนทั้งสองระบบปฏิบัติการเพราะแอปพลิเคชันส่วนใหญ่สามารถใช้ได้ทั้งสองระบบ ผู้เรียนแต่ละคนมีอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างแบรนด์ ต่างเวอร์ชันและต่างระบบ บางคนใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และไอโอเอส ผู้สอนจึงจำเป็นต้องอธิบายถึงความแตกต่างของคุณลักษณะและประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันระหว่างระบบและเวอร์ชันให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุแต่ละคนให้เข้าใจ ยกเว้นบางแอปพลิเคชันที่มีเฉพาะระบบปฏิบัติการเดียว เช่น โปรครีเอท (Procreate) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันวาดภาพที่มีเฉพาะระบบไอโอเอสบนไอแพตเท่านั้น แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้สอนผู้สูงอายุแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพ โดยสอนถ่ายภาพแล้วนำมาตกแต่ง ทำสี ย้อมสี สามารถนำไปพิมพ์และต่อยอดทำสติ๊กเกอร์ไลน์ในโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์และแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น Line Camera, Snapseed, Meitu, Canva และ Instagram

2. แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ถ่ายและตัดต่อคลิปวีดีโอในแอปพลิเคชันเดียว ได้แก่ Kinemaster, Inshot, Imovie (IOS), Capcut และ, Tiktok

3. แอปพลิเคชันวาดภาพ โดยสอนผู้สูงอายุด้วยการใช้ปากกาสไตลัสวาดบนไอแพตบนแอปพลิเคชัน Procreate, Note, Notability และ Good Note

สำหรับระยะเวลาสอนหากเป็นแอปพลิเคชันศิลปะทั่วไป ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านแรกกล่าวว่า ไม่ควรใช้เวลาสอนเกิน 3 ชั่วโมง ควรแบ่งเป็นครั้งละ 1.30 ชั่วโมง แต่ขึ้นอาจจะมากกว่าขึ้นอยู่กับความยากง่าย ซึ่งบางครั้งสอน 3 ครั้งๆ ละ 3 ชั่วโมง เบรก 10 นาทีต่อ 1.30 ชม เพื่อให้ผู้สูงอายุผ่อนคลาย เรียนรู้จริงๆ 2 ชม ครึ่ง หรือถ้าครั้งเดียวจะเป็น 3 ชม รวมเบรก 10 นาทีดังกล่าว หรือจะเป็น 1.30-2 ชั่วโมง แต่ผู้เชี่ยวชาญสองท่านกล่าวว่าบางกิจกรรมที่ใช้เวลานานขึ้นได้ เช่น กิจกรรมถ่ายภาพด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ สามารถใช้เวลา 1 วันหรือ 6 ชั่วโมง เพราะแอปพลิเคชันถ่ายรูปเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่ายและใช้งานในอุปกรณ์เคลื่อนที่ขนาดเล็กได้ดี พกพาสะดวก โดยแบ่งออกเป็นช่วงเช้าซึ่งเป็นการบรรยายวิธีการใช้แอปพลิเคชันแล้วลงมือ ภาคบ่ายเป็นการแสดงผลงาน วิจารณ์ผลงานจากผู้สอนและผู้เรียนร่วมชั้น แล้วโพสต์ลงกลุ่มโซเชียล เช่นไลน์เพื่อแชร์ผลงานซึ่งกันและกัน

“ระยะเวลา 3 ชั่วโมง แต่ขึ้นอาจจะมากกว่านอยู่กับความยากง่าย ซึ่งบางครั้งสอน 3 ครั้งๆ ละ 3 ชั่วโมง เบรก 10 นาทีต่อ 1.30 ชั่วโมง หรือถ้าครั้งเดียวจะเป็น 3 ชั่วโมง”

“3 ชั่วโมงเพื่อให้ผู้สูงอายุผ่อนคลาย หรือจะเป็น 1.30-2 ชั่วโมงก็ได้”

“กิจกรรมถ่ายภาพด้วยมือถือ ส่วนมากเป็น 6 ชั่วโมงใน 1 วัน ช่วงเช้า 9.00-12.00 น. พัก 1 ชั่วโมง บ่าย 13.00-16.00 น. ระหว่างสอนผู้เรียนสามารถพักเบรกได้ แต่บางที่ก็อบรม 2 วัน”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

4) *ขั้นตอนในการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่* ในการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุจำเป็นต้องวางแผนการสอนเป็นสำคัญ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน แรกแนะนำว่าขั้นตอนแรกคือการแนะนำพื้นฐานให้ผู้สูงอายุเข้าใจในการใช้แอปพลิเคชันให้ถูกต้องด้วยการแจ้งวัตถุประสงค์ในการใช้แอปพลิเคชันและผลงานที่จะทำในชั้นเรียน ควรอธิบายก่อนว่าขั้นตอนแรกถึงสุดท้ายเป็นอย่างไร กับแสดงสิ่งที่จะได้รับวันนี้ จากนั้นเริ่มสาธิตและทำพร้อมกันกับผู้เรียน โดยผู้สอนจะสาธิตซ้ำกัน ให้ผู้เรียนจำได้เพราะผู้สูงอายุส่วนมากหลงลืมง่ายจึงต้องใช้เวลาสอนแล้วจึงให้ผู้เรียนทำการเปิดแอปพลิเคชันศิลปะแล้วค่อยๆ ทำตามพร้อมกับผู้สอนโดยมีผู้ช่วยสอนคอยดูและช่วยเหลือจนได้ชิ้นงานนั้นมา ซึ่งหากผู้สูงอายุจำไม่ได้ ไม่เข้าใจ ทำได้เฉพาะระยะเวลาที่ทำ ก็ควรอธิบายและแสดงตัวอย่างให้ชัดเจน บางกิจกรรมได้แจกคู่มือประกอบการเรียน ซึ่งในแต่ละข้อมีคำอธิบาย มีเสริมหรือคำศัพท์ระบุไว้ข้างใน เมื่อผู้เรียนทำผลงานศิลปะเสร็จเรียบร้อยแล้วก็จะได้รับคำชมเชยและประเมินว่าทำได้ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจกับผู้สูงอายุ แล้วนำมาแชร์บนโลกออนไลน์โซเชียลมีเดีย หรือพิมพ์ออกมาเป็นผลงานศิลปะที่เป็นได้ทั้งงานอดิเรกและอาชีพ

“ขั้นแรกควรอธิบายก่อนว่าขั้นตอนแรกถึงสุดท้ายเป็นอย่างไร แล้วแสดงสิ่งที่จะได้รับวันนี้ เริ่มทำพร้อมกันโดยทำพร้อมกับผู้เรียน ครูทำซ้ำ 3-4 ครั้ง ให้เห็นว่าเหมาะหรือไม่เหมาะ”

“ไม่เน้นทฤษฎีสำหรับผู้สูงอายุ เน้นให้ถ่ายรูปเลย ขั้นแรกจะเน้นให้ผู้สูงอายุเรียนรู้อุปกรณ์การถ่ายภาพบนมือถือ ขั้นต่อมาคือให้ผู้เรียนถ่ายภาพโดยใช้ใจเน้นความรู้สึกว่า “สวย” ขั้นตอนสุดท้ายคือเน้นวิจารณ์รูป โดยอาจจะสอดแทรกทฤษฎีการถ่ายภาพเข้าไปด้วยได้ ซึ่งในการสอนจะเน้นให้ผู้สูงอายุถ่ายภาพแบบมีเรื่องราวหรือเล่าเรื่องออกมา”

“ช่วงเช้า บรรยายองค์ประกอบศิลป์ 4 หัวข้อ 30-40 นาทีแล้วสาธิตวิธีการถ่ายภาพโดยใช้มือถือแล้วให้ผู้เรียนทำตามโดยแนะนำอย่างใกล้ชิดโดยจัด 3 เวิร์คช็อป ช่วงบ่ายวิจารณ์ผลงานแล้วแชร์ภาพในกลุ่มไลน์ เสร็จคลาสไม่เกินบ่ายสาม”

5) *ปัญหากับอุปสรรคในการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ* ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านได้กล่าวว่ามีปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ดังนี้คือ

1. ผู้สูงอายุหลงลืมง่าย เรียนรู้ช้าตามสภาพร่างกายและอายุ มีปัญหาเรื่องสายตาและมือในการจับอุปกรณ์ต่างๆ แก้ปัญหาคือ ไปช้าๆ ซ้ำๆ คอยทุกคน เรียนไม่ควรเกิน 10 คน โดยมีครูสอนหลัก 1 คน ผู้ช่วย 1-2 คน

2. ผู้สูงอายุรับรู้ไม่เหมือนกัน บางคำสั่งบางคนเข้าใจแต่บางคน ไม่เข้าใจ วิธีแก้ไขคือเลือกคำให้ชัดเจนและง่ายต่อความเข้าใจ บางครั้งการใช้สัญลักษณ์แทนคำพูด เช่น รูปภาพหรือ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ไอคอนขนาดใหญ่ชัดเจนแทนคำพูดจะช่วยทำให้ผู้สูงอายุเข้าใจได้ดีกว่าเนื่องจากหลายคนมีสายตาที่ไม่ดี

3. อุปกรณ์เคลื่อนที่และระบบปฏิบัติการของแต่ละคนไม่เหมือนกันทั้งหมด บางเวอร์ชันต่ำหรือสูงมากไป จึงต้องแก้ไขเฉพาะส่วน แก้ไขหน้างาน บางเวอร์ชันไม่ทำงาน ไม่อัพเดท บางเครื่องใช้ภาษาไทยบ้างภาษาอังกฤษบ้าง เช่น เฟซบุ๊กหน้าตาและคำสั่งไม่เหมือนกัน จึงต้องอธิบายว่าคำสั่งเหมือนกันแต่หน้าตาไม่เหมือนกันอย่างไร โดยอุปกรณ์เคลื่อนที่สอนส่วนมากเป็นระบบปฏิบัติการไอโอเอส และผู้เรียนส่วนน้อยใช้แอนดรอยด์ จึงจำเป็นต้องคัดสรรแอปพลิเคชันที่จะถือเข้ามาเรียน เพราะแม้ว่ามีแอปพลิเคชันเดียวกันแต่ข้างในไม่เหมือนกัน ผู้สอนและผู้ช่วยสอนจึงควรประกบและอธิบายกับสอนว่าแอนดรอยด์ใช้อย่างไร ไอโอเอสใช้อย่างไร

6) *ความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่จำเป็นในการสอนผู้สูงอายุ* สำหรับความรู้ ทักษะที่จำเป็นในการสอนศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ คือ ผู้สอนต้องชอบในแอปพลิเคชันจริง หากไม่ชอบจะส่งต่อความรู้ได้ยาก ควรรู้จริงทั้งทางด้านทักษะ รู้ในแอปพลิเคชัน มีประสบการณ์มาก ควรมีความรู้ในแอปพลิเคชันเชิงลึกด้านเวอร์ชันและระบบปฏิบัติการที่มีลักษณะต่างกัน จำเป็นต้องเขียนคู่มือศึกษากันในแอปพลิเคชัน คนที่มีความเข้าใจในแอปพลิเคชันมีพอสมควรจึงสามารถมาแตกเป็นคู่มือการสอนและแบบฝึกหัดที่ทำได้ง่าย ช่วยทำให้ผู้เรียนแต่ละคนรู้สึกปลื้มใจและภูมิใจในตัวเองมากขึ้น

ส่วนทัศนคติในการสอนคือต้องมีทัศนคติทางบวกต่อผู้สูงอายุ ผู้สอนควรอารมณ์ดี ใจเย็น และอดทนต่อผู้สูงอายุซึ่งมีพฤติกรรมเชื่องช้า บางคนเจ้าอารมณ์ เอาแต่ใจตัวเอง บางคนจดตาม แต่บางคนไม่จดตาม บางคนถามมากและชอบถามแทรกระหว่างการสอน ที่สำคัญคือผู้เรียนแต่ละคนรับรู้ไม่เท่ากัน บางคนจด บางคนไม่จด จึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ว่าแต่ละคนเข้าใจในการสอนหรือไม่ นอกจากนี้ผู้เรียนต้องยอมรับและรับรู้อะไรใหม่ๆ อย่าทำตัวเป็นน้ำเต็มแก้ว ควรลองผิดลองถูก และควรสอนให้ง่ายไม่ซับซ้อนและไม่ลงลึกเพราะผู้สูงอายุไม่สามารถคิดซับซ้อนได้

“รู้จริงทั้งทางด้านทักษะ การสร้างงานศิลปะบนแอปพลิเคชัน และมีทัศนคติทางบวกต่อผู้สูงอายุ”

“ความรู้คือ รู้ในแอปพลิเคชัน ต้องเขียนคู่มือ ศึกษากันในแอปพลิเคชัน คนที่มีความเข้าใจในแอปมีพอสมควรจึงสามารถมาแตกเป็นคู่มือการสอน ส่วนทัศนคติคือผ่อนคลาย มีเสียงหัวเราะ ออกแบบฝึกหัด ทำได้ง่ายๆ ทำให้รู้สึกปลื้มใจ ภูมิใจในตัวเองมากขึ้น ซึ่งปัญหาคือการรับรู้ไม่เท่ากัน บางคนจด บางคนไม่จด จึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ว่าแต่ละคนเข้าใจไหม คำพูดแบบนี้เข้าใจไหม”

“ทัศนคติคือ ยอมรับและรับรู้อะไรใหม่ๆ อย่าทำตัวเป็นน้ำเต็มแก้ว ควรลองผิดลองถูก วิเคราะห์ว่าเหมาะหรือไม่สอนให้ง่าย อย่าลงลึก”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“สำหรับการถ่ายภาพโดยใช้แอปพื้นฐานในมือถือนั้น ควรรู้เรื่องมือถือพอสมควรตามประสบการณ์หากรู้ต่างแบรนด์ก็จะดี เช่น ไอโฟน ซัมซุง หัวเหว่ย ออปโป้ แอปถ่ายภาพพื้นฐานหน้าตาไม่เหมือนกันทั้งหมด บางปุ่มอาจถูกจัดวางต่างตำแหน่งกัน”

“ผู้สอนควรมีความชอบในแอปพลิเคชัน ต้องมีทัศนคติในแอปพลิเคชันที่ดี หากไม่ชอบก็จะส่งต่อความรู้ได้ยาก”

ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ศิลปะสามารถนำมาสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุโดยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กกับสมอง ช่วยสร้างจินตนาการ ช่วยให้เกิดกระบวนการคิด เกิดสมาธิ ผ่อนคลาย สนุกสนาน เกิดความผาสุกจนทำให้ผู้เรียนอยากมาเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจกับแอปพลิเคชันมากขึ้นหรือทราบเทคนิคเพิ่มเติมจนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังนำไปต่อยอดเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ โดยเฉพาะผู้สูงอายุแบบเข้าสังคมมีความรู้สึกอยากเจอเพื่อนใหม่เพราะได้ได้แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน

“พัฒนาสมองซีกขวา ผ่านจิตใจ อารมณ์ มีจินตนาการ เป็นการบริหารกล้ามเนื้อมัดเล็ก หากใช้ในระยะเวลาที่เหมาะสม”

“ทำให้ผ่อนคลาย ไม่เครียด สนุก อยากมาเรียนอีก มีความสุข ไม่ยากอย่างที่คิด เดี๋ยวมาเรียนเพิ่มเติม เรียนวันแรก วันที่สอง เข้าใจมากขึ้น สมองอีกซีก อารมณ์ดีมากขึ้น ผู้เรียนไม่ชอบอยู่บ้าน หรืออยากเจอเพื่อน สนุกสนานครึกครื้น ได้แลกเปลี่ยนความรู้กัน”

“ทำให้ใจเย็นลง มีสมาธิ เกิดกระบวนการคิด”

“มือถือเป็นเพื่อนของผู้สูงอายุ ทำให้เข้าสู่โหมดโลกส่วนตัว ช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดจินตนาการ เช่น หยิบมือถือไปถ่ายรูป วาดรูป เล่นเกมต่างๆ”

“ศิลปะเป็นสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นเพื่อทำให้ผู้คนมีความสุข ไม่ใช่การยัดเยียดหรือเน้นอัดข้อมูล เนื้อหาบางอย่างสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและเป็นงานอดิเรกได้ เช่นถ่ายต้นไม้หรือดอกไม้อย่างไร วางกล้อง จัดองค์ประกอบอย่างไร ถ่ายรูปขนม อาหารอย่างไร แล้วส่งต่อให้ลูกหลานกับเพื่อนๆ อย่างไร ต้องเน้นสอนที่เกี่ยวโยงหรือบูรณาการกับชีวิตประจำวันให้ได้ โดยเน้นสุขภาพกายที่ดีเป็นสำคัญ คือเน้นอาหาร ผัก ผลไม้ สมุนไพร”

กิจกรรมศิลปะที่ผู้สูงอายุชื่นชอบส่วนมากเป็นแอปพลิเคชันถ่ายรูป ตกแต่งภาพกับตัดต่อคลิปวีดีโอ เพราะสามารถปรับแต่งภาพให้สวยและดูดีมากขึ้น เช่น แต่งให้เด็กลง ปรับแต่งจากรูปเบี้ยวให้ตรงขึ้น ทำพื้นหลังให้สวย และยังเพิ่มลูกเล่นเทคนิคต่างๆ อาทิ ใส่กรอบภาพกับสติ๊กเกอร์ตกแต่งเพิ่มเติม ทำโปรไฟล์เป็นบัตรอวยพรวันเกิด ด้วยแอปพลิเคชัน (Canva) แต่งภาพโดยตัดต่อพื้นหลัง ด้วยแอปพลิเคชันโฟโต้รูม (Photoroom) สามารถทำเป็นภาพนิ่งหรือเคลื่อนไหวเล็กๆ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จำเป็นต้องออกแบบคู่มือให้เข้าใจง่าย ไม่ยากและสวยงาม ส่วนกิจกรรมศิลปะรูปแบบใดที่มีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุมากที่สุดคือ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพเพราะใช้งานง่ายมากที่สุด ที่เหมาะสมรองลงมาคือตัดต่อคลิปวีดีโอ และแอปพลิเคชันวาดภาพ ตามลำดับ

สำหรับคุณสมบัติของสื่อดิจิทัล มีผู้เชี่ยวชาญสองท่านกล่าวว่าสามารถสร้างสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุจากรูปแบบดิจิทัลที่เป็นสื่อในการสร้างรูปเสมือนจริงที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการทำงานและการใช้ชีวิตต่อไป และยังสามารถต่อยอดจากสิ่งที่ชอบได้ โดยอีกท่านได้เสริมว่าดิจิทัลช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุที่ชื่นชอบในเทคโนโลยีหรือเครื่องมือดิจิทัลซึ่งช่วยพัฒนาสมอง ช่วยให้ผ่อนคลาย ชะลอภาวะอัลไซเมอร์ เพราะแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถเข้าถึงโดยง่าย เล่นได้เลย ทำให้ไม่เบื่อ เช่น แอปพลิเคชันเกมส์ ยูทูป เป็นต้น แต่อีกท่านเห็นว่าดิจิทัลไม่เข้ากับผู้สูงอายุ แต่หากคิดว่าเหมาะสมต้องอธิบายให้ผู้สูงอายุเข้าใจ โดยศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ เพราะประสบการณ์ของแต่ละคนเยอะมาก จำเป็นต้องอธิบายให้เข้าใจในระบบดิจิทัลว่ามีคุณสมบัติอย่างไรและมีประโยชน์อย่างไร อีกท่านเห็นว่าหากผู้สูงอายุมีความคุ้นเคยหรือชื่นชอบสื่อดิจิทัลมาบ้างก็สามารถสร้างเสริมสุขภาวะได้แต่ต้องมีสุขภาพกาย เช่น สายตาที่ดีเพียงพอจึงจะได้ใช้งานได้ ส่วนทางด้านอุปกรณ์เคลื่อนที่ ทั้ง 5 ท่านมีความเห็นว่าสามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุจากการใช้งานติดต่อสื่อสารพูดคุยกับลูกหลานและเพื่อนๆ การใช้งานเพื่อความบันเทิงผ่านโซเชียลมีเดียทั้งไลน์ และบางท่านสามารถสมัครเฟซบุ๊ค อินสตราแกรม มีอีเมลส่วนตัว และดูคลิปดูหนังฟังเพลงจากยูทูป หรือไฟล์เพลงหรือวิทยุในอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยอุปกรณ์เคลื่อนที่กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่จำเป็นสำหรับผู้สูงอายุมากขึ้น

ส่วนในการจัดกิจกรรมการสอนผู้สูงอายุใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุในปัจจุบันในการสรรสร้างงานศิลปะโดยไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์สร้างแบบโดยใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เพียงอย่างเดียวสร้างงานศิลปะได้เพราะมีอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากมายในหนึ่งเดียว สามารถใช้ได้ทุกที่ทุกวลาและทุกสถานการณ์ ช่วยทำให้ผ่อนคลายไม่เบื่อ แต่ควรออกแบบโจทย์และจัดกิจกรรมให้น่าสนใจกับสอดแทรก ลูกเล่นและเทคนิคต่างๆ แบบง่ายแต่ช่วยทำให้ผลงานศิลปะดูน่าสนใจและสวยงามมากขึ้น เช่น การใช้กรอบตกแต่งภาพ การใช้ตัวหนังสือ การใส่ฟิวเตอร์เพิ่มเติม การเพิ่มลวดลายตกแต่งภาพ ฯลฯ

หากต้องการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมองว่ากิจกรรมเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุทั้งทางด้านจิตใจและสภาพร่างกาย แต่ต้องกำหนดระยะเวลาการสอน ออกแบบเวลาสอน เป้าหมายการสอนคืออะไร และวัตถุประสงค์ในการสอน นอกจากนี้ยังเป็นประโยชน์ทั้งคนวิจัยและคนสอน เพราะช่วยให้คนสอนเข้าใจและเรียนรู้ผู้สูงอายุ และควรออกแบบบทเรียนที่ง่าย ไม่หนักและไม่เครียดเพื่อ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตอบสนองผู้สูงอายุ อีกทั้งยังควรสอนให้ทราบถึงหลักการและวิธีการสร้างผลงานศิลปะได้ถูกต้องและสวยงาม

“เหมาะสม เพราะทุกคนเป็นไลน์ได้ สามารถสอนให้เขาแต่งรูปได้ผ่านแอปพลิเคชันอาจจะใส่ฟิวเตอร์ช่วย”

“เหมาะสมที่จะใช้โมบายสร้างงานศิลปะ ไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์ร่างภาพ เอาโมบายสร้างงานศิลปะได้เลย ไม่ว่าอยู่ไหน เช่น หาหมอ ทำให้ผ่อนคลาย ไม่เบื่อ นอกจากนี้ยังสามารถตกแต่งเพิ่มเติม เช่น ใช้กรอบ ใช้ตัวหนังสือ ลวดลายตกแต่งภาพระหว่างรอหมอได้”

“เหมาะ บางคนไม่ชอบลงสีน้ำจริงๆ อุปกรณ์จริงที่ต้องพกพาจะทำให้เกิดความยุ่งยากเลอะเทอะ ดิจิทัลเป็นอุปกรณ์ที่ไม่ต้องพกพามากมาย อาจมีปากกาสไตลัสช่วยในการสร้างสรรค์ทำให้สะดวกสบายขึ้น”

“เหมาะสม เพราะปัจจุบันมือถือกลายเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นปัจจัยที่สำคัญของผู้สูงอายุ”

“เหมาะสม เพราะผู้สูงอายุอายุ 60-70 ปี เท่ากับอายุ 40 กว่าปีสมัยก่อน สามารถใช้สายตาในการเพ่งมองได้ และสามารถใช้เทคโนโลยีได้มากขึ้น เช่นใช้ไลน์มากขึ้น”

ด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

การจัดการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ สามารถจัดได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม หากสอนแบบเดี่ยว ข้อดีคือสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้นสนุกในระดับหนึ่ง แต่เน้นการสอนแบบกลุ่มเพราะมีประสิทธิผลมากกว่า ประกอบด้วยวิทยากรหลักกับผู้ช่วยสอน 1-2 คนโดยขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เรียน การจัดแบบกลุ่มเล็ก 5-6 คนหรือไม่เกิน 10 คนจะได้ผลกว่า โดยผู้เรียนทำไปพร้อมกับคนสอนอย่างเป็นขั้นตอนมักจะได้ผลกว่า แต่มีผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่านกล่าวว่าบางกิจกรรมที่สามารถสอนกลุ่มคนจำนวน 20-30 คนได้ เช่น กิจกรรมการถ่ายรูป เพราะแอปพลิเคชันถ่ายรูปเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่ายจึงใช้เวลาสอนไม่นาน ส่วนในการสอนนั้นผู้สอนควรสาธิตแล้วครั้งต่อมาก็ทำการสาธิตแล้วให้ผู้สูงอายุทำตามพร้อมกันเพราะผู้เรียนส่วนใหญ่มักหลงลืมง่าย ยิ่งต้องสอนเป็นจำนวนมากขึ้น โดยคุณลักษณะของผู้เรียนแต่ละคนไม่เท่ากัน การสอนศิลปะจะยากขึ้น บางคนทำงานก่อนครูแต่บางคนทำงานหลังครู ทำให้หลดหลั่นกันจนเกิดความเครียด และทำให้รู้สึกว่ายาก สามารถจัดทั้งในและนอกสถานที่ การจัดนอกสถานที่บางครั้งจะได้เห็นผลงานศิลปะเพิ่มเติมและเกิดแนวคิดที่หลากหลายขึ้น

สำหรับประโยชน์ในการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านได้ออกความเห็นไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“เป็นประโยชน์ด้านจิตใจและสภาพร่างกาย แต่ต้องคุมระยะเวลาการสอน ออกแบบเวลาสอนให้ดี วางแผนด้วยว่าเป้าหมายการสอนคืออะไร ออกแบบเพื่ออะไร”

“เป็นประโยชน์ คือ คนวิจัยและคนสอนเข้าใจและเรียนรู้ผู้สูงอายุ อีกทั้งยังออกแบบเพื่อตอบสนองผู้สูงอายุ ไม่ยาก ไม่หนัก ไม่ซีเรียส สอนให้เข้าสร้างผลงานรูปแบบสวยงามได้อย่างไร”

“มีประโยชน์ คือ กลับไปดูว่าเค้ามีอุปกรณ์รองรับการเรียนได้ไหม ควรมีแอปพลิเคชันด้วย หรือใช้ฟังก์ชันหรือไอคอนแทน”

“เหมาะสม แต่ควรเน้นการจัดกิจกรรมภายในห้องที่เป็นสถานที่ปิดสำหรับวิจารณ์ภาพและมีการออกไปปฏิบัติการข้างนอก”

“ได้ แต่ต้องเลือกโจทย์ ต่อให้เค้าสร้างประโยชน์ได้ให้ลูกหลานเห็นว่าว้าวและเกิดความภูมิใจ สำหรับคนแก่ให้ถ่ายรูปตามโจทย์”

แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะและประเมินผลให้ตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุควรมีขั้นตอน และมีเป้าหมายของชิ้นงาน เพราะช่วยประเมินได้ว่าสามารถสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้เรียนหรือไม่ โดยจำเป็นต้องสอนแบบง่ายเพราะทำให้ผู้เรียนไม่เครียด โดยสอนเท่าที่จำเป็นและประเมินผลว่าให้ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะเป็นการบ้านโดยส่งคู่มือในโซเชียลมีเดียหรือบางหลักสูตรให้ทำในชั้นเรียน แล้วผู้สอนกับผู้ช่วยสอนจะเดินดูในคลาส แล้วให้ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานหน้าห้อง ในเว็บบอร์ด หรือในโซเชียลมีเดียหลังทำงานเสร็จ

“มีขั้นตอน มีเป้าหมายของชิ้นงาน สอนเค้าด้วยว่าทำงานชิ้นไหน ถ้าทำได้สำเร็จ ก็สามารถประเมินได้ว่าเค้ามีความสุข”

“สอนง่าย ไม่เครียด สอนเท่าที่จำเป็น ประเมินผลว่าสอนให้เค้าวาดภาพ แต่งภาพ ส่งคู่มือในไลน์เพื่อทบทวนและให้แชร์ภาพส่งในไลน์กลุ่มด้วย หรือบางหลักสูตรจะเดินดูในคลาส แล้วให้ผู้เรียนแต่ละคนโชว์ผลงานหน้าห้อง”

“ส่งผลงานที่ทำเข้าไปในไลน์กลุ่ม ทำให้สนุก มีกำลังใจ และทำให้ครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเกิดกำลังใจไปด้วยกัน”

“สอนอย่ายากมาก อย่าซับซ้อน อย่าคิดเยอะ หาแอปง่ายๆ สอน ต้องพูดช้าและชัดเจน ใช้คำง่ายๆ อธิบาย”

“สอบถามความต้องการเบื้องต้น โยนหินถามทาง ถ้าผู้เรียนไม่สนใจก็จะกลายเป็นภาระ ดึงมาคุยกันแล้วสอบถามข้อมูลเบื้องต้นว่าสนใจไหม แล้วจึงทำการออกแบบเนื้อหา”

<u>ด้านบรรยากาศการเรียนการสอนศิลปะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ</u>

บรรยากาศในการทำกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ ควรมีลักษณะผ่อนคลายและสนุกสนานจะทำให้มีความสุข ผู้สอนควรมีคุณลักษณะที่ใจเย็นและ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เป็นมิตรช่วยสร้างบรรยากาศให้สนุกสนานและเป็นกันเอง ผู้สอนยังมีพูดเสียงดัง ชัดเจนและอธิบายแบบกระชับ เข้าใจง่าย นอกจากนี้ห้องเรียนควรเงียบสงบไร้สิ่งรบกวน มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เร็วพอ

“บรรยากาศ สนุกจะทำให้มีความสุข คนสอนต้องเก่ง สร้างบรรยากาศอย่างไรให้เค้าทำได้ บรรยากาศต้องสนุกและเป็นกันเอง”

“บรรยากาศผ่อนคลาย สนุกสนาน เพราะอะไรที่เครียด การรับรู้จะโดนกด การรับรู้จะน้อยลง”

“บรรยากาศคือปราศจากสิ่งรบกวน มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ผู้สอนต้องเฟรนลี่ สนุกสนาน มีน้ำเสียงที่ฉะฉานและดังพอ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย ผู้เรียนสามารถลองผิดลองถูกได้”

“บรรยากาศเป็นครอบครัว คนสอนควรมีความเมตตา ใจเย็น เข้าใจในธรรมชาติของผู้สูงอายุ”

“เฮฮา สนุก หัวเราะ ร่าเริง”

2.3. **<u>ศิลปินหรือนักออกแบบที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล</u>** 3 คน สรุปได้ดังนี้

<u>ด้านทักษะ ประสบการณ์ความรู้และทัศนคติ</u>

สำหรับการจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ ทั้ง 3 ท่านมีความเห็นว่าการสร้างกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุเป็นสิ่งที่ดีและเหมาะสม เพราะเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะของผู้สูงอายุ คือ ทำให้เข้าใจเทคโนโลยี แต่ต้องเป็นกิจกรรมแบบง่ายและเครื่องมือมีให้ใช้เรียบร้อยแล้ว นอกจากนี้ยังช่วยบำบัดอารมณ์และมีสมาธิ และในการสอนแอปพลิเคชันศิลปะผู้สอนจำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านศิลปะประมาณหนึ่ง

“เห็นด้วย เป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะของผู้สูงอายุ คือทำให้เข้าใจเทคโนโลยี ไม่ยากเกินไป เครื่องมือมีให้ใช้เรียบร้อยแล้ว เช่น โปรครีเอท (Procreate) มี Tools ให้ใช้โน้ต (Note) โทรศัพท์ ปากกาเขียน ได้หมด ทำให้สะดวกขึ้น”

“ดี เหมาะสม เห็นด้วย เพราะช่วยบำบัดอารมณ์ มีสมาธิ”

“ดี ในการสอนแอปพลิเคชันศิลปะ ผู้สอนจำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านศิลปะประมาณหนึ่ง สำหรับการสอนผู้สูงอายุเป็นสิ่งที่ดี ต้องเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ได้ง่าย เช่น อินสตราแกรม ติ๊กต๊อก”

สำหรับทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการใช้ศิลปะสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุที่สำคัญที่สุดคือ สอนการใช้งานที่ไม่ยากเกินไป นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างแพลทฟอร์มร่วมกัน โดยเป็นกลุ่มก้อนซึ่งประกอบด้วย วาดรูป ถ่ายรูปเข้ามาแชร์กันจนทำให้เกิดความสนุกสนาน มีคำติชม และแลกเปลี่ยนความเห็นกัน ช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกเข้มแข็งมากขึ้น โดยผู้สอนต้องใจเย็นและทำซ้ำเพื่อให้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผู้เรียนเข้าใจในเทคโนโลยี ต้องมีความรู้ มีประสบการณ์ มีความอดทน มีความสุขในการสอนผู้สูงอายุ ในการสอนควรสร้างเสริมทักษะให้เขาเรียนรู้ เข้าใจในพื้นฐานของศิลปะ และทำให้กับผู้สูงอายุเกิดคุณค่าและความภูภาคภูมิใจในตนเองด้วยการกล่าวชมผลงานของผู้เรียน

“เป้าหมายเป็นงานอดิเรกที่สามารถต่อยอดเป็นอาชีพได้ โดยสอนการใช้งานที่ไม่ยากเกินไป นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างแพลทฟอร์มร่วมกัน โดยเป็นกลุ่มก้อนซึ่งประกอบด้วย วาดรูป ถ่ายรูปเข้ามาแชร์เป็นหนึ่งเดียวกัน อาจมีกลุ่ม 5-10 คนมาสอนถ่ายภาพให้กัน ทำให้เกิดความสนุกสนาน มี Feedback แลกเปลี่ยนความเห็นกัน ช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกเข้มแข็งมากขึ้น ซึ่งทักษะที่จำเป็นคือ ต้องใจเย็น ต้องทำซ้ำเพื่อให้คนแก่เข้าใจในเทคโนโลยี ต้องมีความรู้ มีประสบการณ์ มีความอดทน มีความสุขในการสอนคนแก่”

“ขึ้นอยู่กับตัวคนแก่ว่าชอบแบบใด เสริมทักษะให้เขาเรียนรู้เข้าใจในศิลปะเบื้องต้น ลงสีบ้าง”

“การเข้าถึงความภูมิใจ จากการชมว่างานสวย คนทำเก่งจัง”

ประเภทของศิลปะที่เหมาะสมกับกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุมากที่สุด มีผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่านให้ความเห็นว่า ถ่ายรูปและตกแต่งภาพง่ายที่สุดเพราะไม่ต้องทำอะไรซับซ้อน สามารถปรับแต่งภาพให้ดูดีขึ้นและเกิดความสวยงาม น่าสนใจ รองลงมาคือการตัดต่อคลิปวีดีโอที่มีคุณสมบัติเสมือนจริงและช่วยสร้างเสริมจินตนาการความรู้สึกให้กับผู้สูงอายุมากขึ้นไปอีก แต่มีผู้เชี่ยวชาญอีกท่านกล่าวว่าวาดรูปง่ายที่สุดเพราะเป็นการปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกของตนเองออกมาและเป็นการออกกำลังกล้ามเนื้อมือ รองลงมาก็ถ่ายรูปและตกแต่งภาพ กับตัดต่อคลิปวีดีโอ ทั้ง 3 ท่านกล่าวว่าการสร้างงานศิลปะทั้ง 3 ประเภทสามารถบันทึกเป็นไฟล์ภาพนิ่งกับคลิปวีดีโอแล้วนำมาแชร์บนอินเทอร์เน็ตกับโซเชียลมีเดีย เป็นการสร้างความภูมิใจและสามารถต่อยอดทำธุรกิจได้

สำหรับแอปพลิเคชันศิลปะสำหรับผู้สูงอายุควรมีลักษณะเป็นส่วนต่อที่ใช้งานกับระบบ (User Interface: UI) ที่เข้าใจง่าย ไม่ต้องมีระบบการทำงานและลูกเล่นที่ซับซ้อน และต้องชัดเจน เช่น แบ่งแยกเครื่องมือชัดเจน มีรูปภาพ สัญลักษณ์ และตัวอักษรใหญ่จะได้เห็นชัดว่าทำอย่างไร ปุ่มกดต้องชัดเจน จัดเรียงอย่างเป็นระบบ หาง่าย แต่ในการกดปุ่มเมื่อแตะเบาๆ จะไม่โดน ต้องมีจังหวะในการกด ควรมีคู่มือในแอปพลิเคชันและออนไลน์ทำให้ดูได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังลักษณะสวยงาม ดูดี สมจริง

“ใช้ตัวอักษรใหญ่ ไม่ต้องมีฟังก์ชั และต้องชัดเจน เช่น ปุ่มกดชัดเจน เช่น ปุ่มฟิวเตอร์มีที่ขนาดใหญ่อยู่ตรงไหนจะหาได้ง่าย แต่ในการกดปุ่มเมื่อแตะเบาๆ จะไม่โดน ต้องมีจังหวะในการกด”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“เข้าใจง่าย มีปุ่มที่ชัดเจน แบ่งแยกเครื่องมือชัดเจน มีรูปภาพไอคอนที่ใหญ่จะได้เห็นชัดว่าทำอย่างไร”

“แอปพลิเคชันศิลปะเป็น UI ที่เข้าใจง่าย ดูได้เองเข้าใจง่าย มี Tutorial ให้ดูได้ นอกจากนี้ยังลักษณะสวยงาม ดูดี สมจริงเช่น แอปพลิเคชันหน้าเด็ก หน้าแก่ หน้าใส”

อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ทั้ง 3 ท่านเห็นว่าควรเป็นแท็บเล็ตเพราะจอใหญ่เห็นง่าย ส่วนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ควรประกอบด้วยส่วนต่อที่ใช้งานกับระบบ (User Interface) ที่มีขนาดใหญ่ ชัดเจน เมนูที่ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน มีลักษณะแปลกใหม่ ทันสมัยเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน ดูเป็นปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)

“User Interface ตัวใหญ่ ชัดเจน สีทำให้จดจำง่าย เมนูไม่ซับซ้อนเกินไป ใช้งานง่าย”

“พวกเครื่องมือ เช่น ระบายสี แบ่งประเภทเป็นสีไม้ สีน้ำ สีอะคริลิก”

“แท็บเล็ต มี UI/ Interface เฟรนด์ลี่ ดูแปลกใหม่ ทันสมัย ผลก็คือทำให้มี AI ที่ฉลาด

<u>ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ</u>

ทั้ง 3 ท่านกล่าวว่าศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุเพราะศิลปะ ดนตรี ละครช่วยให้มีความสุข สบายใจ สร้างสุขภาวะให้ทุกเพศทุกวัย แต่ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล หากเขาสนใจศิลปะก็ทำให้เกิดความสุขได้และสังเกตว่าผู้สูงอายุแบบเข้าสังคมส่วนใหญ่ชอบถ่ายภาพ แต่งภาพ มีก๊วนไปด้วยกัน ทำให้มีความสุข คลายเหงา ลืมช่วงเวลาเศร้าและลืมว่าตัวเองอยู่ในวัยชรา

“ช่วย สังเกตว่าผู้สูงอายุส่วนมากชอบถ่ายภาพ แต่งภาพ มีก๊วนไปด้วยกัน ทำให้มีความสุข คลายเหงา ลืมช่วงเวลาเศร้า ลืมแก่”

“ศิลปะมีความสุข ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล หากเขาสนใจศิลปะก็ทำให้เกิดความสุขได้”

“ช่วยมากกว่า 50% ศิลปะ ดนตรี ละครช่วยให้มีความสุข สบายใจ สร้างสุขภาวะให้ทุกเพศทุกวัย”

คุณลักษณะของดิจิทัลช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุเพราะทำให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทำให้ไม่เครียดหรือกังวล สามารมุ่งมั่นและมีสมาธิในการทำงานต่างๆ เช่นการใช้วีดีโอแต่งภาพ ทำให้นึกถึงความทรงจำในอดีต ช่วยสร้างภาพแห่งความหลัง นอกจากนี้ยังช่วยให้เกิดความผาสุก รู้ว่าจะติดต่อกับคนอื่นอย่างสะดวกขึ้นและใกล้ชิดกันขึ้นแบบเสมือนจริงได้อย่างไร ทำให้คนรอบข้างสามารถเข้าถึงง่าย อีกทั้งยังทำให้รู้สึกสนใจว่าคนรุ่นใหม่เข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างไร

“ใช้เวลาว่าง ไม่เครียดหรือกังวล ทำให้โฟกัส มีสมาธิ เช่นการใช้วีดีโอแต่งภาพ ทำให้นึกถึงความทรงจำในอดีต ช่วยสร้างภาพแห่งความหลัง”

“ทำให้คนแก่มีความสุข เข้าถึงง่าย สนใจว่าคนรุ่นใหม่เข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างไร”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“ช่วย เพราะทำให้คนแก่รู้ว่าจะติดต่อกับคนอื่นอย่างสะดวกขึ้นและใกล้ชิดกันขึ้นแบบเสมือนจริงได้อย่างไร”

สำหรับแอปพลิเคชันศิลปะมีทั้ง 2 ท่านกล่าวว่าสามารถเป็นสื่อและเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกและสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ เพราะแอปพลิเคชันช่วยให้ผู้สูงอายุมีกิจกรรมทำ เพราะสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ ทำให้รู้สึกตื่นตาตื่นใจกับสิ่งใหม่ แต่อีกท่านกล่าวว่าเป็นไปได้ประมาณหนึ่ง แต่ขึ้นอยู่กับความชอบแต่ละคน แต่ไม่ลึกซึ้งเท่าวัยทำงาน เช่น คนแก่ใช้ชีวิตกับการเล่นแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียอย่าง เฟซบุ๊ก อินสตราแกรม หากใช้แอปพลิเคชันศิลปะก็ทำการถ่ายภาพและตกแต่งภาพแล้วนำมาโพสต์ หรือหากใช้แอปพลิเคชันคลิปวีดีโอหรือภาพเคลื่อนไหวเช่น ติ๊กต็อก (Tiktok) ตัดต่อเลือกเพลง ทำเสียง อัดเสียง หรือทำงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

“ช่วยเสริมสร้างได้ ทำให้มีกิจกรรมทำ”

“ช่วยเยอะ เพราะสามารถทำอะไรใหม่ๆ ได้ ทำให้คนแก่รู้สึกตื่นตาตื่นใจกับสิ่งใหม่”

“เป็นไปได้ประมาณหนึ่งแต่ขึ้นอยู่กับตัวว่าเขาอยู่กับมันเยอะไหม แต่ไม่ลึกซึ้งเช่น คนแก่ใช้ชีวิตกับการเล่น เฟซบุ๊ก แต่งภาพ ติ๊กต็อก ตัดต่อ เลือกเพลง ทำเสียง อัดเสียง หรือทำงานศิลปะบนมือถือทุกวัน”

อุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ ช่วยทำให้มีความสุข ช่วยให้คลายเหงาจากการติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว สามารถถ่ายภาพและอัดคลิป สามารถโทรคุยกับวีดีโอคอล สามารถเช็คอินในสถานที่ที่ไปแล้วนำมาแชร์ภาพในแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียเพื่ออวดกลุ่มเพื่อน นอกจากนี้อุปกรณ์เคลื่อนที่ยังมีน้ำหนักเบา สามารถพกพาไปได้สะดวกได้ทุกที่

“ได้ ช่วยให้คลายเหงา เช่นการติดต่อสื่อสาร ช่วยย่นระยะทางการคิดต่อ สามารถดูวีดีโอคอลล์ได้ สามารถเช็คอินได้ อวดก๊วนเพื่อนได้ ส่งไลน์ให้แก่กันได้”

“โมบายช่วยให้คนแก่มีความสุข เพราะสามารถพกพาไปได้สะดวก พวกเขาไม่ชอบพกของหนัก น้ำหนักเบา”

“โมบายช่วยสร้างเสริมสุขภาวะได้จากการใช้ Device สร้างงานศิลปะ”

การสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุซึ่งโดยส่วนใหญ่นิยมจัดเป็นกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน และแสดงผลงานที่ทำจากชั้นเรียน นอกจากนี้โดยธรรมชาติของผู้สูงอายุชอบซักถามบ่อย ๆ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องรู้ในเรื่องที่จะสอนจริง ต้องอธิบายให้ชัดเจน และควรชมผลงานของผู้เรียนเพื่อนำไปเป็นจุดขาย

“ได้ วิธีการคือมีโจทย์ให้เขาทำ เช่น พาผู้เรียนไปที่นึงด้วยรูปภาพตามโจทย์ที่ให้ไปตามองค์ประกอบศิลป์ ฟังก์ชันถ่ายรูปองค์ประกอบศิลป์ จัดจังหวะในภาพ โดยกำหนดโจทย์ให้ถ่ายรูปเหมือน อาจจะถ่ายรูปอาหารที่ชอบให้ชัด”

“จัดได้ อาจจัดเป็นกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน โชว์สิ่งที่ทำกัน”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“ได้ ซึ่งผู้สอนต้องอธิบาย คนแก่ถามเยอะ ผู้สอนต้องใช้ให้เป็น ต้องชมผลงานขอองเขา เอาไปเป็นจุดขาย”

การจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เป็นประโยชน์เพราะทำให้ผู้สูงอายุสามารถเรียนรู้ว่าถ่ายรูปอย่างไรให้สวยงามโดยใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความผาสุกขึ้น เกิดความภูมิใจและกำลังใจมากขึ้น นอกจากนี้บางครั้งลูกหลานไม่สามารถสอนผู้สูงอายุได้จึงจำเป็นต้องพึ่งพาผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันจะได้ช่วยอธิบายให้เข้าใจโดยง่าย และช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับผู้สูงอายุ

“เป็นประโยชน์ เพราะสามารถเรียนรู้ว่าถ่ายรูปอย่างไรให้สวยโดยใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ถ่ายรูปอาหารอย่างไรให้สวยดูน่ากิน ถ่ายรูปอย่างไรให้ดูผอมลง เป็นหนุ่มเป็นสาวขึ้น ทำให้เกิดความสุข เกิดความภูมิใจและกำลังขึ้น”

“เป็นประโยชน์ เพราะถ้าให้ลูกหลานสอนเองมันยาก ให้คนอื่นสอนจะเข้าใจได้ง่าย และพวกเขายังมีประสบการณ์ใหม่ๆ ด้วย”

“มีประโยชน์ โดยการจัดคอร์สสั้นๆ แต่งหน้าสวยด้วยแอปพลิเคชันเช่น Photoshop, Photocard หรือแอปอื่นๆ ที่มีลูกเล่นทำให้ภาพสวยขึ้น หน้าตาดูดีขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความผาสุก”

รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ควรเป็นกลุ่มเล็กๆ ไม่เกิน 10 คน มีลักษณะใกล้ชิดปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกัน ไม่ต้องสอนแบบจริงจัง ให้งานที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้สูงอายุสนใจ มีภาพตัวอย่างที่เกิดแรงบันดาลใจ อาจทำการซักซ้อมก่อนแล้วทำงานจริงทีหลัง ไม่ควรใช้เวลาเกิน 1 วัน นอกจากนี้ก็ควรเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจพื้นฐาน นำเสนอในสิ่งที่เขาอยากรู้ โดยตั้งหัวข้อง่ายๆ ที่น่าสนใจ บรรยากาศควรเป็นไปอย่างสนุกสนาน

“เป็นกลุ่ม 5-10 คน โดยพูดคุยแชร์กัน โต้ตอบกันได้ ซึ่งเงื่อนไขคลาสคือ ซักซ้อมก่อนชม ครึ่งแล้วทำงานจริงทีหลัง ไม่ควรใช้เวลาเกิน 1 วัน”

“เป็นกลุ่ม เข้าหากัน ใกล้ชิดกัน มีปฏิสมพันธ์กัน ไม่ต้องสอนแบบจริงจัง ให้งานที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่คนแก่สนใจ มีภาพตัวอย่างที่เกิดแรงบันดาลใจ”

“ควรเข้าใจพื้นฐาน นำเสนอในสิ่งที่เขาอยากรู้ โดยตั้งหัวข้อง่ายๆ เกี่ยวกับตัวเขา เช่น สวัสดีวันจันทร์ ไม่เชย อายุน้อยลง 10 ปี อาหารวันนี้น่ากินที่สุด มีกิจกรรมถ่ายรูปอาหาร รีทัชหน้าตนเองและครอบครัว”

<u>*ด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ*</u>

แนวทางและวิธีการที่ทำให้ศิลปะสอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุ คือ สอนการสร้างงานศิลปะให้มีคนชื่นชมจน ทำให้รู้สึกว่ามีคุณค่าและภาคภูมิใจในตัวเอง โดยป้อนสิ่งที่ผู้สูงอายุชื่นชอบ ร่วมกับการสอดแทรกความรู้ในสิ่งที่ชอบ ทำอะไรเพื่อให้ได้ผลลัพธ์แบบนี้ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ท่านหนึ่งได้แนะนำให้สุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุที่ใช้แท็บเล็ตแล้วชอบเสพย์ความงาม เรียกเขามาคุย สร้างอินสตราแกรม เพื่อ เจาะลึกคนแก่ส่วนใหญ่ว่าชอบทำอะไร

“วิธีคือสอนการสร้างงานศิลปะให้มีคนชมว่าสวย เช่นถ่ายรูป ทำให้เขาภูมิใจในตัวเองและมั่นใจมากขึ้น”

“ป้อนสิ่งที่เขาชอบ โดยให้ความรู้ในสิ่งที่เขาชอบว่าคืออะไร ทำอะไรเพื่อให้ได้ผลลัพธ์แบบนี้ ทำให้ไปถึงจุดนั้นได้บ้าง”

“จัดการเรียนรู้ โดยสุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุที่ใช้แท็บเล็ตแล้วชอบเสพย์ความงาม เรียกเขามาคุย สร้างอินสตราแกรม เจาะลึกคนแก่ส่วนใหญ่ว่าชอบทำอะไร”

<u>ด้านบรรยากาศการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุ</u>

บรรยากาศการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุควรมีลักษณะโปร่งสบาย หากเป็นภายในอาคารก็ควรเป็นห้องเรียนธรรมดาที่อากาศเย็นสบาย ดูสมัยใหม่ โปร่งตา แบบวัยรุ่น จะได้รู้สึกสดชื่น โดยมีผู้เรียนกลุ่มเล็ก มีผู้สอนหลักและผู้ช่วยสอน แต่บางกิจกรรมสามารถออกไปทำข้างนอกได้

“ห้อง Indoor แอร์เย็นสบาย อยากให้ดูสมัยใหม่ โปร่งตา แบบวัยรุ่น จะได้รู้สึกสดชื่นและเห็นว่าอายุ 60-70 ยังเป็นวัยรุ่นได้อยู่”

“บรรยากาศถ้าเป็นกลุ่มถ่ายรูป ควรไปถ่ายรูปข้างนอก หากวาดรูปก็เริ่มจากของง่ายในห้องแล้วออกไปข้างนอก”

“บรรยากาศเป็นห้องเรียนธรรมดา 1 คลาส ผู้เรียน 6-7 คน มีครูสอนหลัก 1 คน และ TA 1 คน”

2.2.4. <u>ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างแอปพลิเคชันของอุปกรณ์เคลื่อนที่</u> 3 คน สรุปได้ดังนี้

<u>ด้านทักษะ ประสบการณ์ความรู้และทัศนคติ</u>

สำหรับการจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ ทั้งสามท่านมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเป็นกิจกรรมที่ดีและน่าสนใจ เพราะศิลปะเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงจิตใจผู้คนให้เกิดความสุขและเพลิดเพลิน เป็นการเสริมสร้างสมาธิ ออกกำลังทางสมองให้ใช้งาน นอกจากนี้ในปัจจุบันผู้สูงอายุใช้โมบายกันมากขึ้นทั้งเพื่อติดต่อสื่อสาร เพื่อความบันเทิง และติดตามข่าวสารต่างๆ แต่ได้แนะนำเพิ่มเติมควรสอบถามความคิดเห็นของผู้สูงอายุถึงความสมัครใจหรือเต็มใจว่าจะร่วมทำกิจกรรมศิลปะ บางคนอาจสมัครใจอยากร่วมเองเพราะอยากใช้เป็นเพื่อว่าอยากหาอะไรทำยามว่าง อยากคลายเครียด และอยากหาเพื่อนใหม่ แต่บางคนได้ร่วมกิจกรรมเพราะลูกหลานพามา บางคนเข้าร่วมกิจกรรมเพราะลูกหลานไม่มีเวลาหรือไม่สามารถสอนวิธีการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ และบางท่านอาจต้องพึ่งพาลูกหลานให้มาช่วยดูแลและให้กำลังใจ เนื่องจากผู้สูงอายุบางคนมีสภาพที่ไม่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สมบูรณ์ไม่ว่าทั้งทางกายและใจ เช่น หลงลืมทำควรทำอย่างไรจึงต้องหาคนใกล้ชิดมาคอยแนะนำช่วยเหลือและให้กำลังใจ

“เห็นด้วย แต่ควรสอบถามว่าผู้สูงอายุสนใจด้านศิลปะหรือไม่ จะได้จัดกิจกรรมให้ทำ โดยให้ลูกหลานมาช่วยดูแล ศิลปะช่วยผ่อนคลายความเหงา เพิ่มทักษะการทำงาน เสริมสร้างสมาธิ ฝึกสมองให้ใช้งาน เป็นการออกกำลังทางสมอง กิจกรรมสร้างรูปแบบเป็นความร่วมมือระหว่างครอบครัวที่บ้าน ไม่ต้องออกไปข้างนอก ทำที่ไหนก็ได้”

“เป็นสิ่งที่ดี ขึ้นอยู่กับเป้าหมายที่นำมา เช่นผู้สูงอายุอยากมาสมัครเอง หรือครอบครัวพามาเรียนหรือจัดกิจกรรมให้ทำ โดยส่วนตัวเห็นว่าการใช้แอปพลิเคชันไม่ยุ่งยาก แต่มุมมองในการจัดกิจกรรมจะขึ้นอยู่กับสุขภาวะทางกายและใจของผู้สูงอายุ”

“น่าสนใจ ลูกหลานบางคนชอบให้มีคนทำกิจกรรมให้ เพราะบางทีก็สอนคนแก่ในครอบครัวไม่ได้บ้าง ไม่มีเวลาบ้าง คนแก่ก็อยากใช้แอปให้เป็นในบางจุด อยากส่งรูปเป็น เล่นไลน์คุยแชทกับหลาน”

ทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการใช้แอปพลิเคชันศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ คือ การจดจำขั้นตอนในการใช้งาน และมีอวัยวะหรือกล้ามเนื้อที่แข็งแรงพอที่จะใช้งานได้ ซึ่งคุณสมบัติของแอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุคือ มีลักษณะที่เป็นพื้นฐานใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถเรียนรู้ได้ง่ายและจดจำได้นาน ที่สำคัญคือแอปพลิเคชันควรเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน คุณสมบัติเหล่านี้จะช่วยให้ผู้สูงอายุชอบและอยากใช้ประจำ จะได้ไม่หลงลืมง่าย ซึ่งศิลปะที่สร้างความผาสุกให้กับผู้คนรวมถึงผู้สูงอายุจะช่วยให้สร้างงานศิลปะด้วยการถ่ายทอดเรื่องราวความทรงจำและสิ่งที่อยากเล่าให้ผู้ชมได้เป็นอย่างดี

“แอปพลิเคชันจะช่วยผู้สูงอายุอยู่ในระดับหนึ่ง แต่ควรเป็นเบสิกจะได้เรียนรู้ง่าย ทำให้จำได้นาน ช่วยด้านการพัฒนาทักษะด้วยการสอนผู้สูงอายุให้ฝึกฝนจนชำนาญการณ์และควรทำต่อเนื่อง เพราะส่วนใหญ่ผู้สูงอายุมักจะจำได้เพียง 1-2 วันแล้วจะลืมหากไม่ได้ใช้นานๆ”

“ทำความเข้าใจกับผู้ใช้งาน ความเอาใจใส่ เรียนรู้ผู้ใช้งาน Inside ของ User ว่าทำเพื่อใคร ทำเพื่ออะไร โดยทำการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเพิ่มเติม”

แอปพลิเคชันศิลปะที่เหมาะสมกับกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มากที่สุด คือ แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพเพราะผู้สูงอายุส่วนใหญ่ชอบถ่ายภาพเพื่อเก็บความทรงจำหรือเป็นที่ระลึกในอดีต การถ่ายภาพเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุดแค่กดปุ่มบันทึกแล้วออกมาเป็นภาพเป็นการเล่าเรื่องที่ตัวเองประทับใจและต้องการจดจำ นอกจากนี้การแต่งภาพก็สามารถนำไปต่อยอดและสร้างความสุขให้กับตัวเองและผู้อื่นได้ เช่น แต่งภาพให้ตัวเองดูหนุ่มสาวขึ้น ใส่สติ๊กเกอร์น่ารักประกอบ ใส่คำพูดประกอบ หรือตกแต่งภาพแล้วแชร์สวัสดีตอนเช้าในกลุ่มไลน์เป็นภาพสวยๆ และ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

อาจมีคำอวบพรประกอบด้วย ส่วนอีกท่านเห็นว่าการวาดภาพก็เหมาะสมเพราะผู้สูงอายุสามารถสร้างสรรค์หรือเล่าเรื่องราวหรือจินตนาการที่ตัวเองชอบออกมา เป็นการปลดปล่อยความรู้สึกนึกคิดออกมาให้ผู้อื่น ทำให้เกิดการผ่อนคลายและมีความผาสุกในตนเองอีกด้วย

สำหรับคุณสมบัติของแอปพลิเคชันศิลปะสำหรับผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเห็นว่าควรมีลักษณะใช้งานง่าย หน้าจอแสดงภาพและใช้ทำงานควรมีขนาดใหญ่ เมนูคำสั่งทั้งปุ่ม ไอคอน และตัวอักษรควรมีลักษณะใหญ่ เห็นได้ชัด ไม่ซับซ้อนเพราะผู้สูงอายุสายตาไม่ดี คำสั่งวาดภาพตกแต่งภาพหลายเทคนิคควรซ่อนไว้บ้างเพื่อให้ดูใช้งานง่าย เป็นมิตรกับผู้ใช้ และควรเป็นระบบอัตโนมัติ เช่น กดปุ่มถ่ายภาพแล้วสามารถเก็บไฟล์ภาพหรือคลิปวีดีโอในหน่วยความจำได้ทันที แล้วเพิ่มเมนูให้ผู้สูงอายุปรับแต่งภาพ แชร์ออนไลน์และเขียนความคิดเห็นได้ทันที

“แอปพลิเคชันที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน เครื่องมือก็จะประกอบไปด้วย ดินสอ ปากกา ยางลบให้เลือกหลายแบบ มีขนาดปุ่มใหญ่ เพราะคนแก่ตาไม่ดี มีหน้ากระดาษใหญ่เพื่อให้เห็นว่าคนแก่วาดได้ประมาณไหน”

“คนออกแบบแอปพลิเคชัน ควรออกแบบฟังก์ชั่นสี่แบบคือ 1) ปุ่มที่คลิ้กถ่ายรูป 2) เก็บไฟล์รูปไว้ในเมมโมรี่ทันที 3) แล้วใส่อีกเมนูเพื่อให้คนแก่สามารรถเกิดปรับแต่งภาพ 4) นอกจากนี้ยังมีเมนูให้ทำกิจกรรมออนไลน์อหรือมีเว็บบอร์ดให้แชร์ภาพกับเขียนความเห็น”

“ปุ่มใหญ่ ตัวหนังสือชัดๆ วิธีการกดใช้งานไม่ควรซับซ้อนมาก บางแอปเมนูเยอะ ควรซ่อนบางเมนูไว้ในบางจุด จะได้ดูง่าย ใช้งานง่ายขึ้น”

ส่วนอุปกรณ์เคลื่อนที่ประเภทที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุมากที่สุด ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเห็นพ้องต้องกันว่า แท็บเล็ตเหมาะสมสุด หรืออาจเป็นสมาร์ทโฟนจอใหญ่ เพราะผู้สูงอายุสายตาไม่ดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

<u>ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ</u>

ทั้ง 3 ท่านได้ให้ความเห็นว่าศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุเพราะศิลปะช่วยให้ผู้สูงอายุมีความสุข คลายเครียด คลายเหงา เพราะการสร้างศิลปะเป็นการทำกิจกรรมยามว่างและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ง่าย ไม่ต้องออกแรงเยอะ ช่วยถ่ายทอดเรื่องราวของตนเองออกมาเป็นการบริหารสมองซึ่งช่วยภาวะสมองเสื่อม และช่วยให้จดจำได้ดีอีกด้วย

“ศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ เพราะความทรงจำเขาเลอะเลือนจึงต้องให้เขาฝึกสร้างงานศิลปะ โดยใช้ความรู้สึกแสดงออกมา เป็นการบริหารสมองและทำให้ผ่อนคลาย”

“ศิลปะช่วยได้ เพราะศิลปะช่วยสืบทอดเรื่องราวและประสบการณ์ไม่เฉพาะเการ่บนหรือพูด แต่มีความคิด Quote คำคมให้กับลูกหลาน โดยเล่าประสบการณ์สั้นๆ 1-2 นาที ผ่านศิลปะทั้งภาพและเสียงช่วยให้ผู้สูงอายุถ่ายทอดเรื่องราวของตนเองได้”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“คิดว่าน่าจะช่วยได้ เพราะคนแก่ส่วนมากไม่มีอะไรทำ ทำให้รู้สึกว่าตัวเองไม่มีคุณค่า ว่างงาน ร่างกายเป็นอุปสรรค ศิลปะเป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างง่าย ไม่ต้องออกแรงเยอะ แค่นั่งแล้ววาด”

ส่วนคุณลักษณะของดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าไม่ได้ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้ผู้สูงอายุ โดยตรงเนื่องจากวัยชราเป็นวัยที่เสื่อมทราบจึงไม่สามารถเรียนรู้และรับรู้ได้ดี แต่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุจากคุณสมบัติของดิจิทัลที่เสมือนจริงที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดจินตนาก าร รำลึกถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ประทับใจ ทั้งภาพนิ่งที่เสมือนจริงและภาพเคลื่อนไหวที่สร้างทั้งภาพและเสียงที่เหมือนจริงด้วยเทคโนโลยีจากดิจิทัลที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

“ดิจิทัลไม่ได้ช่วยมาก เพราะระดับการเรียนรู้ของคนแก่ไม่ไวเหมือนหนุ่มสาว แต่จะช่วยสร้างเสริมศิลปะให้ดูเสมือนจริงมากกว่า เช่น Visual Reality (VR) ช่วยเปิดโลกทัศน์ของผู้สูงอายุให้เกิดจินตนาการ อาจทำให้เขารู้สึกว่าบินได้ ทำอะไรได้เพิ่มเติมนอกเหนือจากความสามารถที่มีอยู่”

“ดิจิทัลช่วยสร้างเสริมได้โดยการอัดภาพและเสียง แล้วแชร์คลิปและส่งต่อให้ผู้อื่นทางโซเชียลมีเดีย ในการวาดภาพบนเครื่องมือดิจิทัลง่ายกว่าการผสมสีเอง เพราะประกอบด้วยอุปกรณ์ในแอปพลิเคชันซึ่งเทคโนโลยีช่วยให้ใช้งานได้สะดวกขึ้น”

“ดิจิทัลสามมิติน่าจะดี เพราะดูเหมือนจริง ทำให้ไม่ต้องจินตนาการเยอะเกินไป”

ด้านแอปพลิเคชัน มีผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่านกล่าวว่าแอปพลิเคชันช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุได้ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงานศิลปะด้วยเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้รวดเร็วและสวยงาม ด้วยระบบการทำงาน เทคนิคและเครื่องมือต่าง ๆ ให้เลือกสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยไม่ต้องใช้วิธีการยุ่งยาก

“ช่วยในเรื่องของกิจกรรมภายในครอบครัว ให้ช่วยกันสอนวาดภาพสัก 1 ภาพโดยแนะนำแอปชิดแชทที่มีฟีเจอร์วาดภาพที่มีฟังก์ชั่นและลูกเล่นหลายอย่าง ช่วยให้คนแก่มีความสุขและไม่โศกเศร้า”

“แอปพลิเคชันช่วยในการสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ เช่นสามารถทำคลิปเล่าเรื่อง ตัดต่อภาพและอัดเสียงเล่าเรื่องให้ฟังแล้วอัปโหลดผ่านยูทูป สามารถแชร์คลิปให้ผู้อื่นได้”

แต่มีผู้เชี่ยวชาญอีกท่านกล่าวว่าจุดประสงค์หลักของแอปพลิเคชันคือเพื่อสร้างสรรค์เครื่องมือมากกว่าสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

“ตัวแอปเอง จุดประสงค์คือเพื่อสร้างสรรค์ Tools ไม่น่าช่วยสร้างเสริมสุขภาวะ ซึ่งถ้าไม่ใช้ แอป วิธีการอื่นช่วยสร้างเสริมได้เหมือนกัน”

ด้านอุปกรณ์เคลื่อนที่ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเห็นพ้องต้องกันว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุและอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นออนไลน์ทั้งจาก

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

พูดคุยทางโทรศัพท์และโซเชียลมีเดีย เช็คอีเมล ติดตามข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงจากการดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ และยังใช้งานทั่วไปได้หลากหลายแขนง เช่น การเล่นหุ้น การคิดเลข รวมทั้งการสร้างงานศิลปะประเภทต่างๆ

“ยุคปัจจุบันนิยมใช้แอปพลิเคชันประเภทโซเชียลมีเดีย แอปเพื่อความบันเทิง สามารถติดต่อสื่อสารและดูข่าวสารสิ่งต่างๆ บนโลกภายนอกผ่านอุปกรณ์ฯ ได้เลยโดยไม่ต้องออกไปข้างนอก”

“อุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุได้หลายอย่าง เช่นการดูยูทูปสามารถสืบค้นคลิปหนังหรือภาพสมัยยังหนุ่มสาวได้ หรือการแต่งภาพและตัดต่อคลิปก็ช่วยเล่าเรื่องราวตอนยังเป็นวัยรุ่น หรือแอปพลิเคชันบางอย่างเช่น วาดภาพที่ไม่มีโอกาสทำตอนเด็กๆ หรือแอปพลิเคชันสอนวาดรูปหรือเล่นดนตรีก็ช่วยให้ทำอะไรตามฝันได้เหมือนตอนที่อยู่ในสมัยวัยรุ่นอยากทำแต่ไม่มีโอกาส นอกจากนี้ยังสามารถติดตามข่าวสารบนไอแพตได้แทนที่หนังสือพิมพ์สมัยก่อน”

“อุปกรณ์เคลื่อนที่น่าจะช่วยให้สะดวกสบายขึ้น ช่วยให้ใกล้ชิดกับคนรอบตัวมากขึ้น ทำให้ไม่เหงาและมีความสุข”

รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุได้จากการอำนวยความสะดวกให้ผู้สูงอายุทำงานได้สำเร็จอย่างรวดเร็วและสวยงาม แต่ควรมีรูปแบบที่เป็นมิตร ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ควรมีคู่มือออนไลน์ให้ผู้สูงอายุสืบค้นข้อมูลและสามารถทำตามได้ตลอดเวลา หรือหากมีผู้สอนก็ต้องใจเย็น ค่อยๆ สอนผู้สูงอายุให้ทำตามพร้อมกันเพราะผู้สูงอายุมักหลงลืมง่ายและเรียนรู้จดจำได้ช้ามาก ต้องค่อย ๆ อธิบายให้ชัดเจนว่าวิธีการสร้างงานศิลปะ การใช้งานแต่ละปุ่มหรือเมนูทำงานอย่างไร

“รูปแบบการสอน ฯ ควรมีลักษณะที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป งานศิลปะกับแนวทางศิลปะช่วยส่งเสริมความคิด จินตนาการต่างๆ เช่น ให้โจทย์การใช้วงกลม วาดแจกัน ให้เป็นทรงกลม ซึ่งรูปแบบการสอนนี้สามารถนำมาปรับใช้และช่วยส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุให้คิดและใช้สมองทำงานมากขึ้น”

“ศิลปะช่วยเสริมสร้างสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ ถ้ามีอะไรสอนว่าส่วนนี้ทำอย่างไร เช่น แอปพลิเคชันกราฟิกกับวีดีโอ มีเมนูและ tutorial สอนว่าทำอย่างไร”

“น่าจะมีความสุข ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการทำอะไรบางอย่าง เมื่อทำเองได้ก็รู้สึกดีใจ คิดว่าตัวเองตามทันยุค วิธีการสอนคือ ค่อยๆ บอก อย่ารีบร้อน ใจเย็นๆ ต้องใช้เวลาค่อยๆ สอนทีละสเต็ป ของบางอย่างคนวัยเดียวกันพูดรู้เรื่อง เช่นการกดปุ่มใช้งาน แต่คนแก่จะงงกับการกดปุ่ม ต้องอธิบายให้ชัดเจนว่าปุ่มมีลักษณะอะไร ใช้งานด้านไหน”

ด้านกิจกรรม ทั้ง 3 ท่านเห็นว่ากิจกรรมการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุเพราะเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ศิลปะช่วยสร้างความผาสุกให้กับผู้คน ดังนั้นการสอนศิลปะให้กับผู้สูงอายุเป็น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

การสอนให้เขาสร้างความสุขให้กับตนเองเพื่อผ่อนคลาย มีกิจกรรมทำยามว่างเป็นเพื่อนที่ช่วยสร้างเสริมคุณค่าให้กับตนเอง อีกทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจในการแบ่งปันประสบการณ์กับเรื่องราวต่างๆ ให้ลูกหลานและชนรุ่นหลังให้รับรู้ ตลอดจนเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตอย่างเป็นสุข

“เป็นประโยชน์ เพราะหลังจากที่ผู้สูงอายุเกษียณอายุ ก็จะไม่มีเหตุการณ์ในชีวิตที่ต้องทำเหมือนตอนทำงาน รูปแบบการสอนศิลปะช่วยให้เขารู้สึกผ่อนคลาย และเกิดพัฒนาการทางสมอง”

“เป็นประโยชน์และเป็นเรื่องที่ดี การจัดรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถแชร์เรื่องราว บันทึกความทรงจำของตนเองและเรื่องราวกับความทรงจำที่เขาประทับใจก็จะช่วยจรรโลงใจเขาด้วย และยังแบ่งปันความสุขให้กับลูกหลานของตนเองได้ โดยเน้น main/ value prop บอกเล่าเรื่องราวที่จะส่งต่อให้ลูกหลาน”

“น่าจะมีประโยชน์ สอนศิลปะด้วยวิธีการไหนก็ดีกับคนทุกวัย อารมณ์คล้ายกับช่วงบั้นปลายชีวิตไม่รู้จะทำยังไง การทำศิลปะช่วยสร้างคุณค่าให้กับตนเอง เมื่อผู้สูงอายุจิตตก รู้สึกว่าตนเองไม่แข็งแรง ก็ควรหากิจกรรมที่ทำให้ผ่อนคลาย ไม่คิดมาก ไม่เดือดร้อน”

ด้านการจัดรูปแบบการสอน ทั้ง 3 ท่านมีความเห็นว่ารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุควรมีรูปแบบการสอนมีลักษณะเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน สอนในระยะเวลาสั้นๆ เป็นขั้นตอนที่ชัดเจนและไม่มากจนเกินไปเนื่องจากจะทำให้ผู้สูงอายุสับสนเพราะไม่สามารถคิดหรือจำอะไรซับซ้อน เน้นสอนเป็นกลุ่มมากกว่าเพราะผู้สูงอายุส่วนมากอยากมีเพื่อนคุยและอยากออกไปเปิดหูเปิดตา แต่ควรเป็นผู้สูงอายุที่ชอบเข้าสังคม สถานที่ควรเป็นห้องโปร่งสบายๆ ใกล้ชิดกับธรรมชาติหรือจำลองจากธรรมชาติ เพราะช่วยให้ดูสบายตาและผ่อนคลาย

“รูปแบบการสอนฯ ควรเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน การใช้งานศิลปะสามารถเลือกเรียนเฉพาะเทคนิคเพราะจะทำให้ทำงานตามตัวอย่างได้และจะทำเกิดจินตนาการขึ้นด้วย”

“ชอบเป็นกลุ่ม เพราะคนแก่ส่วนมากอยากคุยกับคนอื่น ได้ออกไปเปิดหูเปิดตาข้างนอกจะได้ไม่เบื่อ แต่ถ้าต้องจัดกิจกรรมกับคนแก่จำนวนมากก็ควรอยู่ในห้องแทน ห้องเรียนควรมีลักษณะโปรงๆ อาจเป็นห้องที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ”

<u>*ด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ*</u>

แนวทางในการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุ คือ ควรออกแบบปุ่มและเมนูให้มีขนาดใหญ่ ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย ซึ่งวิธีการสร้างแอปพลิเคชันเริ่มจากการสร้างระบบของเมนูและระบบการทำงานของแอปพลิเคชัน แล้วก็ทำการส่งระบบต่อไปยังหน่วยสนับสนุน (Prop) เพื่อให้แตกย่อยเป็นหน่วยสนับสนุนหลัก (Main Prop) ให้ชัดเจนจนกลายเป็นแนวคิดที่กำหนดวัตถุประสงค์ของแอปพลิเคชัน แล้วทำการปฏิสัมพันธ์ (Interface) ระบบให้เข้ากับหน้าจอ จนแยกออกมาเป็นส่วนๆ ที่รวมแล้วได้ 100% โดยหน้าที่ของระบบแอปพลิเคชันที่สำคัญสุดก็คือหน้ากระดาษสำหรับสร้างผลงานศิลปะ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ในการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ มีปัญหาและอุปสรรคต่างๆ มากมาย อาทิ

- ในการสอบถามผู้สูงอายุเรื่องการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ ปัญหาคือบางคนอาจไม่ตอบคำถามหรือตอบไม่ได้ เพราะบางคนไม่เข้าใจในเทคโนโลยี วิธีการแก้ปัญหาคือ ลองใช้คำถามปลายเปิดพร้อมกับสังเกตอาการว่าชอบศิลปะหรือไม่ และชอบด้านไหน จากนั้นจึงประเมินผลการวิจัยด้วยการให้เขาลองวาดภาพโดยใช้พู่กัน ดินสอ หรือปากกาสไตลัส วิธีนี้เป็นการวิจัยคุณลักษณะว่าแก้ปัญหาได้อย่างไรหรือใช้อะไรในการแก้ปัญหา

- การหาแก่นของผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 55-75 ปี ว่าต้องการทำอะไรเหมือนกันไหม หากอายุ 55-65 ก็สามารถทำอะไรซับซ้อนได้ แต่ถ้าอายุ 65 ปีขึ้นไปก็ควรทำกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนแต่เน้นจินตนาการเป็นพิเศษ

- การออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ มีผู้สูงอายุหลายคนบ่นว่าออกแบบตัวอักษรเล็กเกินไป บางคนเวลาทำงานออกแบบบนแอปพลิเคชัน ชอบสลับเอาหนังสือวางบนรูปภาพบางครั้งโทนใกล้กันทำให้เห็นไม่ชัด บางทีจัดรูปแบบให้แต่ผู้สูงอายุหลายคนไม่เข้าใจแอปพลิเคชัน วิธีการแก้ปัญหาคือ ภาพและกรอบต้องอยู่ด้วยกันแต่ไม่ควรทับซ้อนกัน

- ในการออกแบบแอปพลิเคชัน บนพื้นที่เล็กๆ แต่ออกแบบวัตถุขนาดใหญ่ ทำให้ดูย้อนแย้งกัน วิธีการแก้ไขคือ พยายามบูรณาการเมนูบางอย่างที่ใช้มือในการกด แล้วใช้การสั่งด้วยการบันทึกเสียงเพื่อให้ผู้สูงอายุลดความพยายามกดคำสั่งผ่านเมนูหรือปุ่มเพื่อให้แอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ง่ายกว่า เช่น การใช้คำสั่ง “ศิริ” (Siri) หรือบางแอปพลิเคชันในการสืบค้นข้อมูลโดยใช้ไมโครโฟน

- นอกจากนี้ยังต้องระวังในการออกแบบปุ่มกด ควรเพิ่มปุ่มกดที่ให้ผู้สูงอายุสามารถแก้ไขผลงานตนเองได้ เพราะมีปัญหาที่ทับซ้อนกัน คือ กดคลิปเล่นวีดีโอแล้วชะงัก ทำให้ผู้เรียนกังวลว่าจะกดย้อนกลับไปดูใหม่อีกทีได้หรือไม่

- สำหรับในการสรุปข้อมูล ควรมีรูปถ่ายที่ยืนยันและอ่านทบทวนวิธีการทำงานผ่านแอปพลิเคชันได้ แล้วจึงกดยืนยันว่าถูกต้อง

ด้านศักยภาพและบรรยากาศการเรียนการสอน

แนวทางในการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ สรุปได้ดังนี้

- ออกแบบให้เมนูและปุ่มมีขนาดใหญ่ ชัดเจน อ่านและเข้าใจได้ง่าย สีและกราฟิกต้องมีจุดเด่นและชัดเจน และควรทดสอบการใช้งานก่อนนำไปใช้จริง ที่สำคัญคือ หากทำผิดก็สามารถนำมาแก้ไขใหม่ได้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

- การตั้งโจทย์ให้ลองออกแบบรูปทรงจากเรขาคณิตช่วยทำให้ผู้สูงอายุสามารถจดจำสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้นเพราะรูปทรงเรขาคณิตเป็นรูปทรงที่ง่ายในการมองเห็น ทำให้สมองทำงานได้ดีขึ้น

- ลองวิจัยสมองของแต่ละคนว่ามีจุดเด่นและจุดด้อยด้านการรับรู้ส่วนไหน เช่นการรับรู้ทางสายตา การพูด การได้ยิน (ที่อาจใช้ศิลปะสะท้อน) เพื่อนำมาต่อยอด สิ่งเหล่านี้มีงานวิจัยที่ชัดเจนทางด้านปัญหาทางสายตาแล้วนำศิลปะมาแก้ปัญหาหรือพัฒนาการมองเห็นได้อย่างไร

จากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้สูงอายุทั้ง 4 ด้าน ประกอบด้วย ผู้ดูแลที่เป็นพยาบาลหรือนักบำบัด 3 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 5 คน ศิลปินหรือนักออกแบบศิลปะดิจิทัล 3 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3 คน จึงได้สังเคราะห์หลักการและแนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่แล้วสรุปเป็นตารางที่ 15 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 15 การจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

ผู้ให้สัมภาษณ์	หลักการและแนวทางการสอน	อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุมากที่สุด	ประเภทแอปพลิเคชันศิลปะที่หมาะสมที่สุด	ปัญหาอุปสรรค และวิธีการแก้ไข	
				ปัญหา	วิธีการแก้ไข
1. ผู้สูงอายุ	- การจัดการการสอนเป็นกลุ่มดีกว่าเพราะผู้สูงอายุส่วนมากเหงาอยากได้เพื่อนคุย หากเจอเพื่อนวัยเดียวกันจะดีมาก การจัดกิจกรรมควรจัดกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่นานสัก 1-3 ชั่วโมง มีเวลาพักเบรกเล็กน้อย - ควรจัดกิจกรรมเบาๆ แบบง่าย แต่มีขั้นตอนจากต้นจนจบ สื่อการสอนควรมีขนาดใหญ่และชัดเจนเพราะผู้สูงอายุตาไม่ดี ไม่สามารถอ่านตัวเล็กได้ ต้องใช้แว่นขยาย และการใช้เสียงควรดังเพียงพอและชัดเจน - บรรยากาศการจัดกิจกรรมควรมีแสงสว่างที่เพียงพอและมีสีสันแบบธรรมชาติจะช่วยให้ผ่อนคลาย จะจัดภายนอกหรือภายในก็ได้	แท็บเล็ต	ถ่ายภาพและตัดต่อภาพ	- การจัดกิจกรรมควรขึ้นอยู่กับความชอบของผู้สูงอายุ - ไม่ควรจัดในระยะเวลานานเพราะร่างายของผู้สูงอายุไม่แข็งแรง บางคนเหนื่อยง่ายและเบื่อง่าย - ควรหาวิธีจัดกิจกรรมให้สนุกสนาน เหมาะสมกับศักยภาพของผู้สูงอายุ	- ทำสื่อให้ชัด ง่าย ไม่ซับซ้อน ตรงไป ตรงมา ใช้เวลาทำกิจกรรมสั้นๆ - ผู้สอนควรมีประสบการณ์ มีความอดทน สอนแบบช้าๆ ชัดๆ ตามขั้นตอน คอยช่วยเหลือ แก้ปัญหาและอธิบายจนเข้าใจ - ควรสำรวจความเห็นของผู้สูงอายุแต่ละคนก่อนทำกิจกรรม

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 15 การจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

ผู้ให้สัมภาษณ์	หลักการและแนวทางการสอน	อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุที่สุด	ประเภทแอปพลิเคชันศิลปะที่หมาะสมที่สุด	ปัญหาอุปสรรค และวิธีการแก้ไข	
				ปัญหา	วิธีการแก้ไข
2. ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการดูแลผู้สูงอายุ	- การจัดกิจกรรมควรจัดเป็นกลุ่มตามเพศหรือช่วงวัย จะได้ไปในทิศทางที่ใกล้เคียงกัน โดยจัดระยะเวลาสั้น ๆ สักสัปดาห์ละ 1-2 ครั้งๆ ละ 1-2 ชั่วโมง เพราะผู้สูงอายุสุขภาพไม่แข็งแรงเท่าหนุ่มสาว - ควรจัดกิจกรรมที่ไม่น่าเบื่อ สนุก กระชับ สั้น และชัดเจน โดยใช้มีรูปภาพและตัวอักษรประกอบที่ใหญ่ มองเห็นได้ง่าย เพราะผู้สูงอายุตาไม่ดี - บรรยากาศการจัดกิจกรรมควรเป็นบ้านหรือสถานดูแลที่มีแสงสว่างที่เพียงพอ มีความเป็นกันเอง จัดได้ทั้งภายในและภายนอก แต่จัดในห้องจะควบคุมกิจกรรมได้ดีกว่า ถ้าจัดภายนอกควรเน้นความสะดวกสบาย มีสุขารองรับ	แท็บเล็ต	ถ่ายภาพและตัดต่อภาพ	- ผู้สูงอายุแต่ละคนสนใจในสิ่งที่แตกต่างกันมาก ซึ่งอาจมีประเด็นที่อาจขัดแย้งกันได้ - ผู้สูงอายุมักหลงลืมง่าย สายตาไม่ดี หูตึง - ถ้าเป็นอัลไซเมอร์กับจิตเวชจะทำให้ดูแลยาก ย้ำคิดย้ำทำ - หากติดเตียงมีปัญหาการติดเชื้อบ่อยๆ และเกิดภาวะปอด ทำให้ดูแลยาก ต้องประเมินอาการทุกชั่วโมง โดยใช้เครื่องมือประคับประคองอาการเพื่อส่งต่อให้โรงพยาบาล อีกทั้งยังต้องประเมินเสมหะ ปัสสาวะ ใช้หลักการรักษาและพึ่งวัคซีน	- ควรสำรวจความเห็นของผู้สูงอายุแต่ละคนก่อนมทำกิจกรรม - ทำสื่อให้ชัด ง่าย ไม่ซับซ้อน ตรงไป ตรงมา ใช้เวลาทำกิจกรรมสั้นๆ - จำเป็นต้องฟื้นฟูสมองและทำกายภาพ ซึ่งต้องใช้เวลาและใช้ยาร่วม - ควรมีจำนวนผู้ดูแลที่มีประสบการณ์ที่เพียงพอได้ช่วยเหลือได้อย่างทันท่วงที หากมีจำนวนผู้ดูแลน้อยจะแก้ไขปัญหาลำบาก เจ้าหน้าที่จะทนความกดดันไม่ได้

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย ไม่ระบุผู้ใช้ งาน

ตารางที่ 15 การจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

ผู้ให้สัมภาษณ์	หลักการและแนวทางการสอน	อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุมากที่สุด	ประเภทแอปพลิเคชันศิลปะที่หมาะสมมากที่สุด	ปัญหาอุปสรรค และวิธีการแก้ไข	
				ปัญหา	วิธีการแก้ไข
3. ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	- การจัดกิจกรรมสามารถจัดได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม การสอนแบบเดี่ยวทำให้เรียนรู้ได้เร็วขึ้น หากจัดแบบกลุ่มควรเป็นกลุ่มเล็ก 5-10 คน ยกเว้นบางกิจกรรม เช่น ถ่ายภาพที่มีขั้นตอนน้อยก็สามารถสอน 20-30 คน มีวิทยากรหลัก กับผู้ช่วย 2 คน ทำไปพร้อมกับคนสอน - การจัดกิจกรรมควรตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุ มีขั้นตอนและเป้าหมายของงาน ต้องสอนแบบง่าย ใส่เนื้อหาเท่าที่จำเป็นและประเมินผลเป็นการบ้าน โดยส่งคู่มือในโซเชียลมีเดียเพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไป และให้แชร์ภาพส่งในโซเชียลมีเดีย หรือให้แสดงผลงานหน้าห้องเรียน - สามารถจัดสอนทั้งในและนอกสถานที่ หากจัดนอกสถานที่บางครั้งจะได้เห็นผลงานศิลปะและแนวคิดที่หลากหลายขึ้น	แท็บเล็ต	ถ่ายภาพและตัดต่อภาพ	- ผู้สูงอายุหลงลืมง่าย เรียนรู้ช้าตามสภาพร่างกายและอายุ มีปัญหาเรื่องสายตาและมือในการจับอุปกรณ์ต่างๆ - ผู้สูงอายุรับรู้ไม่เหมือนกัน - อุปกรณ์เคลื่อนที่และระบบปฏิบัติการของแต่ละคนไม่เหมือนกันทั้งหมด - แอปพลิเคชันบางเวอร์ชันต่ำหรือสูงมากไป ต่างภาษา มีหน้าตาและคำสั่งไม่เหมือนกัน - อุปกรณ์เคลื่อนที่สอนส่วนมากเป็นระบบปฏิบัติการไอโอเอส และผู้เรียนส่วนน้อยใช้แอนดรอยด์	- ไปช้าๆ ซ้ำๆ คอยทุกคน - เลือกคำให้ชัดเจนและง่ายต่อความเข้าใจ - ต้องอธิบายว่าคำสั่งเหมือนกันแต่หน้าตาไม่เหมือนกันอย่างไร - ต้องแก้ไขเฉพาะส่วน หรือแก้ไขหน้างาน - แม้ว่ามีแอปพลิเคชันเดียวกันแต่ต่างเวอร์ชัน ผู้สอนและผู้ช่วยงควรอธิบายให้เข้าใจ

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย ไม่ระบุ

ตารางที่ 15 การจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุ (ต่อ)

ผู้ให้สัมภาษณ์	หลักการและแนวทางการสอน	อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุมากที่สุด	ประเภทแอปพลิเคชันศิลปะที่หมาะสมที่สุด	ปัญหาอุปสรรค และวิธีการแก้ไข	
				ปัญหา	วิธีการแก้ไข
4. ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	- การจัดกิจกรรมควรเป็นกลุ่มจำนวน 5-10 คน มีลักษณะใกล้ชิดปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกันโดยใช้เวลาสอนไม่นานเพราะผู้สูงอายุเหนื่อยง่าย - ควรตั้งโจทย์พร้อมกับอธิบายหลักการทำงานศิลปะที่ถูกต้อง ผู้สูงอายุหลายคนชอบซักถาม ผู้สอนจึงจำเป็นต้องรู้เรื่องที่สอนจริง อธิบายให้ชัด ควรสอนแบบง่าย ไม่จริงจัง สอนสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ มีตัวอย่าง ควรซักซ้อมก่อนทำงานจริง เน้นพื้นฐาน นำเสนอในสิ่งที่เขาอยากรู้ การสอนวิธีการสร้างงานให้มีคนชมว่าสวย ทำให้รู้สึกภาคภูมิใจในมากขึ้น ป้อนสิ่งที่ชอบร่วมกับความรู้คืออะไร ผลลัพธ์เป็นอย่างไร มีการแสดงผลงานของผู้เรียนเพื่อสร้างกำลังใจและนำไปเป็นจุดขาย - บรรยากาศของกิจกรรมควรจัดภายนอกเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้ผู้สูงอายุ	แท็บเล็ต	ถ่ายภาพและตัดต่อภาพ	ในการสอบถามผู้สูงอายุเรื่องการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ ปัญหาคือบางคนอาจไม่ตอบคำถามหรือตอบไม่ได้ เพราะบางคนไม่เข้าใจในเทคโนโลยี - การหาแก่นของผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 55-75 ปี ว่าต้องการทำอะไรเหมือนกันไหม	- ลองใช้คำถามปลายเปิดพร้อมกับสังเกตอาการว่าชอบศิลปะหรือไม่ และชอบด้านไหน แล้วจึงประเมินผลโดยให้วาดภาพโดยใช้พู่กัน ดินสอ หรือปากกาสไตลัส เป็นการวิจัยคุณลักษณะของผู้สูงอายุหรือทำให้ทราบว่าใช้อะไรในการแก้ปัญหา - วัย 55-65 ก็สามารถทำอะไรซับซ้อนได้ แต่มากกว่า 65 ควรทำกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนแต่เน้นจินตนาการมากขึ้น

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 15 การจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุ (ต่อ)

ผู้ให้สัมภาษณ์	หลักการและแนวทางการสอน	อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุมากที่สุด	ประเภทแอปพลิเคชันศิลปะที่หมาะสมที่สุด	ปัญหาอุปสรรค และวิธีการแก้ไข	
				ปัญหา	วิธีการแก้ไข
5. ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	- การจัดกิจกรรมสอนเป็นกลุ่มก็ดีเพราะผู้สูงอายุส่วนมากเหงาและอยากคุยกับผู้อื่น อยากออกไปเปิดหูเปิดตาต่างๆ แต่ควรเป็นผู้สูงอายุประเภทชอบเข้าสังคม ควรสอนระยะสั้นๆ เพราะผู้สูงอายุร่างกายไม่แข็งแรงเท่าหนุ่มสาว - สอนให้เข้าใจง่าย เลือกแอปพลิเคชันแบบง่าย แต่ควรสอนแบบเป็นขั้นตอนที่ชัดเจนและไม่มากจนเกินไป เนื่องจากจะทำให้ผู้สูงอายุสับสนเพราะไม่สามารถคิดหรือจำสิ่งที่ซับซ้อนได้	แท็บเล็ต	ถ่ายภาพและตัดต่อภาพ	ในการสอบถามผู้สูงอายุเรื่องการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ ปัญหาคือบางคนอาจไม่ตอบคำถามหรือตอบไม่ได้ เพราะบางคนไม่เข้าใจในเทคโนโลยี - การหาแก่นของผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 55-75 ปี ว่าต้องการทำอะไรเหมือนกันหรือไม่ - กดคลิปเล่นวีดีโอแล้วชะงัก ทำให้ผู้เรียนกังวลว่าจะกดย้อนกลับไปดูใหม่อีกทีได้หรือไม่ - ในการสรุปข้อมูลบางครั้งไม่สำเร็จ เพราะทำงานไม่เป็นไปตามที่แอปพลิเคชันระบุไว้	- ลองใช้คำถามปลายเปิดพร้อมกับสังเกตอาการว่าชอบศิลปะหรือไม่ และชอบด้านไหน แล้วจึงประเมินผลโดยให้วาดภาพโดยใช้พู่กัน ดินสอ หรือปากกาสไตลัส เป็นการวิจัยคุณลักษณะของผู้สูงอายุหรือทำให้ทราบว่าใช้อะไรในการแก้ปัญหา - วัย 55-65 ก็สามารถทำอะไรซับซ้อนได้ แต่มากกว่า 65 ควรทำกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนแต่เน้นจินตนาการมากขึ้น

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 15 การจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุ (ต่อ)

ผู้ให้สัมภาษณ์	หลักการและแนวทางการสอน	อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุมากที่สุด	ประเภทแอปพลิเคชันศิลปะที่หมาะสมที่สุด	ปัญหาอุปสรรค และวิธีการแก้ไข	
				ปัญหา	วิธีการแก้ไข
5. ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ต่อ)	- ควรออกแบบปุ่มและเมนูให้มีขนาดใหญ่ ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย จาก 1) ระบบของเมนูและระบบการทำงานของแอปพลิเคชัน 2) หน่วยสนับสนุน (Prop) 3) หน่วยสนับสนุนหลัก (Main Prop) 4) วัตถุประสงค์ของแอปพลิเคชัน 5) ปฏิสัมพันธ์ (Interface) ระบบให้เข้ากับหน้าจอ 6) แล้วแยกออกมาเป็นส่วนๆ ที่รวมแล้วได้ 100% (หน้าที่ของระบบแอปพลิเคชันที่สำคัญสุดก็คือหน้ากระดาษสร้างภาพ) - การเลือกบรรยากาศและสถานที่ควรเป็นห้องโปร่งดูสบายๆ ใกล้ชิดกับธรรมชาติหรือจำลองธรรมชาติ ทำให้ดูสบายตาและผ่อนคลาย	แท็บเล็ต	ถ่ายภาพและตัดต่อภาพ	- หลายคนบ่นว่าตัวอักษร ภาพและสัญลักษณ์ในแอปพลิเคชันเกินไป - บางคนชอบสลับเอาหนังสือวางบนรูปภาพ บางครั้งโทนใกล้กันทำให้เห็นไม่ชัด การจัดรูปแบบแอปพลิเคชันให้ผู้สูงอายุใช้งานแต่หลายคนไม่เข้าใจ - ในการออกแบบแอปพลิเคชันบนพื้นที่เล็กๆ แต่ออกแบบวัตถุขนาดใหญ่ ทำให้ดูย้อนแย้งกัน - กดคลิปเล่นวีดีโอแล้วชะงัก ทำให้ผู้เรียนกังวลว่าจะกดย้อนกลับไปดูใหม่อีกทีได้หรือไม่ - ในการสรุปข้อมูลบางครั้งไม่สำเร็จ เพราะทำงานไม่เป็นไปตามที่แอปพลิเคชันระบุไว้	- ออกแบบตัวอักษร ภาพและสัญลักษณ์ใหญ่ขึ้น - ภาพและกรอบต้องอยู่ด้วยกันแต่ไม่ควรทับซ้อนกัน ควรมีผู้ช่วยแนะนำ - จัดเมนูปุ่มกดให้ไม่ซับซ้อน ตั้งคำสั่งใช้ไมโครโฟนบันทึกเสียงเพื่อป้อนคำสั่งผ่านเมนู ปุ่มและสืบค้นข้อมูล - เพิ่มปุ่มกดที่ให้ผู้สูงอายุสามารถแก้ไขเอง - ควรมีรูปถ่ายที่ยืนยันและอ่านทบทวนวิธีการทำงานผ่านแอปพลิเคชันได้ แล้วกดยืนยัน

จากการสังเคราะห์ตารางที่ 15 ด้านการจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุ สรุปจากการสังเคราะห์ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 สาขา คือ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดูแลผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนแอปพลิเคชันศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และผู้เชี่ยวชาญทางการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ สรุปโดยรวมได้ว่า

ด้านการจัดกิจการการสอน การจัดเป็นกลุ่มมีประสิทธิภาพมากกว่าแบบเดี่ยวเพราะเป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นและสังคมด้วยการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นการสร้างและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันระหว่างผู้สอน และผู้เรียนร่วมชั้นกัน ภายในบรรยากาศชั้นเรียนที่โปร่งสบาย โดยอาจจัดกิจกรรมภายนอกในบางช่วงเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ และควรจัดกิจกรรมการสอนเป็นระยะเวลาสั้นๆ เนื่องจากผู้สูงอายุมีสุขภาพร่างกายที่ไม่แข็งแรง มักมีอาการเหนื่อยง่าย กิจกรรมการสอนควรมีลักษณะที่ง่าย ชัดเจน ดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอน แต่แฝงไว้ด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลายจากความเครียดกับความเหงา สื่อการสอนควรออกแบบให้มีรูปแบบขนาดใหญ่และชัดเจนทั้งข้อความ รูปภาพ และสัญลักษณ์ โดยเน้นการสื่อด้วยภาพและคำสั้นๆ ให้ได้ใจความสำคัญ เพราะผู้สูงอายุสายตาไม่ดีและไม่สามารถคิดซับซ้อนได้ สำหรับด้านอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุมากที่สุดคือ แท็บเล็ตเพราะจอใหญ่ สามารถแสดงภาพและข้อมูลได้อย่างชัดเจน ด้านแอปพลิเคชันที่เหมาะสมที่สุดคือ แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพเพราะมีคุณลักษณะที่ไม่ซับซ้อนและใช้งานง่าย

นอกจากนี้ ด้านปัญหาและอุปสรรคที่เห็นได้ชัดคือ ผู้สูงอายุหลงลืมง่าย การรับรู้ของแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนมีปัญหาเรื่องสายตาและการได้ยิน บางคนมีปัญหาสุขภาพหนัก เช่น สมองเสื่อมและอัลไซเมอร์ ทำให้ดูแลลำบาก บางคนชอบซักถามบ่อยๆ และไม่จดบันทึก ผู้สอนจึงต้องอดทน ใจเย็น และอธิบายคำตอบดังๆ อย่างฉะฉาน ช้าๆ ชัดๆ ตามลำดับขั้นตอน ใช้สื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถแสดงข้อมูลและภาพขนาดใหญ่ให้ชัดเจน ตลอดจนควรมีผู้ช่วยที่เพียงพอเพื่อช่วยเหลือและให้คำแนะนำกับผู้สูงอายุบางคนที่รับรู้ช้าและมีปัญหาสุขภาพทางกายและใจ

3. <u>ผลการวิจัยจากแบบสังเกตการสอนผู้สูงอายุ</u> จากการสังเกตการสอนตัวอย่างกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับสร้างศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุจากโรงเรียนสอนผู้สูงอายุทั้ง 3 แห่ง คือ โรงเรียน Op. โรงเรียน Yh. และโรงเรียน Br. ผู้วิจัยได้สรุปเป็น 2 ส่วน คือ ข้อมูลของโรงเรียน และผลการสังเกตการสอน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3.1. *ข้อมูลของโรงเรียน*

โรงเรียน Op. เป็นโรงเรียนสอนผู้สูงอายุในเขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร ดำเนินการสอนมากว่า 20 ปี เน้นการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งบนคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และโซเชียลมีเดียให้กับผู้สูงอายุ มีเป้าหมายเพื่อสร้างสุขภาวะที่ดีให้กับผู้สูงอายุโดยเฉพาะทางด้านจิตใจและสังคม กับเพื่อให้ผู้สูงอายุรู้จักปรับตัวเข้าหาสังคมในยุคปัจจุบัน โดยเน้นการออกแบบบทเรียน (Instructional Design Specialist) ที่เป็นกลุ่มเล็กเพื่อจะได้ดูแลอย่างใกล้ชิดทั่วถึง เป็นไปตามขั้นตอนที่ละเอียดอย่างช้า ๆ แต่แฝงไว้ด้วยความสนุกสนานและเป็นกันเอง

ภาพที่ 4 ภาพกิจกรรมในโรงเรียน Op

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โรงเรียน Yp. เป็นโรงเรียนสอนผู้สูงอายุในเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจในการสอนเทคโนโลยีและโซเชียลมีเดียให้กับบุพการีผู้สูงอายุแล้วพบว่าเป็นเรื่องยาก เนื่องจากการเสื่อมสภาพทางร่างกายและจิตใจอันเป็นอุปสรรคต่อการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน จึงได้ริเริ่มจัดกิจกรรมการสร้างเสริมพลัง (Empowerment) ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นการสอนผู้สูงอายุที่มีสภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตัวเองได้ แต่อาจมีภาวะสุขภาพจิตจากความเศร้า ความหงอยเหงา ท้อแท้ สิ้นหวังและรู้สึกขาดคุณค่าในตนเองจนไม่สามารถปรับตัวเข้าหาสังคม วัตถุประสงค์ในการสร้างกิจกรรมการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหลักร่วมกับกิจกรรมสันทนาการอื่น ๆ เพื่อช่วยเติมเต็มความผาสุกและความสนุกสนานเป็นหลัก อีกทั้งยังเน้นให้ผู้สูงอายุสามารถใช้งานเป็น จนเกิดกำลังใจในการปรับตัวและใช้ชีวิตในสังคมยุคดิจิทัล ตลอดจนทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีคุณค่าในตนเองและสังคม

โรงเรียน Br. เป็นโรงเรียนสอนผู้สูงอายุในเขตพญาไท กรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนขนาดเล็กที่เกิดขึ้นโดยมีเป้าหมายให้ผู้สูงอายุเกิดความผาสุกด้วยการให้ เน้นการเปลี่ยนให้ผู้สูงอายุที่เข้ามาเรียนเปลี่ยนจากสถานะความเป็นผู้เรียนเป็นผู้สอน ด้วยวิธีการสอนให้ผู้สูงอายุได้รับความรู้ใหม่แล้วสามารถแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองออกมาให้ผู้อื่น นับได้ว่าแต่ละฝ่ายเป็นทั้งผู้รับและผู้ให้ จนทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองและสังคม

ภาพที่ 5 ภาพกิจกรรมในโรงเรียน Bp

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3.2. *ผลของการสังเกตการสอน* ที่มุ่งศึกษาถึงสภาพปัญหาและธรรมชาติของผู้สูงอายุตลอดจนความต้องการจำเป็นในการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยได้สังเคราะห์ผลของการสังเกตการสอน ตามตารางที่ 16 ดังนี้

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตการสอน

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	**โรงเรียน Yh.**	**โรงเรียน Br.**
บุคลิกภาพ 1. ผู้สอน	อายุประมาณ 40-45 ปี	อายุประมาณ 21-25 ปี	อายุประมาณ 60 ปีขึ้นไป
	ถามผู้เรียนเป็นระยะว่าเข้าใจไหม พอผู้สอนอธิบายเสร็จก็ทบทวนซ้ำอีกรอบ โดยให้ผู้เรียนตอบ เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนเข้าใจและจำเนื้อหาที่สอนได้หรือไม่ หากเข้าใจหมดทุกคนจะได้เข้าสู่ขั้นตอนต่อไป		
	ชมผู้เรียนว่าเก่งหากผู้เรียนทำได้	ถามผู้เรียนว่าเข้าใจไหมว่า “โอเค” พร้อมทั้งยกมือทำสัญลักษณ์ หากผู้เรียนเข้าใจก็ตอบว่า “โอเค” แล้วทำสัญลักษณ์กลับมา	
	เสียงดัง ฉะฉาน ชัดเจน กระตือรือร้น ยิ้มแย้ม ใจเย็น อารมณ์ดี เป็นกันเอง		
2. ผู้เรียน	มีความกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็น ตื่นเต้น ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่เพิ่มเติม		
	ส่วนมากชอบซักถามระหว่างสอน บางคนถามซ้ำหลายรอบ รับรู้ไม่เท่ากัน		
	ผู้เรียนบางคนจดบันทึก แต่บางคนไม่ยอมจด		
	บางคนคุ้นเคยกับผู้สอนและผู้เรียนในห้องเดียวกันเพราะเคยเจอกันมาก่อน	มีบางคนมาเป็นก๊วน 2-3 คน บางคนมาคนเดียว แล้วพบปะเพื่อนใหม่วัยใกล้เคียงกัน	บางคนคุ้นเคยกับผู้สอนและผู้เรียนในห้องเดียวกันเพราะเคยเจอกันมาก่อน
การวางแผนการสอน 3. เนื้อหาทางศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	แนะนำแอปพลิเคชัน Meitu เมนูและเครื่องมือในแอปพลิเคชันพื้นฐานเพื่อสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ใส่	แนะนำแอปพลิเคชัน Line สำหรับการใช้งานขั้นพื้นฐานทางโซเชียลมีเดีย อัดเสียง โพสต์ภาพและถ่ายภาพ เช่นแนะนำการใช้เมนูและเครื่องมือ	ใช้แอปพลิเคชัน Kinemaster ตัดต่อคลิปวีดีโอขั้นพื้นฐานตั้งแต่การนำเข้าไฟล์รูป ปรับสี

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตการสอน (ต่อ)

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	โรงเรียน Yh.	โรงเรียน Br.
การวางแผนการสอน (ต่อ) 3. เนื้อหาทางศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	หน้าผู้เรียนโดยทำรีทัชให้หน้าเด็กลงและตกแต่งด้วยไอคอนน่ารักเพิ่มเติมตลอดจนสอนทำ Die Cut พื้นหลังให้เป็นรูปร่าง	ในแอปพลิเคชันพื้นฐานว่าตั้งค่าอย่างไร แอดเพื่อนอย่างไร ส่งข้อความและอัดเสียงอย่างไร จัดการหน้า Line Voom อย่างไร นำเข้าไฟล์รูปเพื่อส่งให้เพื่อนด้วย Line Voom อย่างไร และถ่ายรูปผ่านแอปพลิเคชันไลน์ได้อย่างไร	ขนาดและโทนของภาพ ใส่ข้อความ เลือกฟ้อนท์ ใส่เสียง แล้วทำการนำออก (Export)
4. สื่อการสอน	- LCD TV ต่อกับไอแพตและไอโฟนบอกขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชัน - คู่มือการสอน เป็นเอกสารปริ๊นต์แจกเป็นข้อๆ พร้อมภาพประกอบ	LCD TV ต่อกับไอแพต ไอโฟน บอกขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชัน	- กระดานสีขาวไวท์บอร์ด - ปากกามาสก์เกอร์
5. การจัดกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในภาคปฏิบัติ	สาธิตแล้วให้ผู้เรียนทำตามขั้นตอนพร้อมผู้สอน โดยผู้สอนหลักและผู้ช่วยสอนเดินดูและช่วยเหลือผู้เรียน หากผู้เรียนไม่เข้าใจก็ถาม แต่ส่วนใหญ่ผู้ช่วยสอนจะเดินดูมากกว่าและช่วยเหลือผู้เรียนอย่างจริงจัง รอจนผู้เรียนทำได้หมดแล้วจึงเดินไปดูผู้เรียนคนอื่นต่อ	ให้ผู้เรียนจัดกลุ่ม 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน ตั้งชื่อกลุ่มโดยมีคำว่า “ยัง - Young” นำหน้า ให้ผู้เรียนในกลุ่มแต่ละคนแนะนำตัวเองพร้อมทั้งรวมอายุของแต่ละคนรวมกัน โดยการให้ผู้เรียนล้อมวงคุยกันโดยใช้เวลา 3 นาที หากกลุ่มไหนรวมกันแล้วอายุมากที่สุด กลุ่มนั้นก็ชนะ	ผู้สอนเขียนข้อมูล วาดรูป ปุ่มเมนูแอปพลิเคชัน Kinemaster บนกระดานไวท์บอร์ด แล้วเดินดูรอบๆ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตการสอน (ต่อ)

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	**โรงเรียน Yh.**	**โรงเรียน Br.**
การวางแผนการสอน (ต่อ) 6. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการสอน	3 ชั่วโมงต่อครั้ง (สอนจริง ชั่วโมงครึ่ง พักเบรก 30 นาที)	5 ชั่วโมง (เช้าและบ่ายอย่างละ 2 ชั่วโมง พักเบรก 1 ชั่วโมง)	1.30 ชั่วโมง
รูปแบบการสอน 7. วิธีการสอน	- การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน(Project-based Learning) - การจัดการเรียนรู้แบบฝึกหัดเป็นฐาน (Practice-based Learning) การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) การออกแบบการสอน (Instructional Design)	- การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) - การจัดการเรียนรู้แบบฝึกหัดเป็นฐาน (Practice-based Learning) - การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperate Learning) - การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)	- การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) - การจัดการเรียนรู้แบบฝึกหัดเป็นฐาน (Practice-based Learning) - การจัดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal Education) - การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperate Learning)
8. เทคนิคการสอน	- วิธีสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) - วิธีสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) - วิธีสอนแบบใช้ครูพี่เลี้ยง (Tutorial Method)	- วิธีสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) - วิธีสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) - วิธีสอนแบบอภิปราย (Discussion Method)	- วิธีสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) - วิธีสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) - วิธีสอนตามคาดหวัง (Expectation Method)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตการสอน (ต่อ)

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	**โรงเรียน Yh.**	**โรงเรียน Br.**
รูปแบบการสอน (ต่อ) 8. เทคนิคการสอน	- วิธีสอนแบบทีม (Team Teaching Method)	- วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำงาน (Committee Work Method) - วิธีสอนแบบแสดงบทบาท (Role Playing Method) - วิธีสอนแบบใช้ครูพี่เลี้ยง (Tutorial Method) - วิธีสอนแบบทีม (Team Teaching Method) - การเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Instructional Models of Cooperative Learning)	- การเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Instructional Models of Cooperative Learning)
9. การอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน	แสดงภาพบนจอแอลซีดี จอใหญ่ มีคู่มือพิมพ์แจกให้นักเรียนทุกคนซึ่งบอกขั้นตอนอย่างละเอียด มีปลั๊กเสียบชาร์จแบตอุปกรณ์เคลื่อนที่ในแต่ละโต๊ะ	แสดงภาพบนจอแอลซีดีจอใหญ่จะได้เห็นชัด มีเก้าอี้พร้อมโต๊ะในตัวประมาณ 30 ตัว ผู้สอนได้อธิบายแต่ละปุ่มอย่างละเอียดซึ่งผู้เรียนมักถามระหว่างสอนและผู้สอนจะตอบได้อย่างทันที ผู้สอนจะอธิบายว่าเมนูไหนที่ใช้บ่อย ผู้สอนและผู้ช่วยสอนเดินดูรอบๆ ช่วยเหลือแนะนำผู้เรียน	เดินดูรอบๆ ช่วยเหลือแนะนำผู้เรียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตการณ์สอน (ต่อ)

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	โรงเรียน Yh.	โรงเรียน Br.
บรรยากาศการเรียน			
10. สถานที่	เป็นห้องเรียนขนาดกลางที่มีโต๊ะ 8 ตัว มีจอแอลซีดีด้านหน้า 1 เครื่อง มีแสงสว่างเพียงพอ ครูผู้สอนหลักและผู้ช่วยเอาใจใส่นักเรียนมาก	เป็นห้องเรียนขนาดใหญ่ มีลักษณะโปร่งสบาย มีแสงสว่างเพียงพอ มีโต๊ะสำหรับผู้สอนพร้อมกับเครื่องขยายเสียงต่อกับคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ สำหรับผู้เรียนจะมีเก้าอี้พร้อมโต๊ะในตัวให้นั่งฟังบรรยายและทำกิจกรรม ประมาณ 30 ตัว มีจอแอลซีดี ด้านหน้า 1 เครื่อง ครูผู้สอนหลักและผู้ช่วยเอาใจใส่นักเรียนมาก	ห้องประชุมขนาดเล็กสำหรับ 10-12 คน มีลักษณะโปร่งสบาย มีแสงสว่างที่เพียงพอ
11. อุปกรณ์อำนวยความสะดวก	จอแอลซีดีขนาดใหญ่ พร้อมโปรเจ็กเตอร์ ไมโครโฟนสำหรับผู้สอน	ไมโครโฟนสำหรับผู้สอนและผู้ช่วยสอน มีจอแอลซีดีพร้อมโปรเจ็กเตอร์สำหรับแสดงข้อมูลและวิธีการใช้แอปพลิเคชัน	มีเพียงโต๊ะและเก้าอี้สำหรับผู้เรียน
12. จำนวนผู้ช่วยกิจกรรม	2 คน	1 คน	ไม่มี
13. ความน่าสนใจ	เน้นความสำคัญของผู้สูงอายุ สอนให้ผู้สอนใช้แอปพลิเคชัน สติ๊กเกอร์กับ Meitu ทำให้หน้าเด็กลง มีเมนูและไอคอนที่เข้าใจง่าย มีการทำไดคัทลบพื้น	เน้นความสำคัญของผู้สูงอายุ สอนให้ผู้เรียนไลน์ใช้แอปพลิเคชันไลน์ ตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน โดยแสดงเมนูและไอคอนในแอปพลิเคชันขนาดใหญ่	ได้เรียนรู้แอปพลิเคชันที่ไม่เคยเรียนมาก่อน ผู้สอนอยู่ในเกษียณและเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุเกิดกำลังใจ จนสามารถทำตามได้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตการสอน (ต่อ)

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	โรงเรียน Yh.	โรงเรียน Br.
บรรยากาศการเรียน (ต่อ) 13. ความน่าสนใจ	หลัง เลือกพื้นหลังเองได้ด้วย	จะได้เห็นชัด โดยสอนช้าๆ จนกว่าผู้เรียนทุกคนจะทำได้ และจะถามตลอดว่าโอเคมั้ยพร้อมทั้งทำสัญลักษณ์ หากผู้เรียนทุกคนตอบว่าโอเคก็ทำขั้นตอนต่อไปได้เลย นอกจากนี้ผู้เรียนบางคนเรียนรู้เร็วหรือมีพื้นฐานมาบ้างจึงเรียนรู้ไวก็จะสามารถสอนผู้เรียนบางคนให้เข้าใจได้เร็วขึ้น	อย่างสนิทใจ

จากตารางที่ 16 สรุปผลการสังเกตการสอน สรุปได้ดังนี้

ด้านบุคลิกภาพ

ผู้สอนในโรงเรียนทั้ง 3 แห่งมีคุณลักษณะที่เหมือนกันคือ เสียงดัง ฉะฉาน ชัดเจน กระตือรือร้น ยิ้มแย้มแจ่มใส อารมณ์ดี เป็นกันเอง ใจเย็น และสามารถอธิบายซ้ำกันหลายรอบ แต่ละคนมีประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันเป็นอย่างดี และมีใจรักในการสอนผู้สูงอายุ ไม่ว่าจะอายุเท่าไหร่ก็สอนได้ โดยผู้สอนในโรงเรียนที่ 1 แรกอยู่ในวัยประมาณ 40 กลางๆ ผู้สอนในโรงเรียนที่ 2 อยู่ในวัยประมาณ 20-25 ปี และผู้สอนในโรงเรียนที่สามอยู่ในเกษียณ คือ อายุเกิน 60 ปีที่เคยเป็นผู้เรียนในโรงเรียนที่นำความรู้ไปใช้แล้วนำมาถ่ายทอดให้กับนักเรียนผู้สูงอายุในโรงเรียนอีกที

ส่วนคุณลักษณะของผู้เรียนส่วนใหญ่มีลักษณะท่าทางที่ผ่อนคลาย แต่ละคนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ผู้สูงอายุหลายคนชอบถามแทรกระหว่างสอน บางคนถามหลายรอบ ผู้สอนจึงต้องใจเย็นและค่อยๆ ตอบคำถามจนกว่าจะเข้าใจ ผู้เรียนบางคนจดบันทึกจากผู้สอน บางคนไม่ได้จดบันทึก โดยผู้เรียนในโรงเรียนที่ 1 มีจำนวน 6 คนโดยมีผู้สูงอายุตอนต้นเพียง 1 คน นอกนั้นเป็นผู้สูงอายุตอนกลางและตอนปลายที่มีความสนิทสนมและคุ้นเคยกับผู้สอนเป็นอย่างดี ส่วนผู้เรียนในโรงเรียนที่ 2 เป็นผู้สูงอายุทุกระดับอยู่รวมกัน 30 คนแต่ส่วนใหญ่เป็นตอนต้นและตอนกลาง ส่วนโรงเรียนที่ 3 ประกอบด้วยผู้สูงอายุจำนวน 8 คน ส่วนมากประกอบด้วยตอนต้นและตอนกลาง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ด้านการวางแผนการสอน

สำหรับเนื้อหาการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โรงเรียน Op. จัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันเหมยตู (Meitu) เริ่มจากการแนะนำเมนูและเครื่องมือในแอปพลิเคชันพื้นฐานเพื่อสร้างสติ๊กเกอร์ไลน์ใส่หน้าผู้เรียนโดยทำรีทัชให้หน้าเด็กลง สอนทำไดคัท (Die Cut) หรือการลบพื้นหลังแล้วตัดให้เป็นรูปร่างและตกแต่งด้วยไอคอนน่ารักเพิ่มเติม ส่วนโรงเรียน Yh. ได้สอนแอปพลิเคชันไลน์สำหรับการใช้งานขั้นพื้นฐานทางโซเชียลมีเดีย อัดเสียง โพสต์ภาพและถ่ายภาพ เช่นแนะนำการใช้เมนูและเครื่องมือในแอปพลิเคชันพื้นฐานว่าตั้งค่าอย่างไร แอดเพื่อนอย่างไร ส่งข้อความและอัดเสียงอย่างไร จัดการหน้าในแอพลิเคชันไลน์วูม (Line Voom) อย่างไร นำเข้าไฟล์รูปส่งให้เพื่อน และถ่ายรูปผ่านแอปพลิเคชันไลน์ได้อย่างไร โรงเรียนที่ 3 ได้จัดการสอนแอปพลิเคชันไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) ตัดต่อคลิปวีดีโอขั้นพื้นฐานตั้งแต่การนำเข้าไฟล์รูป ปรับสี ขนาดและโทนของภาพ ใส่ข้อความ เลือกฟ้อนท์ ใส่เสียง แล้วทำการส่งออกไฟล์ (Export) นอกจากนี้ ด้านสื่อการสอน ในโรงเรียนที่ 1 กับ 2 ใช้จอแอลซีดีขนาดใหญ่ต่อกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์ และไมโครโฟน ส่วนโรงเรียน Br. มีกระดานไวท์บอร์ดสำหรับผู้สอนเขียนและวาดรูปเพื่ออธิบายวิธีการใช้แอปพลิเคชันเฉพาะสถานที่ที่แรกที่แจกคู่มือเป็นเอกสารบอกขั้นตอนอย่างละเอียดให้ผู้เรียนแต่ละคน

การจัดกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในภาคปฏิบัติ

ในการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในภาคปฏิบัติ มีรายละเอียดดังนี้

โรงเรียน Op. เน้นสาธิตแล้วให้ผู้เรียนทำตามขั้นตอนพร้อมกับผู้สอน โดยผู้สอนหลักและผู้ช่วยสอน 2 คนเดินดูผู้เรียนและช่วยเหลือผู้เรียน หากผู้เรียนไม่เข้าใจก็ถาม แต่ส่วนใหญ่ผู้ช่วยสอนจะเดินดูมากกว่าและช่วยเหลือผู้เรียนอย่างจริงจัง รอจนผู้เรียนทำได้หมดแล้วจึงเดินไปดูผู้เรียนคนอื่นต่อ ใช้ระยะเวลาสอน 3 ชั่วโมง โดยครึ่งแรก 1.30 ชั่วโมง พักเบรก 10 นาทีแล้วต่อ 1.20 ชั่วโมง

โรงเรียน Yh. ให้ผู้เรียนจัดกลุ่ม 4 กลุ่มๆ ละ 5 คน ตั้งชื่อกลุ่มโดยมีคำว่า “Young” นำหน้า ให้ผู้เรียนในกลุ่มแต่ละคนแนะนำตัวเองพร้อมทั้งรวมอายุของแต่ละคนรวมกัน โดยการให้ผู้เรียนล้อมวงคุยกันโดยใช้เวลา 3 นาที หากกลุ่มไหนรวมกันแล้วอายุมากที่สุด กลุ่มนั้นก็ชนะ จากนั้นสาธิตก่อน 1 รอบแล้วให้ผู้เรียนทำตามขั้นตอนพร้อมกับผู้สอน โดยผู้สอนหลักและผู้ช่วยสอน 1 คนเดินดูผู้เรียนและช่วยเหลือผู้เรียนหากไม่เข้าใจก็ถาม ทั้งผู้สอนหลักและผู้ช่วยจะเดินดูและช่วยเหลืออย่างจริงจัง รอจนผู้เรียนทำได้หมดแล้วจึงเดินไปดูผู้เรียนคนต่อไป ใช้ระยะเวลาสอน 1 วันๆ ละ 6 ชั่วโมง รอบเช้า 10.00-12.00 น. และรอบบ่าย 13.00-15.00 น.

โรงเรียน Br. ผู้สอนเขียนข้อมูล วาดรูปปุ่มเมนูแอปพลิเคชัน Kinemaster บนกระดานไวท์บอร์ด แล้วเดินดูรอบๆ ใช้ระยะเวลาสอน 1.30 ชั่วโมง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

รูปแบบการสอน

โรงเรียนทั้งสามแห่งใช้รูปแบบการสอนแบบฝึกหัดเป็นฐาน (Practice-based Learning) กับโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ที่เน้นการตั้งโจทย์ให้ผู้สูงอายุฝึกหัดทำ และการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ที่เน้นการศึกษาความรู้จากประสบการณ์การทำงานและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่ว่าจากบุคคล สังคม ชุมชน ตลอดจนสื่อต่าง ๆ แต่โรงเรียน Yh. กับโรงเรียน Br. ใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) โดยโรงเรียน Yh. เน้นการออกแบบการเรียนการสอน เป็นการวางแผนการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอน โดยนำหลักการเรียนรู้ (Learning) และหลักการสอน (Instruction) บูรณาการกันเป็นแผนการสอน (Planning) เพื่อแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย กระบวนการ (Method) สื่อ (Media) และผู้เรียน (Learner) ใช้เทคนิคการสอนแบบจัดกลุ่มซึ่งจำเป็นต้องร่วมมือกัน และโรงเรียน Br. ซึ่งมีผู้สอนเพียงคนเดียว ได้ใช้การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal Education) เป็นการศึกษาตามโอกาสที่ผู้เรียนพึงมีจากศักยภาพ ความพร้อม ผนวกกับความสนใจที่ต้องการจะศึกษาสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น บุคคล สังคม สื่อ เครื่องมือ ตลอดจนประสบการณ์ความรู้ต่าง ๆ ที่สามารถเรียนรู้ตลอดชีวิต บางครั้งผู้เรียนที่มีประสบการณ์หรือเรียนรู้ไวกว่าก็ได้ช่วยสอนผู้เรียนที่ยังไม่เข้าใจให้เข้าใจตามกันไปด้วย ส่วนการอำนวยความสะดวกสำหรับผู้เรียนคือ ผู้เรียนและผู้ช่วยสอนในโรงเรียนทั้งสามแห่งจะเดินดูผู้เรียนแต่ละคนและเอาใจใส่ช่วยเหลือ โดยเฉพาะโรงเรียน Op. ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดเป็นพิเศษเนื่องจากผู้เรียนมีจำนวนน้อยเพียง 6 คน และมีผู้ช่วยสอนถึง 2 คน การดำเนินการสอนจึงเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว โรงเรียน Yh. มีจำนวนผู้เรียนจำนวนมาก และมีผู้ช่วยสอนอีก 1 คน วิธีการสอนจึงจำเป็นต้องทำการจัดกลุ่มเพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนกัน หากบางคนรับรู้เร็วกว่าก็สามารถแนะนำและสอนเพื่อนร่วมชั้นให้เข้าใจวิธีการใช้งานแอปพลิเคชัน ส่วนโรงเรียน Yb. มีผู้สอนเพียงคนเดียวและมีผู้เรียน 10 คน วิธีการสอนจึงจำเป็นต้องแลกเปลี่ยนความรู้และช่วยเหลือกัน

วิธีการสอนในโรงเรียนทั้งสามแห่งใช้วิธีการสอนบางอย่างคล้ายกัน คือ วิธีการสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) ซึ่งครูจะบรรยายคุณลักษณะและการใช้งานของแอปพลิเคชัน กับวิธีการสอนแบบสาธิต (Demonstration Method) โดยครูสาธิตให้ผู้เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่เห็นและจับต้องได้ แต่ยังใช้วิธีการสอนที่ต่างกันแบบเฉพาะที่ อาทิ โรงเรียน Op. กับ โรงเรียน Yh. ใช้วิธีสอนแบบใช้ครูพี่เลี้ยง (Tutorial Method) เพราะมีผู้ช่วยสอนได้ทำการประกบและคอยให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนอย่างใกล้ชิด กับวิธีสอนแบบทีม (Team Teaching Method) ที่มีครูอย่างน้อยสองคนซึ่งประกอบด้วยครูผู้สอนหลักและผู้ช่วยสอนช่วยกันวางแผนการสอนและสอนนักเรียนในห้องหรือกลุ่มเดียวกัน สำหรับโรงเรียน Yh. ที่มีจำนวนผู้เรียนถึง 30 คน จึงจำเป็นต้องใช้วิธีสอนแบบแบ่งกลุ่มทำงาน (Committee Work Method) และวิธีสอนแบบแสดงบทบาท (Role Playing Method)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดยให้ผู้เรียนที่จัดกลุ่มหรือทีมนำเสนอโจทย์ที่ผู้สอนออกแบบโดยทำการอภิปรายหน้าห้องร่วมกัน ส่วนโรงเรียน Br. ใช้วิธีการสอนตามคาดหวัง (Expectation Method) คือ สอนตามที่ผู้เรียนสนใจ เนื่องจากเป็นห้องเรียนขนาดเล็ก และผู้เรียนค่อนข้างคุ้นเคยกับสถานที่และมีบรรยากาศที่เป็นกันเอง จึงสามารถนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจให้กับทางโรงเรียนไปพิจารณาจัดกิจกรรมที่ตัวเองต้องการ

ส่วนความน่าสนใจของแต่ละชั้นเรียน คือ เน้นความสำคัญของผู้สูงอายุ ช่วยให้ผู้สูงอายุมีสุขภาวะที่ดี รู้สึกว่ามีคุณค่าในตนเอง เป็นที่ยอมรับของผู้อื่นและสังคม นอกจากนี้ยังสอนให้ผู้สอนได้รับรู้สิ่งใหม่ที่เป็นแอปพลิเคชันใหม่ โรงเรียน Op. สอนการทำสติ๊กเกอร์ไลน์ด้วยแอปพลิเคชันเหมยตู (Meitu) ทำให้หน้าเด็กลง มีเมนูและไอคอนที่เข้าใจง่าย มีการทำไดคัทรูปร่างอิสระ หรือเลือกพื้นหลังเองได้ด้วย โรงเรียน Yh. สอนให้ผู้เรียนไลน์ใช้แอปพลิเคชันไลน์ตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน โดยแสดงเมนูและไอคอนในแอปพลิเคชันขนาดใหญ่จะได้เห็นชัด โดยสอนช้าๆ จนกว่าผู้เรียนทุกคนจะทำได้ และจะถามตลอดว่าผู้สูงอายุเข้าใจหรือไม่ด้วยคำว่า “โอเค?” พร้อมทั้งทำมือเป็นรูปสัญลักษณ์ หากผู้เรียนทุกคนตอบว่าโอเคก็ทำขั้นตอนต่อไปได้เลย นอกจากนี้ผู้เรียนบางคนเรียนรู้เร็วหรือมีพื้นฐานมาบ้างจึงเรียนรู้ไว ก็จะสามารถสอนผู้เรียนบางคนให้เข้าใจได้เร็วขึ้น ส่วนโรงเรียน Br. ผู้สูงอายุได้เรียนรู้แอปพลิเคชันตัดต่อวีดีโอที่ไม่เคยเรียนมาก่อน คือ ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) มีคุณลักษณะเสมือนจริง สามารถใส่ภาพ ข้อความและเสียงเรียบเรียงเป็นเรื่องราวต่างๆ เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกและการเล่าเรื่องได้ดีมาก ยิ่งไปกว่านั้นผู้สอนอยู่ในเกษียณใกล้กับผู้เรียนจึงเป็นตัวอย่างและแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิต และรู้สึกมีคุณค่าในตนเองและสังคมได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตอื่น ๆ จากการสังเกตการณ์สอนจากโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง โดยสรุปจากตารางที่ 17 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 17 สรุปผลจากข้อสังเกตอื่น ๆ

ข้อสังเกตอื่นๆ	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	**โรงเรียน Yh.**	**โรงเรียน Br.**
ความเอาใจใส่	ผู้สอนทบทวนซ้ำอีกรอบ ถามผู้เรียนเป็นระยะว่าเข้าใจไหม โ เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่สอนได้หรือไม่ หากเข้าใจหมดทุกคนจะได้เข้าสู่ขั้นตอนต่อไป		
การสร้างเสริมสุขภาวะ	หากผู้สูงอายุทำได้ ผู้สอนจะชมว่าเก่งมากเป็นระยะๆ	การตั้งชื่อกลุ่มโดยใช้คำว่า “ยัง - Young” และการที่ผู้สอนเรียกผู้เรียนว่า “พี่ๆ” เพื่อให้รู้ผู้เรียนรู้สึกดีมาก	ผู้สอนอยู่ในวัยเกษียณจึงเป็นตัวอย่างที่ช่วยให้ผู้เรียนที่อยู่ในวัยใกล้กันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองและสร้างกำลังใจในการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบัน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 17 สรุปผลจากข้อสังเกตอื่น ๆ (ต่อ)

ข้อสังเกตอื่นๆ	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต		
	โรงเรียน Op.	**โรงเรียน Yh.**	**โรงเรียน Br.**
ข้อพึงระวังในการใช้แอปพลิเคชัน	แอปพลิเคชันในแต่ละเวอร์ชันและแต่ละระบบไม่เหมือนกัน จึงจำเป็นต้องอธิบายให้ผู้เรียนแต่ละคนเข้าใจในเวอร์ชันที่ตนเองใช้		
	ผู้เรียนเป็นผู้สูงอายุตอนต้นส่วนมากจะเข้าใจเทคโนโลยีได้มากกว่าตอนกลางและตอนปลายเพราะเพิ่งเกษียณไม่นาน มักค่อนข้างทันคนมากกว่าเพราะถามเกี่ยวกับมิจฉาชีพบ่อยๆ ส่วนผู้สูงอายุตอนกลางขึ้นไปหลายคนไม่กล้าตัดสินใจจึงจำเป็นต้องให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด		
	- แอปพลิเคชันฟรีมักมีสิ่งแทรกซ้อน เช่น โฆษณา สอดแทรกเป็นระยะ จึงควรอธิบายให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุให้ทราบและแนะนำให้กดกากบาทที่มุมขวาเพื่อปิดโฆษณาและกล่าวซ้ำเพื่อให้ผู้เรียนจำได้	-	-

ข้อสังเกตอื่น ๆ จากการสังเกตการณ์สอน มีดังนี้คือ ผู้สอนถามผู้เรียนเป็นระยะว่าเข้าใจไหม พอผู้สอนอธิบายเสร็จก็ทบทวนซ้ำอีกรอบ โดยให้ผู้เรียนตอบ เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนเข้าใจและจำเนื้อหาที่สอนได้หรือไม่ หากเข้าใจหมดทุกคนจะได้เข้าสู่ขั้นตอนต่อไป ด้านการสร้างสุขภาวะ จะเห็นได้ว่าแต่ละโรงเรียนได้สร้างสุขภาวะให้กับผู้เรียนให้เกิดความผาสุกเป็นหลัก เช่น โรงเรียน Op. ชมผู้สูงอายุที่สามารถทำตามผู้สอนว่า “เก่ง” บ่อยๆ เพื่อสร้างกำลังใจ ส่วนโรงเรียน Yh. มีลักษณะพิเศษ คือ ผู้สอนได้วางแผนให้ตั้งชื่อกลุ่มโดยใช้คำว่า ยัง (Young) นำหน้าแล้วให้ผู้เรียนในกลุ่มคิดว่าควรตามว่าอะไร เช่น ยังสบายดี ยังยิ้มได้ เป็นต้น ซึ่งคำว่า “ยัง” ทำให้ผู้เรียนรู้สึกแจ่มใส นอกจากนี้ผู้สอนอายุน้อย อยู่ในวัยหนุ่มสาว ดูกระฉับกระเฉง แข็งแรง สดชื่นและแจ่มใส และผู้สอนเรียกผู้เรียนว่า “พี่ๆ” เพื่อทำให้ผู้เรียนรู้สึกสดใส เหมือนยังอยู่ในวัยหนุ่มสาวมากขึ้นอีกด้วย ส่วนโรงเรียน Br. คือผู้สอนอยู่ในวัยเกษียณจึงเป็นตัวอย่างที่ดีและช่วยสร้างกำลังใจทำให้ผู้เรียนเกิดคุณค่าในตนเองและสร้างกำลังใจในการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบัน

สำหรับข้อพึงระวังที่เห็นได้ชัดคือ โรงเรียนแต่ละแห่งได้เน้นการอธิบายให้ผู้เรียนแต่ละคนเข้าใจในเวอร์ชันที่ตนเองใช้ให้เห็นว่าแอปพลิเคชันในแต่ละเวอร์ชันและแต่ละระบบไม่เหมือนกัน นอกจากนี้ จากการสังเกตการณ์สอนในโรงเรียนทั้ง 3 แห่ง เห็นได้ว่าผู้เรียนเป็นผู้สูงอายุตอนต้น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ส่วนมากจะเข้าใจเทคโนโลยีได้มากกว่าตอนกลางและตอนปลายเพราะเพิ่งเกษียณไม่นาน และค่อนข้างทันคนมากกว่าเพราะถามเกี่ยวกับมิจฉาชีพบ่อยๆ ส่วนผู้สูงอายุตอนกลางขึ้นไปหลายคนไม่กล้าตัดสินใจจึงจำเป็นต้องให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด อีกประการหนึ่งคือ โรงเรียน Op. ยังเน้นให้ผู้สูงอายุพึงระวังว่าบางแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มักมีสิ่งแทรกซ้อน เช่น แอปพลิเคชันฟรีจะมีโฆษณาสอดแทรกเป็นระยะ ผู้สอนจำเป็นต้องอธิบายว่าเป็นโฆษณา ให้กดจากกากบาทล่างปิดโฆษณาได้เลย และพูดว่า เพื่อให้ผู้เรียนที่เป็นคนแก่จำได้

3. <u>ผลการศึกษาจากการสรุปความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญ ฯ และการสังเกตการสอน</u>

จากการวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ จากเอกสาร งานวิจัย และความคิดเห็นจาก แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งองค์ประกอบออกเป็น 9 ส่วนคือ ด้านวัตถุประสงค์ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านผู้สูงอายุ ด้านผู้สอน ด้านการจัดรูปแบบการสอน ด้านสื่อ ด้านบรรยากาศ และด้านการประเมินผลในตารางที่ 18 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยใช้งานโดย

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
หลักการ	พัฒนาประชากรทุกเพศทุกวัยให้มีคุณภาพ โดยเพิ่มศักยภาพในการใช้ดิจิทัลที่เป็นสื่อและเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมโลก	การใช้ศิลปะจรรโลงใจให้มีความสุขแลพเพลิดเพลินส่วนดิจิทัลเป็นสิ่งที่มีคุณภาพเสมือนจริง ช่วยกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับงานศิลปะเร็วขึ้น และเมื่อสองสิ่งรวมกันก็จะช่วยสร้างเสริมความผาสุก ส่วนอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นสิ่งที่จำเป็นในการสื่อสารและความบันเทิงตลอดจนใช้งานได้หลากหลาย เป็นเพื่อนยามเหงาและเป็นอุปกรณ์ฉุกเฉินได้ดี	การจัดกิจกรรมศิลปะทำให้ผู้สูงอายุมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีสมาธิ ทำให้คลายเครียดและคลายเหงา โดยมีคุณสมบัติของดิจิทัลที่เป็นเหมือนสิ่งเร้าให้ผู้สูงอายุเกิดอารมณ์ร่วม ส่วนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกและสร้างสุขภาวะให้ผู้สูงอายุ	การศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่จากภาคสนามหรือสถานการณ์จริง การสอนผู้สูงอายุมีใจรัก อดทน มีจิตอาสาช่วยเหลือผู้สูงอายุอย่างใกล้ชิดโดย ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และให้ความสะดวกสบายสำหรับผู้เรียน	พัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยเน้นสุขภาวะทางใจและสังคม เป็นการเพิ่มศักยภาพในการในการใช้ชีวิตและปรับตัวในสังคมโลกาภิวัฒน์ได้ดี

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
วัตถุประสงค์	เพื่อเพิ่มศักยภาพในการตอบสนองความต้องการจำเป็นของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 โดยเพิ่มการไฝ่รู้ การรู้คิด จินตนาการ และศักยภาพในการทำงาน การสื่อสารและการร่วมมือกันอย่างยั่งยืน จนเกิดสุขภาวะที่ดีทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ ต่อตัวเองและสังคม	เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นของผู้สูงอายุในปัจจุบัน เพื่อสำรวจความสนใจในศิลปะ ดิจิทัล และอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ	เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอนและความต้องการจำเป็นของผู้เชี่ยวชาญด้านองค์ประกอบ ขั้นตอน และปัจจัยที่ส่งผลในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ	เพื่อสังเกตรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมศิลปะดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ เพื่อสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนและผู้สอน การใช้สื่อการสอน วิธีการสอน เทคนิคการสอน สื่อและบรรยากาศการเรียนการสอน	จัดรูปแบบการสอนที่สร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยใช้ศิลปะที่จรรโลงจิตมนุษย์ให้เกิดความผาสุก ร่วมกับสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ที่มีคุณสมบัติเสมือนจริงที่ช่วยเพิ่มสุนทรียภาพในงานศิลปะ และอำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์งานอย่างรวดเร็วและสวยงาม

อนุญาตให้ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
เนื้อหาสาระ	- เน้นกิจกรรมที่ช่วยสร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมให้ผู้สูงอายุแสดงความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ และความทรงจำผ่านทางผลงานศิลปะ - ดิจิทัลสร้างเสริมอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้สูงอายุจากคุณลักษณะเสมือนจริง - อุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างผลงานศิลปะ และการโต้ตอบหรือสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย	- ศิลปะมีประโยชน์ ทำให้เกิดความสุข เพลิดเพลิน สบายใจ คลายเครียด ใจเย็น เกิดสมาธิ เกิดจินตนาการสร้างสรรค์ ทำให้โลกสวยงาม ช่วยบริหารกล้ามเนื้อและสมองให้สัมพันธ์กัน - ดิจิทัลช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงาน พกพาง่าย ใช้ได้รวดเร็วและทันที - หน้าจอและเมนูแอปพลิเคชัน ควรมีขนาดใหญ่จะได้เห็นชัดและอ่านง่าย เมนูและการใช้งานควรออกแบบให้ง่าย เพราะผู้สูงอายุสายตาไม่ดี คิดซับซ้อนไม่ได้	- ศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ช่วยถ่ายทอดความรู้สึก ประสบการณ์และความทรงจำเป็นงานศิลปะ ช่วยบริหารสมองให้ผ่อนคลาย เป็นงานอดิเรกยามว่าง - ดิจิทัลมีคุณสมบัติที่เสมือนจริงในการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ - อุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานซึ่งรวมถึงงานศิลปะได้หลากหลายประเภทได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถแบ่งปันผลงานไปสู่ผู้อื่นได้อย่างรวดเร็ว	กิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เน้นการสร้างผลงานศิลปะเพื่อตอบสนองความสุขและเป็นกิจกรรมยามว่างหรืองานอดิเรก	กำหนดเนื้อหาโดยเน้นประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ ชอบ ประทับใจ หรือน่าจดจำ แล้วสอนวิธีการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน โดยมีเทคนิคเสริมเล็กน้อยเพื่อเน้นการเกิดสุขภาวะและความพึงพอใจของผู้สูงอายุเป็นหลัก

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย ไม่ระบุผู้ใช้

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม	ปัจจุบันผู้สูงอายุกลายเป็นประชากรหลักของโลก ประสบปัญหาสุขภาวะทางกายจากการใช้ร่างกายมานาน ทางใจจากความเหงาหลังเกษียณ ทางสังคมจากการว่างงานกับการปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่ และปัญญาจากการขาดการนับถือในสังคมการที่ลูกหลานไม่มีเวลาดูแลกับความเจ็บป่วย จึงควรหากิจกรรมให้ทำเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะและเป็นงานอดิเรกที่สามารถต่อยอดได้ และทำให้ปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่ได้	ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมควรมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงเพียงพอที่จะทำกิจกรรมได้ และอาจมีผู้ช่วยอย่างใกล้ชิด ผู้สูงอายุส่วนมากไม่สามารถคิดซับซ้อนเท่าหนุ่มสาว จึงชอบกิจกรรมแบบง่ายๆ สั้นๆ แต่ได้ใจความ แต่เรียนเป็นลำดับขั้นตอนให้ชัดเจนจะได้เข้าใจง่าย	- ผู้เรียนในโรงเรียนผู้สูงอายุมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้ มักอยู่ในช่วงอายุ 60-70 ปลายๆ มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง ส่วนมากเป็นแบบเข้าสังคม - ผู้สูงอายุบางคนหลงลืมง่าย ช่างซักช่างถาม บางคนชอบถามแทรกระหว่างสอน บางคนจดบันทึกบ้างไม่จดบันทึกบ้าง - การรับรู้ของผู้สูงอายุแต่ละคนไม่เท่ากัน	- ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นตอนต้น (อายุ 60-69 ปี) และตอนกลาง (อายุ 70-79 ปี) สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ทุกคนมีอุปกรณ์เคลื่อนที่ส่วนตัว - ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ - ผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ชอบซักถามระหว่างสอน เรียนรู้ไม่เท่ากัน บางคนจดไม่จดบ้าง มักพูดคุย ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ แลกเปลี่ยนประสบการณ์	ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมควรมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยตนเองได้ และมีทักษะในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐานจะช่วยให้เรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้เร็วขึ้น และยังได้รับสุขภาวะที่ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย ไม่ระบุ

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
ผู้สอน	ผู้สอนผู้สูงอายุควรดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ทั้งตัวผู้เรียน สุขภาพของผู้เรียน สิ่งแวดล้อมของผู้เรียนและการพยาบาลหากผู้เรียนเจ็บป่วยหรือเกิดอุบัติเหตุหรือสถาพร่างกายหรือจิตใจไม่สมบูรณ์	ผู้สอนควรมีอุปนิสัยใจเย็น อดทน เต็ใจที่จะช่วยเหลือและตอบคำถามผู้สูงอายุตลอดเวลาอย่างใกล้ชิด อีกทั้งยังควรมีประสบการณ์และความชำนาญในการสอนศิลปะดิจิทัล	- อายุไม่จำกัดแต่ไม่ควรสูงอายุเกินไป มีลักษณะใจเย็น อดทนเป็นกันเอง ยิ้มแย้มแจ่มใส มีน้ำเสียงที่ดัง ฉะฉาน อธิบายให้ผู้เรียนตามลำดับขั้นตอน และอธิบายซ้ำอีกรอบ - ถามผู้เรียนว่าเข้าใจหรือไม่เป็นระยะๆ - ชมเชยผู้เรียน - เชี่ยวชาญในเนื้อหาที่สอน - มีใจรักในสิ่งที่จะสอน - ควรมีผู้ช่วยสอนสำหรับดูแลผู้สูงอายุอย่างใกล้ชิด	- อายุตั้งแต่ 20-60 กลางๆ - มีคุณลักษณะใจเย็น อดทน เป็นกันเอง ยิ้มแย้มแจ่มใส มีน้ำเสียงที่ดัง ฉะฉาน อธิบายให้ผู้เรียนตามลำดับขั้นตอน และอธิบายซ้ำอีกรอบ	- ผู้สอนควรมีคุณสมบัติอารมณ์ดี แจ่มใส เป็นกันเอง ใจเย็น อดทน มีใจรักในการสอน สามารถให้คำแนะนำดูแลผู้สูงอายุอย่างใกล้ชิด ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกสบายใจในการร่วมกิจกรรม - มีความเชี่ยวชาญในแอปพลิเคชันศิลปะที่จะสอน - ควรเตรียมการสอนให้พร้อม อธิบายขั้นตอนการทำงานแบบง่ายๆ ไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายและตอบคำถามผู้เรียนซ้ำได้ตลอดเวลา

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
การจัดรูปแบบการสอน	- เน้นการปรับเปลี่ยนจิตใจผู้สูงอายุให้เกิดสุขภาวะที่ดี โดยเน้นทางจิตใจและทางสังคมเป็นหลัก - ควรจัดเป็นกลุ่มเพื่อให้ผู้สูงอายุรู้จักเข้าสังคม พบปะเพื่อนใหม่ สามารถแลกเปลี่ยนแบ่งปันความเห็นและประสบการณ์ เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือและทฤษฎีจิตวิทยาสังคม - เน้นการดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิดเพื่อสร้างเริมสุขภาวะตามทฤษฎีการดูแลมนุษย์ของวัตสัน	ผู้สูงอายุส่วนใหญ่สนับสนุนให้มีกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพราะเป็นกิจกรรมยามว่างและเป็นประโยชน์ที่จะต่อยอดนอกเหนือจากงานอดิเรกแต่ควรสอบถามความคิดเห็นของผู้สูงอายุในการจัดกิจกรรมการสอน ทั้งประเด็นความสนใจ หรือหากต้องการหาผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ ควรสอบถามว่าผู้สูงอายุเต็มที่จะเข้าร่วมหรือไม่	- แนะนำตัวผู้สอนและการใช้งานแอปพลิเคชัน - สาธิตวิธีการใช้งาน แล้วทำซ้ำอีกรอบให้ผู้เรียนทำตามพร้อมกับผู้สอนเพราะผู้สูงอายุหลงลืมง่าย ไม่สามารถจดจำได้นาน ผู้สอนและผู้ช่วยจะเดินดูรอบๆ คอยอธิบายกับสาธิตอีกรอบ - ควรจัดกลุ่มผู้เรียน - สอนวิธีการบันทึกไฟล์งานศิลปะแล้วนำมานำเสนอหน้าชั้น หรือตั้งกลุ่มโซเชียลเพื่อแลกเปลี่ยนผลงานระหว่างกัน เป็นการประเมินผลการสอน	- แนะนำตัว - แนะนำคุณลักษณะของแอปพลิเคชันศิลปะที่จะสอน การใช้งานขั้นพื้นฐาน การตั้งค่า การใช้เมนูต่างๆ ตลอดจนเทคนิคเพิ่มเติมเล็กน้อยเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้เรียนทำตาม เช่น การตกแต่งภาพให้หน้าเด็กลง ขั้นตอนสุดท้ายคือ การนำไฟล์ออกไปนำเสนอ - ส่วนใหญ่สอนเป็นกลุ่ม	สร้างรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เลื่อนที่ สอนขั้นพื้นฐานแบบง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เรียงลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบด้วยการสาธิตและให้ผู้เรียนทำตามพร้อมกัน โดยจัดเป็นกลุ่มเพราะผู้ร่วมกิจกรรมจะได้มีปฏิสัมพันธ์กัน โดยเริ่มจากการแนะนำตัวและจับกลุ่มร่วมมือกันสร้างผลงานศิลปะ และมีการนำเสนอกับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย ใช้งานได้ ๑๐๐ ปี

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
สื่อ	เน้นการใช้สื่อดิจิทัลที่ทันสมัยตามกระแสโลกเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะทางใจ ทางสังคม การเกิดคุณค่าในตนเองและความพึงใจของผู้สูงอายุเป็นหลัก	ควรใช้สื่อการสอนที่เหมาะกับผู้สูงอายุ ทั้งจอขนาดใหญ่ ภาพกับข้อความใหญ่เห็นง่าย และมีเสียงดังฟังชัด	เน้นการใช้สื่อการสอนให้มีขนาดใหญ่ ชัดเจน ไม่ซับซ้อน เห็นได้ง่าย	เน้นการใช้สื่อการสอนห้มีขนาดใหญ่ ชัดเจนประกอบด้วยหน้าจอแอลซีดีต่อโปรเจ็กเตอร์ อุปกรณ์คลื่อนที่ ไมโครโฟน กระดานไวท์บอร์ด มาร์กกเกอร์	พัฒนาสื่อการสอนให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุ เช่น จอแอลซีดีแสดงเนื้อหาการสอนควรมีขนาดใหญ่ สามารถแสดงภาพและเสียงที่ชัดเจนสำหรับผู้สูงอายุ
บรรยากาศ	เน้นสภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้สูงอายุผ่อนคลาย ไม่เหงา สบายใจ พึงพอใจและรู้สึกปลอดภัย	บรรยากาศการเรียนควรมีลักษณะปลอดโปร่ง มีแสงสว่างที่เพียงพอ มีพื้นที่กว้างพอที่จะทำกิจกรรม อยากได้บรรยากาศเหมือนบ้าน สถานที่ท่องเที่ยว หรือเหมือนอยู่กับคนคุ้นเคย	สามารถจัดได้ทั้งภายในและภายนอก - ภายใน เป็นห้องโปร่งสบาย ดูเป็นธรรมชาติ มีแสงสว่างที่เพียงพอ - ภายนอกสำหรับบางกิจกรรม เช่น ถ่ายรูป เป็นสถานที่ตามธรรมชาติหรือสถานที่ที่มีความผ่อนคลาย เช่น วัดวาอารามเปลี่ยนบรรยากาศ	สามารถจัดได้ทั้งภายในและภายนอก - ภายใน เป็นห้องโปร่งสบาย ดูเป็นธรรมชาติ มีแสงสว่างที่เพียงพอ - ภายนอกสำหรับบางกิจกรรม เช่น ถ่ายรูป เป็นสถานที่ตามธรรมชาติหรือสถานที่ที่มีความผ่อนคลาย เช่น วัดวาอารามเปลี่ยนบรรยากาศ	สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสะดวกสบาย เป็นธรรมชาติสบายตา มีแสงสว่างเพียงพอ สถานที่กว้างขวางพอที่จะรองรับจำนวนผู้เรียนร เป็นกันเองและผ่อนคลายสำหรับผู้เรียนที่เป็นสูงอายุ

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดย ไม่ระบุชื่อ

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (ต่อ)

องค์ประกอบทางการจัดการเรียนรู้	ข้อมูล				แนวทางสร้างรูปแบบการสอน
	เอกสารที่เกี่ยวข้อง	แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ	แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	แบบสังเกตการสอน	
การประเมินผล	เน้นการประเมินผลจากความพึงพอใจ และการเกิดคุณค่าในตัวผู้เรียนและผู้ชมผ่านงานศิลปะ	ความสุข ความพึงพอใจในผลงานและการที่คนอื่นชื่นชอบในผลงานของตนเอง	เน้นการประเมินผลจากความพึงพอใจของผู้เรียน หากเป็นโรงเรียนผู้สูงอายุบางแห่งก็จะมีการตั้งกลุ่มไลน์เพื่อแชร์ผลงานระหว่างกัน	เน้นการประเมินผลจากผลงานที่ทำเสร็จและความพึงพอใจในกิจกรรมของผู้เรียน	ประเมินผลจากผลงานศิลปะที่ถูกสร้างจากความผาสุกและความพึงพอใจกับการนำเสนอผลงานมากกว่าเน้นทักษะ

จากตารางที่ 18 สรุปได้ดังนี้

ด้านหลักการ หลักการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เน้นการพัฒนาตัวผู้สูงอายุที่กลายเป็นประชากรหลักของประเทศและทั่วโลกให้มีทักษะการใช้สื่อและอุปกรณ์ดิจิทัลที่กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตในสังคมโลกาภิวัฒน์เพื่อให้เกิดสุขภาวะที่ดีกับช่วยตอบสนองความจำเป็นของตนเองโดยใช้ศิลปะที่เป็นสิ่งสวยงามและจรรโลงใจผู้คนให้เกิดความผาสุกร่วมกับการใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ก็เป็นสิ่งเร้าให้เกิดสุขภาวะที่ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะทางใจเป็นพิเศษจากความผาสุกที่ได้รับจากกิจกรรมจนสามารถปรับตัวในสังคมใหม่ได้จากการเพิ่มทักษะความสามารถในการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการใช้พบปะผู้คนในสังคมเพิ่มขึ้นจากการร่วมกิจกรรมจนเกิดกำลังใจในการดูแลตนเองกับบุคคลที่รัก และเกิดความกระตือรือร้นที่จะแบ่งประสบการณ์ความรู้ของตนเองให้ผู้อื่น ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวอาจต่อยอดเป็นนวัตกรรมใหม่ในการช่วยเหลือสังคม ประเทศชาติและสังคมโลกในอนาคตได้

ด้านวัตถุประสงค์ รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เป็นรูปแบบการสอนที่ใช้ศิลปะที่สื่อและเครื่องมือที่ช่วยสร้างเสริมสุนทรียภาพที่ประกอบด้วย ความจริง ความดี และความงาม ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีคุณสมบัติเสมือนจริงและเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการจำเป็นในการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยอำนวยความสะดวกสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุเป็นหลักและแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองให้กับผู้อื่น

ด้านเนื้อหาสาระ รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ควรกำหนดเนื้อหาในประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ ชอบ ประทับใจ และน่าจดจำ แล้วสอนวิธีการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐานตามลำดับขั้นตอน ใช้ภาษาที่กระชับเข้าใจง่าย และอาจมีเทคนิคเสริมเล็กน้อยในการสร้างงานศิลปะให้สวยงามเพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นในการสร้างสุขภาวะและความพึงพอใจของผู้สูงอายุเป็นหลัก โดยมีขั้นตอนทางด้านเนื้อหาดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 แนะนำคุณลักษณะของแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ว่าสำหรับทำอะไรบ้าง การใช้งานเป็นอย่างไร พร้อมกับแสดงตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 แนะนำวิธีการเปิดแอปพลิเคชัน การตั้งค่าขนาดหน้ากระดาษ

ขั้นตอนที่ 3 แนะนำเมนูและเครื่องมือ (Tools) ว่ามีคุณสมบัติการใช้งานอย่างไร

ขั้นตอนที่ 4 ฝึกให้ผู้เรียนทำงานขั้นพื้นฐานโดยใช้เครื่องมือ เช่น สร้างภาพ ต่อด้วยการแก้ไข ปรับเพิ่มหรือลดขนาด ลบภาพหรือรายละเอียดของภาพ

ขั้นตอนที่ 5 ฝึกลงสีกับน้ำหนัก ปรับค่าสีกับน้ำหนักของภาพ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขั้นตอนที่ 6 ตกแต่งภาพและเพิ่มรายละเอียด เช่น ปรับสีของพื้นหลัง ใส่ข้อความในภาพ โดยสามารถปรับขนาดและเปลี่ยนสีของฟ้อนท์ข้อความ อีกทั้งยังสามารถวางข้อความไปไว้ที่ต่างๆ พร้อมกับยกตัวอย่างผลงานศิลปะที่ได้รับสร้างสรรค์จากแอปพลิเคชันศิลปะ

ขั้นตอนที่ 7 การจัดวางภาพให้สวยงาม

ขั้นตอนที่ 8 การบันทึกไฟล์ภาพ การอัพโหลดภาพในอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย ตลอดจนการนำเสนอผลงานในตอนท้าย

โดยระบุเป็น 3 กิจกรรม ดังนี้

- *กิจกรรมการสอนผู้สูงอายุสร้างภาพศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่* จากการสัมภาษณ์และสังเกตการสอน ได้สังเคราะห์กิจกรรมการสอนสร้างภาพด้วยแอปพลิเคชันโปรครีเอท (ProCreate) ในไอแพตโปร ส่วนแอปพลิเคชันโน้ต (Note) และโน้ตอะบีลิตี้ (Noteablility) สามารถใช้วาดภาพระบบปฏิบัติการไอโอเอสบนในไอแพตโปรและแท็บเล็ตแอนดรอยด์

- *กิจกรรมการสอนผู้สูงอายุถ่ายภาพและตกแต่งภาพด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่* จากการสัมภาษณ์และสังเกตการสอน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กิจกรรมการสอนการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ แอปพลิเคชันที่ใช้ได้กับระบบปฏิบัติการไอโอเอสและแอนดรอยด์ คือ แอปพลิเคชันถ่ายภาพพื้นฐานในอุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการไอโอเอสกับแอนดรอยด์ แอปพลิเคชันไลน์คาเมร่า (Line Camera) โฟโต้รูม (Photoroom) แคนวา (Canva) เหมยตู (Meitu) สแนบซีส (Snapseed) อินสตราแกรม (Ins

- *กิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่* จากการสัมภาษณ์และสังเกตการสอน ได้สังเคราะห์กิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอสำหรับผู้สูงอายุ คือ แอปพลิเคชันไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) วีวาวีดีโอ (VivaVideo) แอปพลิเคชันเหมยตู (Meitu) แอปพลิเคชันโฟโต้รูม (Photoroom) แอปพลิเคชันแคปคัท (Capcut) แอปพลิเคชันทิกท็อก (Tiktok) แอปพลิเคชันไอมูฟวี่ (iMovie) โดยได้สังเคราะห์สรุปออกมาตามตารางที่ 16 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 19 สรุปประเภทแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้สอนผู้สูงอายุ

แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้สอนผู้สูงอายุ		
วาดภาพ	**ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ**	**ตัดต่อคลิปวีดีโอ**
- Procreate - Note - Notability	- Camera (on IOS and Android) - Line Camera - Snapseed - Meitu - Canva - Inshot - Instagram	- Kinemaster - Vivavideo - Capcut - Inshot - Tiktok

ด้านผู้เรียน (ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม) ควรมีสุขภาพแข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้ มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง และสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ในระดับพื้นฐาน ปัจจุบันผู้สูงอายุหลายคนใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นปัจจัยสำคัญในชีวิตประจำวัน ทั้งในการติดต่อสื่อสาร ความบันเทิง และติดตามข่าวสารกับข้อมูลต่างๆ เป็นเพื่อนยามเหงาและเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับตนเอง ซึ่งคุณสมบัติของอุปกรณ์เคลื่อนที่มีประโยชน์ต่างๆ มากมาย ประกอบด้วยแอปพลิเคชันหลากหลายสาขา รวมทั้งสาขาศิลปะ ดังนั้นการจัดกิจกรรมการสอนควรพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยเน้นการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุทั้งทางกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ เริ่มจากทางใจและสังคมเป็นพื้นฐานเพราะความสุขช่วยส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพกับสังคม ช่วยสร้างคุณค่าให้ตนเองและผู้อื่น พร้อมกับดูแลสุขภาพกายให้ดียิ่งขึ้น กับใช้สื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มสุขภาวะจากคุณสมบัติที่เสมือนจริงและช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานกับแบ่งกันกับผู้อื่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ด้านผู้สอน ควรมีความรู้เชี่ยวชาญในแอปพลิเคชันที่จะสอน เพราะต้องตอบคำถามผู้สูงอายุที่ชอบซักถามบ่อย ควรเตรียมการสอนให้พร้อม มีสติสัมปชัญญะและสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี ใจเย็น อดทน และมีใจรักในการสอนและมีจิตอาสา เมตตากรุณา สามารถดูแลผู้สูงอายุอย่างใกล้ชิดและเต็มใจ นอกจากนี้ควรมีสุขภาพแข็งแรง ส่วนอายุของผู้สอนไม่เป็นอุปสรรคแต่หากผู้สอนอยู่ในวัยสูงอายุก็สอนได้จะได้เป็นต้นแบบที่ดีและสร้างกำลังใจให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุเพราะอยู่ในวัยใกล้เคียงกัน แต่ไม่ควรอายุมากจนเกินไปเพราะสุขภาพจะเสื่อมถอยลง และทำอะไรไม่คล่องแคล่ว

ด้านการจัดรูปแบบการสอน ควรสร้างรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันขั้นพื้นฐานแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย ควรตามลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ โดยสาธิตและให้ผู้เรียนทำตามพร้อมกัน และหากมีคู่มือประกอบการสอนให้ผู้สูงอายุด้วยจะดีมากซึ่งควรพิมพ์เป็นเอกสารที่บอกลำดับขั้นตอนในการทำงานได้อย่างชัดเจน ในคู่มือควรมีภาพที่แสดงการใช้งานที่ชัดเจนและมี

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

คำอธิบายประกอบ แต่เน้นภาพให้เด่นกว่าคำบรรยายเพราะเห็นได้ชัดเจนและสื่อได้ชัดเจนกับทำให้เข้าใจได้เร็วกว่า ส่วนตัวอักษรในคำอธิบายควรมีขนาดใหญ่พอที่จะอ่านได้ ไม่ควรมีขนาดเล็กเกินไป

ด้านสื่อ ควรได้รับการพัฒนาสื่อการสอนให้เหมาะสม ควรมีคุณสมบัติในการช่วยอำนวยความสะดวกสบายสำหรับผู้สูงอายุ อาทิ

- สื่ออิเล็กโทรนิกส์ ได้แก่ จอแอลซีดี โปรเจ็กเตอร์ที่แสดงเนื้อหาการสอนควรแสดงภาพและข้อความที่มีขนาดใหญ่ มีสีสันที่ตรงกับคมชัด และมีเสียงที่ดังชัดเจนสำหรับผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่มีสภาพร่างกายที่เสื่อมสภาพลง เช่น สายตาไม่ดีและหูตึง

- สื่อการสอนแบบแอนาล็อก หากเป็นอุปกรณ์การสอน เช่น ปากกามาร์กเกอร์ กระดานไวท์บอร์ด ควรแสดงข้อมูลที่ชัดเจน หรือแม้กระทั่งคู่มือการสอน ควรอธิบายลำดับขั้นตอนที่ชัดเจนจากเริ่มต้นจนจบ และควรเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก

ด้านบรรยากาศ ควรสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสะดวกสบาย เป็นกันเองและผ่อนคลายสำหรับผู้สูงอายุ สามารถจัดกิจกรรมทั้งภายนอกและภายใน หากเป็นภายในห้องก็ควรมีอากาศที่เย็นสบาย กว้างขวาง มีแสงสว่างที่เพียงพอ มีการใช้สีบนผนังและเฟอร์นิเจอร์ที่ออกธรรมชาติดูสบายตา หากจัดกิจกรรมการสอนภายนอกก็ควรเป็นสถานที่ที่เป็นธรรมชาติ หรืออยู่ท่ามกลางธรรมชาติ สำหรับการจัดการเรียนการสอนในรอบทฤษฎีมักจะจัดภายในห้องเพราะสามารถจัดที่นั่งให้ผู้เรียนนั่งฟังบรรยายจากผู้สอนได้ชัดเจน ส่วนภาคปฏิบัตินั้นสามารถจัดทั้งในและนอกสถานที่ ขึ้นอยู่กับประเภทของกิจกรรม หากเป็นกิจกรรมถ่ายภาพก็สามารถจัดทั้งในและนอกสถานที่เพราะสามารถเปลี่ยนบรรยากาศและสร้างโจทย์ที่หลากหลาย และยังสามารถจัดองค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและไม่น่าเบื่อ

ด้านการประเมินผล ควรประเมินผลจากการนำเสนอผลงานศิลปะที่ถูกสร้างจากความผาสุก ความพึงพอใจ และการนำเสนอผลงานมากกว่าเน้นทักษะ เนื่องจากกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เน้นการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุเน้นให้ผู้สูงอายุถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดของตนเองผ่านทางผลงานศิลปะสู่สายตาผู้อื่น การนำเสนอผลงานเป็นการแบ่งปันแนวคิดความรู้สึกจากผลงานศิลปะของตนเองไปสู่ผู้ชม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและคำชมเชยเป็นการสร้างกำลังใจระหว่างกัน ทำให้เกิดสุขภาวะทางใจที่ดีและสร้างสัมพันธภาพที่ดีในสังคมจากการพูดคุยกับผู้อื่นซึ่งนับว่าช่วยสร้างเสริมสุขภาวะทางสังคมอีกด้วย การนำเสนอผลงานนอกจากการถ่ายทอดงานของตนเองหน้าห้องเรียนแล้ว ยังสามารถแสดงผลงานขอตนเองผ่านสื่อออนไลน์ทั้งอินเทอร์เน็ต โซเชียลมีเดีย และพิมพ์ผลงานของตนเองแล้วจัดเป็นนิทรรศการออกสู่สายตาสังคม

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

จากการเก็บข้อมูลในระยะที่ 1 ทั้งการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสังเกตการสอนแอปพลิเคชันศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ตลอดจนการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน คือ 1) ด้านการดูแลผู้สูงอายุ 2) ด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ 3) ด้านการสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และ 4) ด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบการสอน ซึ่งสามารถแบ่งผลการวิจัยระยะที่ 2 ออกเป็น 2 ส่วน คือ 2.1) การพัฒนารูปแบบการสอน AAWE (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model) 2.2) การทดลองใช้รูปแบบการสอน (Try Out) และ 2.3) การประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ รายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการสอน AAWE (Art Applications for Well-being of the Elderly Activity Teaching Model)

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลในระยะที่ 1 ทั้งการวิจัยเอกสาร การสังเกตการสอน และการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องมาเชื่อมโยงและสังเคราะห์เพื่อสร้างเสริมรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย กิจกรรมวาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอ ใน 3 หัวข้อที่วิเคราะห์จากความสนใจของผู้สูงอายุ คือ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านบุคคล และด้านอาชีพ เพื่อพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมการสอน AAWE (Art Applications for Well-being of the Elderly Activity Teaching Model) ที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นทั้งสื่อและเครื่องมือในการสร้างเสริมสุขภาวะจากงานศิลปะซึ่งเป็นสิ่งสวยงามผนวกกับดิจิทัลที่มีความเสมือนจริงและเป็นสิ่งเร้าให้เกิดความซาบซึ้งและเพลิดเพลินในการทำงานศิลปะเพื่อสื่อความหมาย ความทรงจำ และความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุสู่สังคม

รูปแบบกิจกรรมการสอน AAWE Model เป็นรูปแบบการสอนด้วยการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นทั้งสื่อและเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะสำหรับผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุด้วยการจรรโลงใจให้เกิดความผาสุกจากงานศิลปะซึ่งสร้างสิ่งสวยงามผนวกกับคุณสมบัติของดิจิทัลที่ มีคุณลักษณะเสมือนจริงที่เป็นสิ่งเร้าให้เกิดความซาบซึ้งและเพลิดเพลินในการทำงานศิลปะเพื่อสื่อความหมาย ความทรงจำ และ ความรู้สึก สู่สังคมทั้งบุคคลใกล้ชิดและบุคคลอื่นในสังคม ซึ่งแบ่งออก เป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

1) *เตรียมตัว (Prepare)* โดยได้วางแผนการสอน จัดหาอุปกรณ์การเรียนการสอน เตรียมทั้งผู้เรียนและทีมผู้สอน ตลอดจนเตรียมตัวอย่างที่ใช้ในการสอนตามเทคนิคของกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบและเข้าใจว่าทำงานอย่างไร

2) *สอนและสาธิต (Teach & Demonstrate)* เป็นการถ่ายทอดวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 3 เทคนิค คือวาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอ โดยกำหนดชื่อกิจกรรมใน 3 เทคนิคตามหัวข้อ 3 ด้าน คือ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านบุคคลและด้านอาชีพ แล้วจึงแสดงตัวอย่างผลงานศิลปะให้ผู้เรียนได้เห็นและเข้าใจว่าทำงานอย่างไร จากนั้นจึงทำการสาธิตการสร้างงานศิลปะ โดยผู้สอนทำให้ผู้เรียนดูครั้งแรกและสาธิตซ้ำโดยให้ผู้เรียนทำพร้อมกับผู้สอน

3) *แสดงออก (Express)* ผู้เรียนสร้างงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยมีผู้สอนและผู้ช่วยสอนคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

4) *นำเสนอ (Present)* เมื่อผู้เรียนทำงานเสร็จแล้วก็ทำการนำเสนอผลงานของตนเองหน้าห้องเรียนโดยมีผู้ร่วมชั้นและผู้ร่วมสอนทำการแสดงความเห็นและแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้เรียน โดยเน้นการแสดงความเห็นด้านความสวยงามและคุณค่าในตัวผลงานเป็นหลัก

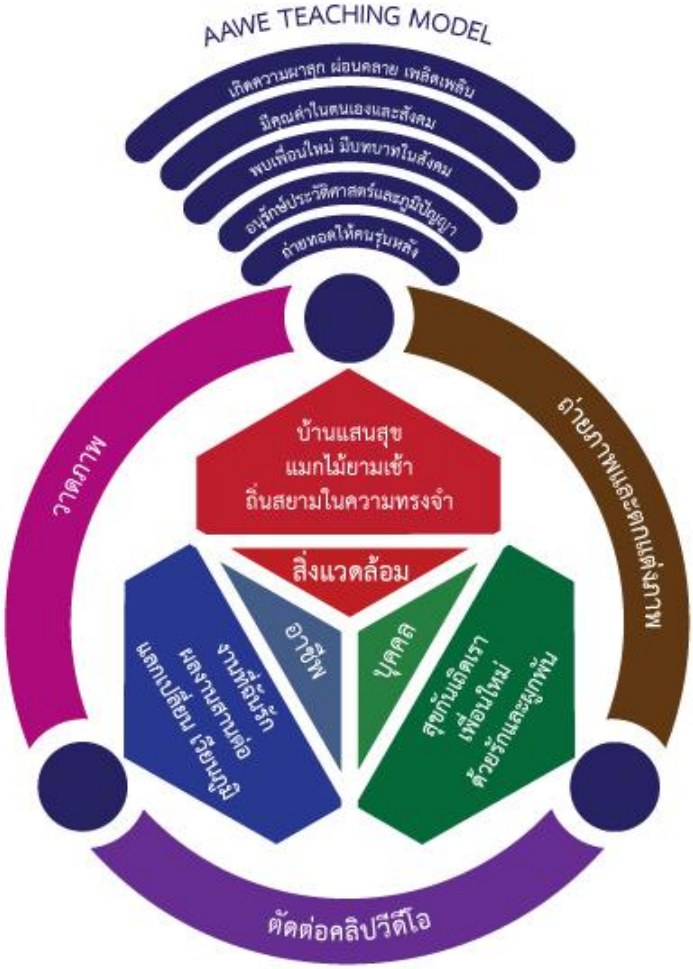
5) *จัดนิทรรศการ (Exhibit)* ผู้สอนและผู้ช่วยสอนทำการรวบรวมผลงานของผู้เรียนเพื่อนำมาจัดนิทรรศการทั้งออกสู่สายตาภายนอกและทางสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นการเน้นความสำคัญในผลงานของผู้เรียนจนทำให้เกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่ามีคุณค่า และเกิดสุขภาวะให้กับตนเองและสังคม

6) *ประเมิน (Evaluate)* หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

จากองค์ประกอบดังกล่าว ได้นำเสนอเป็นรูปแบบกิจกรรมจากแผนภาพที่ 6 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26



ภาพที่ 6 แนวคิดรูปแบบกิจกรรมการสอน AAWE

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

หัวข้อกิจกรรมตามความสนใจของผู้สูงอายุ คือ สิ่งแวดล้อม บุคคล และอาชีพ ได้จำแนก 3 เทคนิคในการสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ซึ่งประกอบด้วย 1) การวาดภาพ 2) การถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และ 3) การตัดต่อคลิปวีดีโอ มีกระบวนการสอนดังต่อไปนี้

1. *ขั้นนำ* ผู้สอนแนะนำเนื้อหากิจกรรม โดยอธิบายหัวข้อที่จะสอน แล้วให้ผู้เรียนแต่ละคนแบ่งปันเรื่องราวของตนเองและแบ่งปันความรู้สึกที่มีต่อหัวข้อนั้นๆ

2. *ขั้นสอน* ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรมโดยเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับหัวข้อที่จะสอนเพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรมแจกคู่มือการใช้งานและใบงานในผู้เรียนแต่ละคน แล้วจึงแสดงตัวอย่างและสาธิตวิธีการทำงาน

3. *ขั้นแสดงออก* ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดโดยมีผู้สอนและผู้ช่วยสอนดูแลอย่างใกล้ชิด

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

4. *ขั้นนำเสนอ* ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองโดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนท่านอื่นร่วมแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

5. *ขั้นสรุป* ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

6. *ขั้นจัดนิทรรศการ* ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุด้วยการสร้างแผนจัดการเรียนรู้ AAWE Teaching Model และตัวอย่างกิจกรรมการสอน มีองค์ประกอบที่สำคัญดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะเพื่อตอบสนองความรู้สึกนึกคิด ทั้งความทรงจำ ความชอบ และความประทับใจของตนเองผ่านทางงานศิลปะ

2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการแบ่งปันแนวคิดของตนเองให้กับผู้อื่น

3. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

เนื้อหาสาระ

1. *ด้านสิ่งแวดล้อม* เนื่องจากในอดีตผู้สูงอายุได้ใช้ชีวิตในพื้นที่ช่วงเด็กและเติบโตจนถึงการทำงานมาเป็นระยะเวลานาน จึงได้พบเห็นสภาพแวดล้อม เหตุการณ์ ข่าวสาร และเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งมากมายไม่ว่าจะเป็นการเมือง เศรษฐกิจ ตลอดจนสันทนาการ ความบันเทิงต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาสาระที่แตกต่างกัน บางเรื่องราวเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญทั้งในระดับพื้นที่ ระดับชาติ และระดับโลก ที่เป็นรากฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมในยุคปัจจุบัน และอนาคต ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน การใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่มีคุณประโยชน์รอบด้านจนกลายเป็นเครื่องมือที่ไม่ใช่เฉพาะสำหรับสื่อสารในชีวิตประจำวันเท่านั้น แต่ประกอบด้วยแอปพลิเคชันหลายสาขารวมทั้งแอปพลิเคชันศิลปะที่ช่วยในการสร้างผลงานศิลปะเพื่อเล่าเรื่องเหตุการณ์ ข่าวสาร และเรื่องราวต่างๆ ที่ได้ยินหรือพบด้วยตนเองมาถ่ายทอดเป็นภาพ เสียง และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในช่วงนั้น เช่น ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เป็นต้น เป็นการบันทึกเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เพื่อให้ทราบถึงที่มาของสภาพแวดล้อมทางสังคมทั้งแบบรูปธรรมและนามธรรมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

2. *ด้านบุคคล* ผู้สูงอายุได้ใช้ชีวิตท่ามกลางผู้คนรอบข้าง ส่วนใหญ่จะเป็นครอบครัว ญาติ มิตรสหาย ตั้งแต่วัยเด็ก วัยเรียนจนถึงวัยทำงาน ได้จดจำความรักความผูกพันที่ดีมาเป็นระยะเวลา จนปัจจุบันเมื่อเกษียณบางคนได้แยกย้ายจากลูกหลานเพื่อนที่ย้ายถิ่นฐาน เจ็บป่วย เสียชีวิต จึงเกิดความหงอยเหงา และหากรุนแรงก็อาจเข้าสู่สภาวะซึมเศร้า ดังนั้นกิจกรรมศิลปะที่เน้นการเล่าเรื่องราวความประทับใจที่ผ่านมาโดยลำดับตัดต่อคลิปวีดีโอ เป็นการปลดปล่อยความรู้สึกนึกคิดให้ผ่อนคลาย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

และเกิดสุขภาวะทางใจที่ดีจากการแบ่งปันเรื่องราวดี ๆ ให้ผู้อื่นให้มีความสุขตาม และยังสร้างเสริมสุขภาวะที่ดีต่อสังคมโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นในกิจกรรมได้ดีอีกด้วย

3. *ด้านการทำงาน* ผู้สูงอายุผ่านชีวิตทั้งในวัยเด็กและการทำงานเป็นระยะเวลานาน จึงมีประสบการณ์ความรู้ความสามารถทางวิชาชีพและงานอดิเรกที่ตนเองถนัดหรือชื่นชอบ ปัจจุบันเมื่อเกษียณอายุจึงตกอยู่ในสภาวะว่างงาน ขาดรายได้จนต้องพึ่งพาบุตรหลาน อีกทั้งยังมีสภาพร่างกายที่เสื่อมสภาพจากการใช้งานมาเป็นระยะเวลานานจนเกิดการเจ็บป่วย บางคนไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้อย่างที่เคยทำ จึงเกิดการท้อแท้สิ้นหวัง หมดกำลังใจในการใช้ชีวิต รู้สึกว่าตนเองไร้คุณค่าเป็นภาระต่อลูกหลานและสังคม ไม่มีความสุข ดังนั้นการสร้างกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุได้เป็นอย่างดี เช่น กิจกรรมการสอนผู้สูงอายุให้รู้จักใช้แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอเพื่อแดสงถึงวิธีการทำงานของตนเองให้ผู้อื่นได้รับทราบเป็นขั้นตอนแล้วนำมาแชร์ให้เห็นออกสื่อต่าง ๆ รวมถึงออนไลน์ ซึ่งวิธีการทำงานบางอย่างได้สูญหายไปในยุคปัจจุบันแต่เป็นสิ่งที่มีคุณค่า เช่น การทำงานฝีมือพวกทอผ้า การทำเครื่องไม้ การทำขนมไทยบางประเภท ฯลฯ บางอย่างเป็นความรู้ที่ค่อย ๆ สูญสลายและขาดคนสานต่อ การแบ่งปันประสบการณ์ความรู้เหล่านี้เป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาที่มีคุณค่า นอกจากนี้จากการเก็บข้อมูลวิจัยพบว่าผู้สูงอายุได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นอัตลักษณ์ในรูปแบบของที่ระลึกในพื้นถิ่นและสร้างสิ่งอุปโภคบริโภคที่ต่อยอดเป็นงานอดิเรกและสินค้าเพื่อจัดจำหน่ายตามท้องถิ่นเป็นส่วนมาก จึงได้จัดทำกิจกรรมการสอนวิธีการถ่ายรูปผลงานและสินค้าของผู้สูงอายุด้วยแอปพลิเคชันถ่ายรูปบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเองเพื่อประชาสัมพันธ์งานของตนเองให้ผู้อื่นในสังคมรู้จักและยังสร้างรายได้จากการขายของออกสื่อต่างๆ รวมถึงทางออนไลน์ สิ่งเหล่านี้สามารถเพิ่มคุณค่าให้กับตัวผู้สูงอายุได้ด้วย

การจัดการเรียนรู้ แนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีองค์ประกอบมาจากการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ที่ช่วยให้ผู้สูงอายุรู้จักใช้อวัยวะเคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะทางกายที่ดี เกิดการรู้คิดอย่างใคร่ครวญเพื่อเปลี่ยนตนเองทั้งทัศนคติและแนวคิดสู่กระบวน การพัฒนาศักยภาพและความรู้ เกิดจินตนาการสร้างสรรค์ที่สะท้อนการเรียนรู้จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ และถ่ายโยงความรู้จากประสบการณ์เดิมสู่ประสบการณ์ใหม่ที่ตนเองได้รับจากกิจกรรมจนสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่จากการสร้างผลงานศิลปะด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการเรียนรู้แบบประสบการณ์และสถานที่เป็นฐาน (Experience and Place-based Learning) ผนวกกับความชอบของผู้สูงอายุในสิ่งแวดล้อม บุคคล และอาชีพ โดยผู้วิจัยได้สร้างแผนกิจกรรม จำนวน 9 กิจกรรม ดังนี้

1. *ด้านสิ่งแวดล้อม* ประกอบด้วย 1.1) วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” 1.2) ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” และ 1.3) ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2. *ด้านบุคคล* ประกอบด้วย 2.1) วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” 2.2_ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” และ 2.3) ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน”

3. *ด้านอาชีพ* ประกอบด้วย 3.1) วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” 3.2) ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” และ 3.3) ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ”

สื่อและการเรียนรู้ ประกอบด้วย ผลงานตัวอย่าง คู่มือการใช้งาน อุปกรณ์เคลื่อนที่ แอปพลิเคชันศิลปะ เครื่องฉายภาพและวีดีทัศน์ และสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย ซึ่งแสดงข้อความกับภาพที่มีขนาดใหญ่ และมีเสียงดังฟังชัด ตลอดจนมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่แรงเพื่อการนำเสนอและการส่งไฟล์เพื่อการนำเสนอและส่งต่อให้กับผู้อื่น

จากแนวคิดรูปแบบกิจกรรมการสอนข้างต้นสามารถนำมาสร้างเป็นแผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันสำหรับผู้สูงอายุ ดังตารางที่ 20 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 20 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

ครั้งที่	ชื่อ กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เนื้อหาสาระ	กิจกรรมการสอน	สื่อ	เวลา (ชั่วโมง)
สถานที่						
1	บ้านแสนสุข (วาดภาพ)	ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะเพื่อรำลึกถึง "บ้าน"ของตนเอง	ความทรงจำที่ประทับใจใน "บ้าน" ผ่านทางงานศิลปะ	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันพร้อมกับสาธิตการใช้งาน - ผู้เรียนฝึกวาดภาพ - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างภาพบ้าน ใบงาน คู่มือ แอปพลิเคชัน อุปกรณ์เคลื่อนที่ ปากกาสไตลัส เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3
2	แมกไม้ยามเช้า (ถ่ายภาพ)	ผู้เรียนสร้างงานศิลปะเพื่อถ่ายทอดธรรมชาติประทับใจ	ธรรมชาติช่วยสร้างความผาสุก จนสามารถแสดงความรู้สึกผ่านงานศิลปะ	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันพร้อมกับสาธิตการใช้งาน - ผู้เรียนฝึกถ่ายภาพดอกไม้ - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างภาพดอกไม้ ใบงาน คู่มือ หุ่นดอกไม้ แอปพลิเคชัน อุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3

อนุญาตให้ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อการค้า ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 20 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เนื้อหาสาระ	กิจกรรมการสอน	สื่อ	เวลา (ชั่วโมง)
สถานที่ (ต่อ)						
3	ถิ่นสยามในความทรงจำ (ตัดต่อคลิป)	ผู้เรียนสร้างงานศิลปะจากการเล่าเรื่องสถานที่ที่ตัวเองพบเห็นในอดีต	ประสบการณ์ใช้ชีวิตและผ่านสถานที่ในอดีตผ่านการตัดต่อคลิปวีดีโอ	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันพร้อมกับสาธิตการใช้งาน - ผู้เรียนฝึกตัดต่อคลิป - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างคลิปวีดีโอ ใบงาน คู่มือแอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ อุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3
บุคคล						
4	สุขกันเถิดเรา (วาดภาพ))	ผู้เรียนสร้างงานศิลปะเพื่อแสดงความประทับใจในกลุ่มคนที่รัก	วาดรอยยิ้มบนรูปทรงสี่เหลี่ยมสามเหลี่ยมและวงกลม	ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน พร้อมกับสาธิตการใช้งาน - ผู้เรียนฝึกวาดหน้ายิ้มในรูปทรงเรขาคณิต - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างภาพดอกไม้ ใบงาน คู่มือหุ่นดอกไม้ แอปพลิเคชัน อุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 20 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เนื้อหาสาระ	กิจกรรมการสอน	สื่อ	เวลา (ชั่วโมง)
บุคคล (ต่อ)						
5	เพื่อนใหม่ (ถ่ายภาพ)	ผู้เรียนสร้างงานศิลปะจากการเล่าเรื่องสถานที่ที่ตัวเองพบเห็นในอดีต	ประสบการณ์ใช้ชีวิตและผ่านสถานที่ในอดีตผ่านการตัดต่อคลิปวีดีโอ	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันพร้อมกับสาธิตการใช้งาน - ผู้เรียนฝึกตัดต่อคลิป - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างคลิปวีดีโอ ใบงาน คู่มือแอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ อุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3
6	ด้วยรักและผูกพัน (ตัดต่อคลิป)	ผู้เรียนสร้างงานศิลปะเพื่อแสดงความประทับใจในกลุ่มคนที่รัก	ผู้เรียนเล่าเรื่องบุคคลที่ประทับใจผ่านคลิปวีดีโอพร้อมกับใส่เสียงประกอบ	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันพร้อมกับสาธิตการใช้งาน - ผู้เรียนฝึกตัดต่อคลิป - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานผ่านไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างคลิป ใบงาน คู่มือแอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ อุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3

อนุญาตให้ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้ประโยชน์ทางการค้า ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 20 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อ กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เนื้อหาสาระ	กิจกรรมการสอน	สื่อ	เวลา ชั่วโมง)
อาชีพ						
7	งานที่ฉันรัก (วาดภาพ)	ผู้เรียนสร้างงานศิลปะเพื่อรำลึกถึงอาชีพที่เคยทำ หรืองานอดิเรก	วาดภาพงานที่ถนัดจาตัวอักษร	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน - ผู้เรียนต่อเติมภาพงานจากอักษร i - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานผ่านไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างภาพ ใบงาน คู่มือแอปพลิเคชันวาดภาพ อุปกรณ์เคลื่อนที่ปากกาสไตลัส เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3
8	ผลงานสานต่อ (ถ่ายภาพ)	ผู้เรียนสร้างงานศิลปะด้วยการบันทึกภาพเพื่อนำไปต่อยอด	จัดองค์ประกอบถ่ายรูปผลงานตัวเองเพื่อการนำเสนอและสร้างรายได้	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันถ่ายภาพแล้วสาธิตวิธีการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์โดยจัดฉากที่เป็นพื้นขาวหรือพื้นดำพร้อมกับเปิดโคมไฟตั้งโต๊ะแล้วส่องไปที่หุ่นให้เงากระทบ - ผู้เรียนฝึกถ่ายภาพหุ่นนิ่งผลิตภัณฑ์หรือผลงานที่ผู้เรียนชอบ - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งผลงานในไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างงาน ใบงาน คู่มือหุ่นนิ่ง แอปพลิเคชันถ่ายภาพ อุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 20 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เนื้อหาสาระ	กิจกรรมการสอน	สื่อ	เวลา (ชั่วโมง)
อาชีพ (ต่อ)						
9	แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ (ตัดต่อคลิป)	ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการแบ่งปันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้สู่ผู้อื่น	ตัดต่อคลิปเรียบเรียงวิธีการทำงานที่ผู้เรียนถนัดผ่านทางคลิปวีดีโอ	- ลงทะเบียน - ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม - ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันแล้วให้เลือกถ่ายคลิป “เหลาดินสอ” หรือ “พับจรวด” - ผู้เรียนถ่ายและตัดต่อคลิปวีดีโอ - ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งผลงานในไลน์กลุ่ม - ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์	ตัวอย่างงาน ใบงาน คู่มือ แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวีดีโอ กระดาษ ดินสอ กบเหลาดินสอแบบหมุน ถาดรอง อุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องฉายภาพ สัญญาณเน็ต	3

Chulalongkorn University

2.2. การทดลองใช้รูปแบบกิจกรรม (Try out) ผู้วิจัยนำรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุไปทดลองในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุก่อนไปใช้จริง เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมฯ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป
2. เครื่องมือวิจัยที่ใช้สำหรับประเมินผลการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ ได้แก่
    1) แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม
    2) แบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการสอน ฯ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
    3) แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
    4) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อกับผู้สูงอายุ โดยการสุ่มตัวอย่างแบบอ้างอิงด้วยบุคคลและผู้เชี่ยวชาญ (Snowball Sampling) เพื่อชี้แจงรายละเอียดในการวิจัย จากนั้นจึงนำรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ พร้อมกับเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม แบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบการสอน ฯ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม และแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อดูความสอดคล้องและความเป็นไปได้ของรูปแบบกิจกรรมฯ ร่วมกับเครื่องมือวิจัยสำหรับประเมินผลการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ จากนั้นจึงส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านตรวจสอบยืนยันรูปแบบกิจกรรมฯ เพื่อมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาให้สมบูรณ์ ก่อนนำไปทดลองจริง

2.3. การประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน (รายชื่อในภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบ พิจารณาและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการสอน โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าความสอดคล้อง (Item- Objective Congruence = IOC) ใช้เกณฑ์ค่าความสอดคล้อง 0.50 ขึ้นไป (ตารางวิเคราะห์อยู่ในภาคผนวก ง)

ผลการประเมินความสอดคล้องพบว่าองค์ประกอบต่างๆ ในรูปแบบการสอนมีความสอดคล้องกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ข้างต้น และความสอดคล้องภายในหน่วยการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าระหว่าง 0.6- 1.0 ถือว่า รูปแบบการสอนอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ ไม่ต้องทำการปรับปรุง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตอนที่ 3 ผลการทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุไปทดลองสอน โดยแบ่งรายละเอียดออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1. รายละเอียดของรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุไปทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจากการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) รายละเอียดข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับของผู้ร่วมกิจกรรมมีดังนี้

<u>กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรม</u> เป็นผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ประกอบด้วยผู้สูงอายุตอนต้น 60-69 ปี จำนวน 36 คน ผู้สูงอายุตอนกลาง 70-79 ปี จำนวน 6 คน และผู้สูงอายุตอนปลาย 80 ปีขึ้นไป จำนวน 1 คน เป็นเพศหญิง 40 คน เพศชาย 3 คน รวมทั้งหมด 43 คน เฉพาะผู้สูงอายุที่เป็นเพศชายทั้ง 3 คน เป็นผู้สูงอายุตอนต้นทั้งหมดชื่นชอบเทคโนโลยี มีประสบการณ์การถ่ายรูปด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่มาก่อนและต้องการศึกษาเทคนิคเพิ่มเติม ทั้งหมดมีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเองและสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐานได้ ประกอบด้วยร่วมกิจกรรมเพียงครั้งเดียว จำนวน 22 คน ผู้ร่วมกิจกรรมมากกว่า 1 ครั้ง จำนวน 21 คน โดยมีผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมซ้ำมากกว่า 1 กิจกรรมจำนวน 21 คน ได้มาร่วมกิจกรรมซ้ำเป็นจำนวน 2-5 ครั้ง ประกอบด้วย ผู้ที่ลงซ้ำ 2 ครั้ง จำนวน 12 คน ผู้ที่ลงซ้ำ 3 ครั้ง จำนวน 6 คน ผู้ที่ลงซ้ำ 4 ครั้ง จำนวน 2 คน และผู้ที่ลงซ้ำ 5 ครั้ง จำนวน 1 คน

กิจกรรมที่ 1 วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 10 คน ทั้งหมดเป็นเพศหญิงที่มีอายุ 60-69 ปี 7 คน (70%) และ 70-79 ปี 3 คน (30%) จบการศึกษาระดับประถม 1 คน มัธยมปลาย 1 คน ปริญญาตรี 6 คน และสูงกว่าปริญญาตรี 2 คน สถานภาพโสด 3 คน สมรส 3 คน หย่า 1 คน และไม่ระบุ 3 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 5 คน ไอโอเอส 7 คน (ไอโฟน 4 คน และไอแพต 3 คน) มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 9 ปี 1 คน 10 ปี 6 คน และ 20 ปี 3 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 5 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 3 คน ยูทูป (YouTube) 3 คน เอไอ (AI) 1 คน กริดอาร์ต (Grid Art) 1 คน คาเมร่า 360 (Camera 360) 1 คน โฟโต้ช็อป (Photoshop) 1 คน และ กูเกิ้ล (Google) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 3 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 5 คน และข้าราชการบำนาญ 2 คน

กิจกรรมที่ 2 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 10 คน ประกอบด้วยเพศชาย 1 (10%) และเพศหญิง 9 คน (90%) โดยมีอายุ 60-69 ปี 6 คน และ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

อายุ 70-79 ปี 4 คน จบการศึกษาระดับประถม 1 คน มัธยมปลาย 2 คน ปริญญาตรี 3 คน และสูงกว่าปริญญาตรี 5 คน สถานภาพโสด 1 คน สมรส 5 คน หย่า 1 คน และคู่สมรสถึงแก่กรรม 1 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 6 คน ไอโอเอส 6 คน (ไอโฟน 4 คน และไอแพต 2 คน) มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 5 ปี 1 คน 10 ปี 4 คน และ 16 ปี 1 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 4 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 5 คน ยูทูป (YouTube) 2 คน ติ๊กต็อก (Tiktok) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 2 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 4 คน วิทยากรอิสระ 1 คน นักวิชาการอิสระ 1 คน และข้าราชการบำนาญ 2 คน

กิจกรรมที่ 3 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 10 คน ทั้งหมดเป็นเพศหญิงที่มีอายุ 60-69 ปี 8 คน (80%) และ 70-79 ปี 2 คน (20%) จบการศึกษาระดับมัธยมต้น 1 คน มัธยมปลาย 2 คน ปริญญาตรี 4 คน และสูงกว่าปริญญาตรี 3 คน สถานภาพโสด 2 คน สมรส 7 คน และคู่สมรสถึงแก่กรรม 1 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 7 คน ไอโอเอส 6 คน (ไอโฟน 3 คน และไอแพต 3 คน) ประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 5 ปี 1 คน 10 ปี 7 คน และ 20 ปี 2 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 3 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 2 คน ยูทูป (YouTube) 2 คน ติ๊กต็อก (Tiktok) 1 คน และ ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 2 คน ธุรกิจส่วนตัว 1 คน วิทยากรอิสระ 1 คน และข้าราชการบำนาญ 2 คน

กิจกรรมที่ 4 วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 8 คน ทั้งหมดเป็นเพศหญิงที่มีอายุ 60-69 ปี 6 คน (75%) และ 70-79 ปี 2 คน (25%) จบการศึกษาระดับประถม 2 คน มัธยมปลาย 1 คน และปริญญาตรี 6 คน สถานภาพโสด 3 คน สมรส 3 คน และหย่าร้าง 2 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 6 คน ไอโอเอส 3 คน (ไอโฟน 1 คน และไอแพต 2 คน) มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 10 ปี 7 คน และ 20 ปี 1 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 7 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 5 คน อินสตราแกรม (Instagram) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 5 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 2 คน และข้าราชการบำนาญ 1 คน

กิจกรรมที่ 5 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 5 คน ประกอบด้วยเพศชาย 1 คน (20%) และเพศหญิง 4 คน (80%) จบการศึกษาระดับมัธยมปลาย 1 คน และสูงกว่าปริญญาตรี 4 คน สถานภาพโสด 3 คน และสมรส 2 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2 คน ไอโอเอส 4 คน (ไอโฟน 3 คน และไอแพต 1 คน) มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 10 ปี 4 คน และ 16 ปี 1 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 2 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 1 คน อีเมล (email) 1 คน เบื้องต้น 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 1 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 2 คน ที่ปรึกษา 1 คนและข้าราชการบำนาญ 1 คน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 6 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 10 คน ประกอบด้วยเพศชาย 2 คน (20%) และเพศหญิง 8 คน (80%) จบการศึกษาระดับมัธยมปลาย 2 คน ปริญญาตรี 5 คนและสูงกว่าปริญญาตรี 3 คน สถานภาพโสด 3 คน และสมรส 7 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 4 คน ไอโอเอส 7 คน (ไอโฟน5 คน และไอแพต 2 คน) มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 2 ปี 1 คน 10 ปี 4 คน และ 15 ปี 1 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 7 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 6 คน อีเมล (email) 1 คน อินสตราแกรม (Instagram) 1 คน ไอมูฟวี่ 1 คน ติ๊กต็อก (Tiktok) 1 คน และ ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 2 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 6 คน ที่ปรึกษา 1 คนและธุรกิจส่วนตัว 1 คน

กิจกรรมที่ 7 วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 7 คน ประกอบด้วยเพศหญิง 6 คน (85.7%) และเพศชาย 1 คน (14.3%) สถานภาพโสด 2 คน สมรส 3 คน หย่าร้าง 1 คน และคู่สมรสถึงแก่กรรม 1 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2 คน ไอโอเอส 5 คน (ไอโฟน 4 คน และไอแพต 1 คน) มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 10 ปี 2 คน และมากกว่า 10 ปี 1 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 2 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 1 คน อีเมล (email) 1 คน ซูม (Zoom) 1 คน และ ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 1 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 3 คน ที่ปรึกษา 1 คนและข้าราชการบำนาญ 1 คน

กิจกรรมที่ 8 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 9 คน ทั้งหมดเป็นเพศหญิงที่มีอายุ 60-69 ปี 8 คน (80%) และ 70-79 ปี 2 คน (20%) สถานภาพโสด 5 คน และสมรส 4 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 3 คน ไอโอเอส 6 คน (ไอโฟน 5 คน และไอแพต 1 คน) มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 10 ปี 5 คน และมากกว่า 10 ปี 4 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 3 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 2 คน ยูทูป (YouTube) 1 คน เบื้องต้น 1 คน อินสตราแกรม (Instagram) 1 คน และ ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 3 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 4 คน ที่ปรึกษา 1 คนและข้าราชการบำนาญ 2 คน

กิจกรรมที่ 9 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 10 คน ทั้งหมดเป็นเพศหญิงที่มีอายุ 60-69 ปี 10 คน (100%) จบการศึกษาระดับอนุปริญญา 2 คน ปริญญาตรี 3 คน และสูงกว่าปริญญาตรี 5 คน สถานภาพโสด 7 คน สมรส 1 คน และหย่า 2 คน ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 8 คน ไอโอเอส (ไอโฟน) 2 คน มีประสบการณ์ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ 9 ปี 1 คน 10 ปี 7 คน 10 ปีขึ้นไป 1 คนและ 15 ปี 2 คน แอปพลิเคชันที่ใช้มากที่สุด คือ ไลน์ (Line) 4 คน เฟซบุ๊ก (Facebook) 1 คน แคปคัท (Capcut) 2 คน ไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) 1 คน และ ติ๊กต็อก (Tiktok) 1 คน ประกอบอาชีพแม่บ้าน 3 คน เกษียณอายุจากการทำงาน 5 คน ข้าราชการบำนาญ 3 คน ค้าขาย 1 คนและว่างงาน 1 คน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จำนวนผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุตอนต้นที่เกษียณอายุไม่นาน มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตัวเองได้ บางคนมีประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์จึงเรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันได้ในเวลาไม่นานและสามารถสร้างผลงานศิลปะได้ดี นอกจากนี้มีผู้ร่วมกิจกรรมมากกว่า 1 ครั้ง จำนวน 21 คน แสดงว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นมีความสนุกสนานและน่าสนใจที่จะเรียนรู้ ผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างต้องการหาอะไรทำเพื่อคลายเครียด ความเหงา และอยากเรียนรู้สิ่งใหม่

รูปแบบกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นเวอร์ชันฟรี 3 ประเภท คือ

1. กิจกรรมการวาดภาพโดยใช้แอปพลิเคชันไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ (iBisPaint X)

2. กิจกรรมถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ใช้แอปพลิเคชันถ่ายภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่พื้นฐานและแอปพลิเคชันไลน์ คาเมร่า (Line Camera) สำหรับใส่ตัวอักษร

3. กิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอ ใช้แอปพลิเคชันถ่ายคลิปวีดีโอบนอุปกรณ์เคลื่อนที่พื้นฐานกับแอปพลิเคชันไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) สำหรับตัดต่อ ตกแต่งภาพ ใส่ตัวอักษรและเสียงให้ดูสมจริง

รูปแบบการจัดกิจกรรมซึ่งมีทั้งหมด 9 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมรับผู้ร่วมกิจกรรม ฯ ไม่เกิน 10 คน ใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดของรูปแบบการจัดกิจกรรมและคัดเลือกผลงานตัวอย่างผลงานศิลปะที่ได้จากผู้ร่วมกิจกรรม มีดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” ผู้ร่วมกิจกรรมวาดภาพบ้านของตนเองด้วยไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ จากภาพที่ทีมผู้สอนเตรียมให้หรือจากภาพบ้านของผู้ร่วมกิจกรรม

ภาพที่ 7 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข”

กิจกรรมที่ 2 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” ผู้ร่วมกิจกรรมถ่ายภาพดอกไม้ด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพพื้นฐานจากสถานที่ 2 แห่ง คือ 1) ดอกไม้ในบรรยากาศสวนดอกไม้บริเวณรูปปั้นศาสตราจารย์ ท่านผู้หญิงพูนทรัพย์ นพวงศ์ ณ อยุธยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ 2) ฉากของดอกไม้ในแจกันในห้องเรียน 203 อาคาร 8 ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แล้วนำตกแต่งภาพแล้วใส่ข้อความในแอปพลิเคชันไลน์คาเมร่า

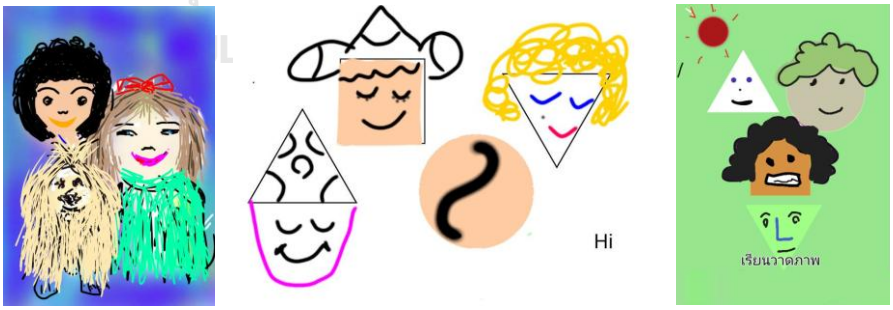
โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพที่ 8 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”

กิจกรรมที่ 3 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ” ผู้ร่วมกิจกรรมถ่ายคลิปวีดีโอด้วยแอปพลิเคชันพื้นฐาน แล้วตัดต่อภาพคลิปสลับกับภาพนิ่งที่เป็นภาพสถานที่ที่ผู้สูงอายุสนใจ เช่น วัดวาอาราม ทะเล น้ำตก สถานที่ทางประวัติศาสตร์ด้วยแอปพลิเคชันไคน์มาสเตอร์

ภาพที่ 9 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

กิจกรรมที่ 4 วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” ผู้ร่วมกิจกรรมวาดภาพหน้ายิ้มในรูปทรงเรขาคณิตทรงสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยมและวงกลม 3 ภาพที่ทีมผู้สอนเตรียมมาด้วยแอปพลิเคชันไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ในรูปแบบของตัวเอง สื่อถึงภาพของครอบครัว เพื่อน ญาติ และบุคคลอันเป็นที่รัก



ภาพที่ 10 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา”

กิจกรรมที่ 5 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” ผู้ร่วมกิจกรรมถ่ายภาพเพื่อนร่วมห้องตัวสแตนดี้เจาะหน้า 2 แบบ คือ 1) ชุดไทยที่สื่อถึงวัฒนธรรมไทย และ 2) ชุดนักเรียนเพื่อรำลึกถึงความหลังเมื่อครั้งยังอยู่ในวัยที่สดใสด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพพื้นฐาน แล้วนำตกแต่งภาพแล้วใส่ข้อความในแอปพลิเคชันไลน์คาเมร่า

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพที่ 11 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่”

กิจกรรมที่ 6 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน” ผู้ร่วมกิจกรรมถ่ายคลิปวีดีโอ แล้วตัดต่อภาพคลิปสลับกับภาพนิ่งที่ทีมผู้สอนเตรียมให้ เป็นภาพของผู้คนในประวัติศาสตร์ที่ผู้เรียนเคารพนับถือและรู้สึกประทับใจ เช่น ผู้จัดตั้งโรงเรียนและมหาวิทยาลัยที่ผู้เรียนเคยศึกษา ปูชนียบุคคลที่ผู้เรียนได้ให้การเคารพ โดยใส่เสียง ตกแต่งภาพด้วยแอปพลิเคชันไคน์มาสเตอร์และบันทึกไฟล์

ภาพที่ 12 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน”

กิจกรรมที่ 7 วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” ผู้ร่วมกิจกรรมวาดภาพต่อเติมตัว I ซึ่งแปลว่า ฉัน ที่ทีมผู้สอนเตรียมมาด้วยแอปพลิเคชันไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ เพื่อแสดงให้เห็นว่าชอบทำงานด้านใด

ภาพที่ 13 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก”

กิจกรรมที่ 8 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” ผู้ร่วมกิจกรรมถ่ายภาพหุ่นนิ่งซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่ทีมผู้สอนจัดให้ด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพพื้นฐาน แล้วทำการแต่งภาพและใส่ข้อความในแอปพลิเคชันไลน์คาเมร่า

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพที่ 14 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ”

กิจกรรมที่ 9 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” ผู้ร่วมกิจกรรมถ่ายคลิปวีดีโอสอนตามขั้นตอนที่ทีมผู้สอนเตรียมให้ใน 2 หัวข้อ คือ 1) วิธีการเหลาดินสอ และ 2) วิธีการพับจรวดกระดาษด้วยแอปพลิเคชันพื้นฐาน แล้วตัดต่อภาพคลิปด้วยแอปพลิเคชันคายมาสเตอร์ พร้อมกับใส่เสียง ตกแต่งภาพ และบันทึกไฟล์

ภาพที่ 15 ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ”

3.2. ผลการทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผลการใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ที่มาจาก 9 กิจกรรม แบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ

1) *ผลการประเมินผู้ร่วมกิจกรรมทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ* วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2) *ผลการประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ* วิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3) *ผลการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ* วิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale)

4) *ผลการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ* วิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale)

5) *ผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม* วิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดหมวดหมู่และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

รายละเอียดของผลการใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ที่มาจากตัวอย่างทั้ง 9 กลุ่ม มีดังต่อไปนี้

1) *ผลการประเมินผู้ร่วมกิจกรรมทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ* เป็นการประเมินพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมที่เป็นผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปโดยทีมผู้สอนสังเกตพฤติกรรมจดบันทึกเชิงคุณภาพ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ทั้งก่อนและหลังเข้ากิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

<u>ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม</u> มาจากการสังเกตพฤติกรรมสุขภาวะของผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้สูงอายุจากการแนะนำตัวทางด้านภูมิหลัง ประสบการณ์ และเหตุผลในการเข้าร่วมกิจกรรม ฯ ซึ่งหลายคนกล่าวว่า

1. รู้สึกเหงา อยากมีเพื่อนใหม่ และอยากหากิจกรรมทำ
2. อยากใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นจะได้คุยกับลูกหลานรู้เรื่องและสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่
3. มีผู้ร่วมกิจกรรมบางท่านให้ความเห็นว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกไม่มั่นใจจนเกิดความกังวลและลังเลว่าตนเองจะสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ทำงานศิลปะได้หรือไม่

<u>หลังเข้าร่วมกิจกรรม</u> มาจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้สูงอายุหลังร่วมกิจกรรม พบว่า

1. กิจกรรมนี้ช่วยเสริมสร้างสุขภาวะจากความรู้สึกชื่นชอบในการสร้างงานศิลปะเพราะเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้เจอเพื่อนใหม่ในวัยเดียวกัน และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2. ได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่จากอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศที่จำเป็นสำหรับมนุษย์และช่วยเพิ่มศักยภาพการทำงานศิลปะที่ทำให้เกิดความผาสุก สามารถปรับตัวเข้าหาสังคมยุคใหม่ ทำให้รู้สึกว่าตัวเองทันสมัยไม่แพ้วัยเด็กและหนุ่มสาว

3. ได้ทดลองสร้างและเห็นผลงานศิลปะของตนเองมีความรู้สึกดีใจว่าสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ทำงานศิลปะได้และมีสีหน้าที่บ่งบอกถึงความสุขด้วยสีหน้าที่ยิ้มแย้มแจ่มใส เกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้น ผู้ร่วมกิจกรรมบางท่านยังซักถามเทคนิคการสร้างงานและทำงานเพิ่มเติม

ทั้งนี้ ยังมีข้อสังเกตว่า จากจำนวนผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม 43 คนพบว่ามีผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างหลังเกษียณอายุจำนวน 21 คนได้มาร่วมกิจกรรมซ้ำเป็นจำนวน 2-5 ครั้ง ประกอบด้วย ผู้ที่ลงซ้ำ 2 ครั้ง จำนวน 12 คน ผู้ที่ลงซ้ำ 3 ครั้ง จำนวน 6 คน ผู้ที่ลงซ้ำ 4 ครั้ง จำนวน 2 คน และผู้ที่ลงซ้ำ 5 ครั้ง จำนวน 1 คน เพราะมีเวลาว่างหลังเกษียณเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ชวนเพื่อนสนิทที่เป็นผู้สูงอายุด้วยกันมาร่วมกิจกรรมด้วยกัน จากการสังเกตผลงานของผู้สูงอายุที่เข้าซ้ำ พบว่ามีความชำนาญในการสร้างผลงานศิลปะและทำได้สวยงามมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ อีกทั้งยังมีสีหน้าท่าทางที่เป็นสุขมากขึ้น ส่วนผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมเพียงครั้งเดียวเพราะอยากทดลองศึกษาแอปพลิเคชันซึ่งบางคนก็สามารถสร้างผลงานศิลปะได้ดี บางคนชอบและมีทักษะทางศิลปะอยู่แล้วแต่อยากมาลองแอปพลิเคชัน แต่เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่เข้าร่วมมากกว่า 1 ครั้งมีแนวโน้มที่จะพัฒนาทักษะและเกิดสุขภาวะรวดเร็วกว่า อย่างไรก็ตาม สิ่งเหล่านี้เป็นตัวชี้ชัดว่ารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุโดยเฉพาะทางใจและสังคมได้เป็นอย่างดี และหากได้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีประสิทธิภาพสูงและทันสมัยก็จะยิ่งช่วยอำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างผลงานศิลปะได้รวดเร็ว และมีเทคนิคเพิ่มตามเวอร์ชันของแอปพลิเคชันที่สูงขึ้นจนทำให้ผลงานดูสวยงามขึ้นจึงเป็นการสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้รางมกิจกรรมมากขึ้นอีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

นอกจากนี้ จากการประเมินพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมยังได้พิจารณาจากพฤติกรรมการเกิดสุขภาวะระหว่างทำกิจกรรม พบว่า ผู้สูงอายุส่วนมากก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีลักษณะท่าทางไม่มั่นใจในตนเองและเกิดความกังวลและลังเล แต่เมื่อเกิดความเข้าใจและสร้างงานศิลปะเป็นก็เกิดสุขภาวะที่ดีขึ้น โดยพิจารณาจาก 1) สุขภาวะทางกายจากพฤติกรรมการเคลื่อนไหวและการใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เมื่อเกิดความเข้าใจในวิธีการสร้างงานศิลปะก็สามารถเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วขึ้น 2) สุขภาวะทางใจจากสีหน้า แววตา ท่าทางในระหว่างทำกิจกรรม พบว่า ส่วนมากมีสมาธิในการทำงานมีการใช้จินตนาการสร้างผลงานศิลปะ ส่วนมากอารมณ์ดีขึ้นจากการทำกิจกรรมที่ทำให้เพลิดเพลิน 3) สุขภาวะทางสังคมจากการแสดงออก พูดคุยซักถาม ร่วมมือกับปรับตัวเข้าหาผู้ร่วมกิจกรรมอื่นโดยทำความรู้จักกับเพื่อนร่วมกิจกรรมรอบข้างและมีการแลกเปลี่ยนเบอร์ติดต่อระหว่าง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กัน และ 4) สุขภาวะทางปัญญาที่เป็นการความสามารถในการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การนำเสนอ กับการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นและประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่น

ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยแบ่งประเด็นการสังเกตจากสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

ตารางที่ 21 สรุปการสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

สุขภาวะ	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม
ทางกาย	ผู้ร่วมกิจกรรมส่วนมากยังเคลื่อนไหวไม่คล่องแคล่วและไม่กระฉับกระเฉง เพราะหลายคนยังไม่เคยใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานศิลปะ และหลายคนใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ในระดับเริ่มต้น	ผู้ร่วมกิจกรรมเข้าใจวิธีการใช้แอปพลิเคชันและทราบเทคนิคการสร้างผลงานศิลปะให้สวยขึ้น จึงสามารถใช้อวัยวะและประสาทสัมผัสในการทำงานและเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่วว่องไวมากขึ้น
ทางใจ	รู้สึกเหงา เบื่อจากการว่างงาน การถูกลูกหลานละเลย	ผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินจากการร่วมกิจกรรม อารมณ์ดี ยิ้มแย้มแจ่มใส จนมีผู้ร่วมกิจกรรมจำนวนครึ่งหนึ่งสนใจลงทะเบียนร่วมกิจกรรมซ้ำ 2-5 ครั้ง
ทางสังคม	ผู้ร่วมกิจกรรมมีปัญหาปรับตัวเข้าหาสังคม เพราะใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ไม่เป็นหรือไม่คล่อง ทำให้ไม่สามารถสื่อสารและปฏิบัติงานกับคนรุ่นใหม่และสังคมใหม่	ผู้ร่วมกิจกรรมหลายท่านได้พูดคุยและทำความรู้สึกเพื่อนใหม่ในการร่วมกิจกรรม เพราะหลายกิจกรรมมีการจับกลุ่มทำงานซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงมีปฏิสัมพันธ์กัน บางท่านชวนเพื่อนสนิทมาร่วมกิจกรรมเพิ่มเติม ทุกท่านกล่าวว่าสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีใหม่ เป็นการปรับตัวเข้าหายุคดิจิทัล รู้สึกว่าทันสมัยไม่แพ้วัยหนุ่มสาว
ทางปัญญา	ผู้ร่วมกิจกรรมส่วนมากรู้สึกไม่มั่นใจในตนเอง ไม่สามารถใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่หรือใช้ไม่คล่อง มีไม่กี่คนที่ใช้คล่องในระดับหนึ่งแต่อยากทราบเทคนิคเพิ่มเติมที่ทำให้ผลงานศิลปะดูสวยงามขึ้น	ผู้ร่วมกิจกรรมทุกท่านเกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้นและรู้สึกภาคภูมิใจว่าทำงานศิลปะได้ บางคนอยากเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น และบางคนอยากสร้างผลงานเพื่อส่งต่อให้ครอบครัว เพื่อน และลูกหลาน

2) *ผลการประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ* โดยประเมินสุขภาวะ 4 ด้าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

คือ 1) สุขภาวะทางกาย 2) สุขภาวะทางใจ 3) สุขภาวะทางสังคม 4) สุขภาวะทางปัญญา ซึ่งกำหนดเกณฑ์การประเมินด้วยระดับคะแนนเท่ากับค่าเฉลี่ยของการประเมินความคิดเห็นวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) ดังนี้

5 หมายถึง มากที่สุด (4.50 - 5.00 หรือ ร้อยละ 90 ขึ้นไป)
4 หมายถึง มาก (3.50 - 4.49 หรือ ร้อยละ 80-89)
3 หมายถึง ปานกลาง (2.50 - 3.49 หรือ ร้อยละ 70-79)
2 หมายถึง น้อย (1.50 - 2.49 หรือ ร้อยละ 60-69)
1 หมายถึง น้อยที่สุด (1.00 - 1.49 หรือ ร้อยละ 59 ลงมา)

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.10	82.00	0.70	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	3.90	78.00	0.70	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	3.90	78.00	0.70	มาก
รวม	**10**	**3.97**	**79.33**	**0.70**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.75	มาก
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.75	มาก
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	86.00	0.46	มาก
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.60	มาก

CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางใจ (ต่อ) 8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.60	มาก
รวม	**10**	**4.22**	**84.40**	**0.63**	**มาก**
สุขภาวะทางสังคม 9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.10	82.00	0.70	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	86.00	0.64	มาก
รวม	**10**	**4.40**	**88.00**	**0.57**	**มาก**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก
รวม	**10**	**4.40**	**88.00**	**0.66**	**มาก**
รวมทั้งหมด	**10**	**4.26**	**85.25**	**0.63**	**มาก**

จากตารางที่ 22 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "บ้านแสนสุข" จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 85.25 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางสังคม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

และสุขภาวะทางปัญญาเท่ากัน ($\overline{X}$=4.4) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเท่าทันสื่อจนสามารถปรับตัวกับผู้คนในสังคมทั้งคนใกล้ชิดและบุคคลทั่วไปและยังให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น รองลงมาคือด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$=4.22) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และ ด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=3.97) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.49	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	86.00	0.46	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.60	มาก
รวม	**10**	**4.30**	**86.00**	**0.52**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.56**	**91.2**	**0.49**	**มากที่สุด**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”(ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม					
9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	86.00	0.64	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.49	มาก
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.49	มาก
รวม	**10**	**4.42**	**88.40**	**0.52**	**มาก**
สุขภาวะทางปัญญา					
14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.67**	**93.33**	**0.47**	**มากที่สุด**
รวมทั้งหมด	**10**	**4.49**	**89.75**	**0.50**	**มาก**

จากตารางที่ 23 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "แมกไม้ยามเช้า" จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 89.75 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$ =4.67) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$=4.56) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.67) คือกิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

และ ด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.3) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "ถิ่นสยามในความทรงจำ"

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย 1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	88.00	0.64	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	86.00	0.64	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.10	82.00	0.70	มาก
รวม	**10**	**4.23**	**84.67**	**0.66**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ 4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.75	มาก
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.75	มาก
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.75	มาก
รวม	**10**	**4.28**	**85.60**	**0.71**	**มาก**
สุขภาวะทางสังคม 9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	86.00	0.64	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	90.00	0.50	มากที่สุด
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม (ต่อ) 12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.30	86.00	0.64	มาก
รวม	**10**	**4.42**	**88.40**	**0.56**	**มาก**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.66	มากที่สุด
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.66	มากที่สุด
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.66	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.60**	**92.00**	**0.66**	**มากที่สุด**
รวมทั้งหมด	**10**	**4.38**	**87.50**	**0.65**	**มาก**

จากตารางที่ 24 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "ถิ่นสยามในความทรงจำ" จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$=4.60) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$= 4.28) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.42) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และ ด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.32) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.25	85.00	0.66	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.25	85.00	0.66	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.25	85.00	0.66	มาก
รวม	**8**	**4.25**	**85.00**	**0.66**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.50	90.00	0.71	มากที่สุด
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.00	80.00	0.87	มาก
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.00	80.00	0.71	มาก
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.13	82.50	0.60	มาก
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.40	87.50	0.70	มาก
รวม	**8**	**4.20**	**84.00**	**0.72**	**มาก**
สุขภาวะทางสังคม					
9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.13	82.50	0.60	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.38	87.50	0.70	มาก
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.50	90.00	0.71	มากที่สุด
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.25	85.00	0.66	มาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม (ต่อ) 13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.25	85.00	0.66	มาก
รวม	**8**	**4.30**	**86.00**	**0.67**	**มาก**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.63	92.50	0.48	มากที่สุด
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.63	92.50	0.48	มากที่สุด
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	8	4.63	92.50	0.48	มากที่สุด
รวม	**8**	**4.63**	**92.50**	**0.48**	**มากที่สุด**
รวมทั้งหมด	**8**	**4.32**	**86.41**	**0.65**	**มาก**

จากตารางที่ 25 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "สุขกันเถิดเรา" จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 86.41 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรมประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินสุขภาวะเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$=4.63) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.30) คือกิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น ต่อด้วยด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.23) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น และด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$=4.20) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.40	88.00	0.49	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก
รวม	**5**	**4.27**	**85.33**	**0.43**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.44	88.00	0.49	มาก
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.00	88.00	0.49	มาก
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.00	88.00	0.49	มาก
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.40	92.00	0.49	มากที่สุด
รวม	**5**	**4.20**	**89.60**	**0.49**	**มาก**
สุขภาวะทางสังคม					
9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม (ต่อ) 13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก
รวม	**5**	**4.20**	**84.00**	**0.40**	**มาก**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.40	88.00	0.49	มาก
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.20	84.00	0.40	มาก
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	5	4.80	96.00	0.40	มากที่สุด
รวม	**5**	**4.47**	**89.33**	**0.43**	**มาก**
รวมทั้งหมด	**5**	**4.35**	**87.00**	**0.44**	**มาก**

จากตารางที่ 26 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "เพื่อนใหม่" จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 87.00 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรมประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$=4.48) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด รองลงมาคือด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$=4.47) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อด้วยด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.27) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น และ ด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.20) คือ กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.49	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.49	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.49	มาก
รวม	**10**	**4.40**	**88.00**	**0.49**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	92.00	0.49	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.54**	**90.80**	**0.50**	**มากที่สุด**
สุขภาวะทางสังคม					
9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.20	84.00	0.75	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.40	88.00	0.66	มาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม (ต่อ) 13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.10	82.00	0.70	มาก
รวม	**10**	**4.30**	**86.00**	**0.69**	**มาก**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.63**	**92.67**	**0.48**	**มากที่สุด**
รวมทั้งหมด	**10**	**4.45**	**89.00**	**0.55**	**มาก**

จากตารางที่ 27 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "ด้วยรักและผูกพัน" จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 89.00 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$=4.63) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$= 4.54) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.40) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น และด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.30) คือกิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.43	88.57	0.49	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.43	88.57	0.49	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.43	88.57	0.49	มาก
รวม	**7**	**4.43**	**88.57**	**0.49**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.57	91.43	0.73	มากที่สุด
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.57	91.43	0.73	มากที่สุด
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด
รวม	**7**	**4.66**	**93.14**	**0.56**	**มากที่สุด**
สุขภาวะทางสังคม					
9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.43	88.57	0.49	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม (ต่อ) 13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.57	91.43	0.49	มากที่สุด
รวม	**7**	**4.63**	**92.57**	**0.69**	**มากที่สุด**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	พึงพอใจมากที่สุด
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	7	4.71	94.29	0.45	มากที่สุด
รวม	**7**	**4.71**	**94.29**	**0.45**	**มากที่สุด**
รวมทั้งหมด	**7**	**4.62**	**92.32**	**0.50**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 28 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "งานที่ฉันรัก" จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 92.32 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มากที่สุด” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$=4.71) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$=4.66) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.63) คือกิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.43) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.33	86.67	0.67	มาก
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.33	86.67	0.67	มาก
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.33	86.67	0.67	มาก
รวม	**9**	**4.33**	**86.67**	**0.67**	**มาก**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.56	91.11	0.50	มากที่สุด
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.67	93.33	0.47	มากที่สุด
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.67	93.33	0.47	มากที่สุด
รวม	**9**	**4.56**	**91.11**	**0.50**	**มากที่สุด**
สุขภาวะทางสังคม					
9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม (ต่อ) 13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
รวม	9	4.44	88.89	0.50	**มาก**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.44	88.89	0.50	มาก
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	9	4.56	91.11	0.50	มากที่สุด
รวม	**9**	**4.48**	**89.63**	**0.50**	**มาก**
รวมทั้งหมด	**9**	**4.47**	**89.31**	**0.53**	**มาก**

จากตารางที่ 29 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "ผลงานสานต่อ" จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 89.31 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรมประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$=4.56) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$=4.48) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.44) คือกิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.33) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 30 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางกาย					
1) ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.80	96.00	0.67	มากที่สุด
2) ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.80	96.00	0.67	มากที่สุด
3) ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.77**	**95.33**	**0.42**	**มากที่สุด**
สุขภาวะทางใจ					
4) ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
5) ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
6) ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
7) ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
8) ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.64**	**92.80**	**0.48**	**มากที่สุด**
สุขภาวะทางสังคม					
9) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
10) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
11) ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
12) ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 30 ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” (ต่อ)

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
สุขภาวะทางสังคม 13) ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.66**	**93.20**	**0.47**	**มากที่สุด**
สุขภาวะทางปัญญา 14) ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
15) ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
16) ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม	10	4.70	94.00	0.46	มากที่สุด
รวม	**10**	**4.70**	**94.00**	**0.46**	**มากที่สุด**
รวมทั้งหมด	**10**	**4.68**	**93.63**	**0.46**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 30 การประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม "แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ" จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 93.63 พบว่า ส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มากที่สุด” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสุขภาวะทางกาย ($\overline{X}$=4.77) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรง ยืดหยุ่นมากขึ้น รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา ($\overline{X}$ =4.70) กิจกรรมนี้ทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม ($\overline{X}$=4.66) กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และ ด้านสุขภาวะทางใจ ($\overline{X}$ =4.64) กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด

ทั้งนี้ จากการเปรียบเทียบผลรวมของแบบประเมินสุขภาวะ ฯ ทั้ง 9 กิจกรรม สามารถสรุปได้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 31 ผลรวมของแบบประเมินสุขภาวะของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม

ชื่อกิจกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
บ้านแสนสุข	10	4.26	85.25	0.63	มาก
แมกไม้ยามเช้า	10	4.49	89.75	0.50	มาก
ถิ่นสยามในความทรงจำ	10	4.38	87.50	0.65	มาก
สุขกันเถิดเรา	8	4.32	86.41	0.65	มาก
เพื่อนใหม่	5	4.35	87.00	0.44	มาก
ด้วยรักและผูกพัน	10	4.45	89.00	0.55	มาก
งานที่ฉันรัก	7	4.62	92.32	0.50	มากที่สุด
ผลงานสานต่อ	9	4.47	89.31	0.53	มาก
แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ	10	4.68	93.63	0.46	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	**43**	**4.45**	**88.91**	**0.55**	**มาก**

จากตารางที่ 31 เมื่อรวมคะแนนจากแบบประเมินสุขภาวะของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม โดยภาพรวมได้คะแนนในระดับ **มาก** ($\overline{X}$=4.45) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสอน AAWE สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยกิจกรรมที่ได้คะแนนสุขภาวะมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ 1) กิจกรรม “แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ” ได้คะแนนในระดับ **มากที่สุด** ($\overline{X}$=4.68) 2) กิจกรรม “งานที่ฉันรัก” ได้คะแนนในระดับ **มากที่สุด** ($\overline{X}$=4.62) และ 3) กิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” ($\overline{X}$=4.49) ได้คะแนนในระดับ **มาก** ส่วนกิจกรรมที่ได้คะแนนสุขภาวะน้อยที่สุด คือ กิจกรรม “บ้านแสนสุข” ($\overline{X}$=4.26) ได้คะแนนในระดับ **มาก**

3) *ผลการสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ* มาจากแบบสอบถามผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินด้วยระดับคะแนนเท่ากับค่าเฉลี่ยของการประเมินความคิดเห็น ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจ มากที่สุด (4.50 - 5.00 หรือ ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

4 หมายถึง มีความพึงพอใจ มาก (3.50 - 4.49 หรือ ร้อยละ 80-89)

3 หมายถึง มีความพึงพอใจ ปานกลาง (2.50 - 3.49 หรือ ร้อยละ 70-79)

2 หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อย (1.50 - 2.49 หรือ ร้อยละ 60-69)

1 หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อยที่สุด (1.00 - 1.49 หรือ ร้อยละ 59 ลงมา)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	10	4.66	92.00	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	10	4.70	94.00	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.70	94.00	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.70	94.00	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	10	4.30	86.00	0.64	พึงพอใจมาก
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	10	4.40	88.00	0.49	พึงพอใจมาก
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	10	4.66	92.00	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**10**	**4.57**	**91.43**	**0.52**	**พึงพอใจมากที่สุด**

จากตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 91.43 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.70) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.66) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.40) และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ ($\overline{X}$=4.30)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	10	4.66	92.00	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	10	4.66	92.00	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.66	92.00	0.66	พึงพอใจมากที่สุด
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.70	94.00	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	10	4.10	82.00	1.22	พึงพอใจมาก
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	10	4.50	90.00	0.67	พึงพอใจมากที่สุด
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	10	4.90	98.00	0.30	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**10**	**4.57**	**91.43**	**0.52**	**พึงพอใจมากที่สุด**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 91.43 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.90) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.70) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.60) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.50) และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ (M=4.10)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 34 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	10	4.20	84.00	0.60	พึงพอใจมาก
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	10	4.30	86.00	0.46	พึงพอใจมาก
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.20	84.00	0.60	พึงพอใจมาก
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.10	82.00	0.94	พึงพอใจมาก
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	10	4.00	80.00	0.63	พึงพอใจมาก
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	10	4.00	80.00	0.63	พึงพอใจมาก
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	10	4.70	94.00	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**10**	**4.21**	**84.29**	**0.64**	**พึงพอใจมาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 34 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 84.29 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.70) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.30) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย และรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.20) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.10) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ และฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.00)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 35 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**8**	**4.50**	**90.00**	**0.71**	**พึงพอใจมากที่สุด**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 35 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมีอันดับเท่ากันทั้ง 7 ข้อ ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย 2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม 3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม 4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม 5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ 6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป และ 7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.50)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4.60	92.00	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	5	4.60	92.00	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	5	4.40	88.00	0.49	พึงพอใจมาก
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	5	4.40	88.00	0.49	พึงพอใจมาก
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	5	3.80	76.00	0.75	พึงพอใจมาก
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	5	4.20	84.00	0.40	พึงพอใจมาก
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	5	4.60	92.00	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**5**	**4.37**	**87.43**	**0.51**	**พึงพอใจมาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

จากตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่” จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 87.43 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.60) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และ ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.40) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.20) และฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ ($\overline{X}$=3.80)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 37 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	10	4.10	82.00	0.70	พึงพอใจมาก
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	10	4.30	86.00	0.46	พึงพอใจมาก
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**10**	**4.41**	**88.29**	**0.52**	**พึงพอใจมาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 37 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 88.29 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.50) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.30) และฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ ($\overline{X}$=4.10)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 38 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	7	4.29	85.71	0.70	พึงพอใจมาก
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	7	4.43	88.57	0.49	พึงพอใจมาก
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	7	4.29	85.71	0.70	พึงพอใจมาก
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	7	4.43	88.57	0.49	พึงพอใจมาก
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	7	4.00	80.00	0.76	พึงพอใจมาก
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	7	4.30	86.00	0.46	พึงพอใจมาก
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	7	4.57	91.43	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**7**	**4.31**	**86.12**	**0.61**	**พึงพอใจมาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 38 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 86.12 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.57) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และ ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.43) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และ รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.29) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.14) และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ ($\overline{X}$=4.00)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	9	4.56	91.11	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	9	4.56	91.11	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	9	4.56	91.11	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	9	4.22	84.44	0.79	พึงพอใจมาก
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	9	4.33	86.67	0.67	พึงพอใจมาก
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	9	4.56	91.11	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	9	4.67	93.33	0.47	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**9**	**4.49**	**89.84**	**0.56**	**พึงพอใจมาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 39 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 86.12 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.67) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.56) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ ($\overline{X}$=4.33) และระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ($\overline{X}$=4.22)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ”

รายการประเมิน	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	10	4.40	88.00	0.49	พึงพอใจมาก
2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	10	4.60	92.00	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
4) ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป	10	4.50	90.00	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป	10	4.60	92.00	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**10**	**4.51**	**90.29**	**0.50**	**พึงพอใจมากที่สุด**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 40 ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 90.29 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ($\overline{X}$=4.60) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ และฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ($\overline{X}$=4.50) ต่อด้วย ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย ($\overline{X}$=4.40)

ทั้งนี้ จากการเปรียบเทียบผลรวมของแบบสอบถามความพึงพอใจผู้สูงอายุทั้ง 9 กิจกรรม สามารถสรุปได้ดังนี้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 41 ผลรวมของแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม

ชื่อกิจกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับการประเมิน
บ้านแสนสุข	10	4.57	91.43	0.52	พึงพอใจมากที่สุด
แมกไม้ยามเช้า	10	4.57	91.43	0.52	พึงพอใจมากที่สุด
ถิ่นสยามในความทรงจำ	10	4.21	84.29	0.64	พึงพอใจมาก
สุขกันเถิดเรา	8	4.50	90.00	0.71	พึงพอใจมากที่สุด
เพื่อนใหม่	5	4.37	87.43	0.51	พึงพอใจมาก
ด้วยรักและผูกพัน	10	4.41	88.29	0.52	พึงพอใจมาก
งานที่ฉันรัก	7	4.31	86.12	0.61	พึงพอใจมาก
ผลงานสานต่อ	9	4.49	89.84	0.56	พึงพอใจมาก
แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ	10	4.51	90.29	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
รวมทั้งหมด	**43**	**4.44**	**88.79**	**0.57**	**พึงพอใจมาก**

จากตารางที่ 41 เมื่อรวมคะแนนจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมทั้ง 9 กิจกรรมโดยภาพรวมได้คะแนนสุขภาวะในระดับ **พึงพอใจมาก** ($\overline{X}$=4.44) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสอน AAWE สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดย กิจกรรมที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจ 3 อันดับแรก คือ 1) กิจกรรม “บ้านแสนสุข” และ “แมกไม้ยามเช้า” ได้คะแนนระดับความพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด** เท่ากัน ($\overline{X}$=4.57) 2) กิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” ได้คะแนนระดับความพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด** ($\overline{X}$=4.51) 3) กิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” ($\overline{X}$=4.50) ได้คะแนนระดับความพึงพอใจในระดับ **มากที่สุด** ส่วนกิจกรรมที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ กิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” ได้คะแนนระดับความพึงพอใจในระดับ **มาก** ($\overline{X}$=4.21)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4) *ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมทั้ง 9 กิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ สำหรับผู้สังเกตการสอน* โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินด้วยระดับคะแนนเท่ากับค่าเฉลี่ยของการประเมินความคิดเห็น ดังนี้

5 หมายถึง มีการแสดงออกทางพฤติกรรม มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป หรือ 4.50 - 5.00)

4 หมายถึง มีการแสดงออกทางพฤติกรรม มาก (ร้อยละ 80-89 หรือ 3.50 - 4.49)

3 หมายถึง มีการแสดงออกทางพฤติกรรม ปานกลาง (ร้อยละ 70-79 หรือ 2.50 - 3.49)

2 หมายถึง มีการแสดงออกทางพฤติกรรม น้อย (ร้อยละ 60-69 หรือ 1.50 - 2.49)

1 หมายถึง มีการแสดงออกทางพฤติกรรม น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา หรือ 1.00 - 1.49)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดยสรุปผลจากตารางดังนี้

ตารางที่ 42 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอ คล่องแคล่ว	10	3.70	74.00	0.46	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	10	*(เป็นกิจกรรมที่นั่งอยู่กับที่)*			
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	10	4.00	80.00	0.00	มาก
	รวม		**10**	**3.85**	**77.00**	**0.23**	**มาก**
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
		มีความเห็นในแง่บวก	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	10	3.50	70.00	0.50	ปานกลาง
	รวม		**10**	**4.23**	**84.67**	**0.49**	**มาก**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	10	4.20	84.00	0.40	มาก
		กล้าซักถาม	10	4.20	84.00	0.40	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	10	4.60	92.00	0.49	มากที่สุด
	รวม		**10**	**4.40**	**88.00**	**0.44**	**มาก**
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	10	4.20	84.00	0.75	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	10	3.50	70.00	0.50	ปานกลาง
	รวม		**10**	**3.85**	**77.00**	**0.62**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**10**	**4.08**	**81.67**	**0.45**	**มาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จากตารางที่ 42 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” จำนวน 10 คน มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.08) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.40) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำ แสดงออกกับนำเสนอ รองลงมา **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.23) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =3.85) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการใช้มือวาด ตกแต่งและระบายสีภาพ และ**ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =3.85) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วม ฯ สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น

ตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอคล่องแคล่ว	**10**	3.90	78.00	0.54	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	10	3.90	78.00	0.54	มาก
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	10	3.90	78.00	0.54	มาก
	รวม		**10**	**3.90**	**78.00**	**0.54**	**มาก**

CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” (ต่อ)

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	10	4.70	**94.00**	0.46	มากที่สุด
		มีความเห็นในแง่บวก	10	4.70	**94.00**	0.46	มากที่สุด
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	10	4.60	**92.00**	0.49	มากที่สุด
	รวม		**10**	**4.67**	**93.33**	**0.47**	**มากที่สุด**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	10	4.00	80.00	0.00	มาก
		กล้าซักถาม	10	4.00	80.00	0.00	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	10	4.00	80.00	0.00	มาก
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	10	4.00	80.00	0.00	มาก
	รวม		**10**	**4.00**	**80.00**	**0.00**	**มาก**
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	10	3.70	74.00	0.64	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
	รวม		**10**	**4.00**	**80.00**	**0.55**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**10**	**4.14**	**82.83**	**0.39**	**มาก**

จากตารางที่ 43 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า” จำนวน 10 คน มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.14) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.67) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =3.90) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหามุมถ่ายภาพ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับองค์ประกอบของภาพถ่าย กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอคล่องแคล่ว	**10**	3.80	76.00	0.54	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	10	3.80	76.00	0.54	มาก
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	10	3.80	76.00	0.54	มาก
	รวม		**10**	**3.80**	**76.00**	**0.54**	**มาก**
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	10	4.50	90.00	0.46	มากที่สุด
		มีความเห็นในแง่บวก	10	4.50	90.00	0.46	มากที่สุด
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.49	มากที่สุด
	รวม		**10**	**4.50**	**90.00**	**0.47**	**มากที่สุด**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	10	4.20	84.00	0.40	มาก
		กล้าซักถาม	10	4.00	86.00	0.46	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
	รวม		**10**	**4.33**	**86.50**	**0.45**	**มาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 44 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” (ต่อ)

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	10	4.20	84.00	0.40	มาก
		กล้าซักถาม	10	4.00	86.00	0.46	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
	รวม		**10**	**4.33**	**86.50**	**0.45**	**มาก**
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	10	3.80	76.00	0.60	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	10	3.80	76.00	0.75	มาก
	รวม		**10**	**3.80**	**83.23**	**0.53**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**10**	**4.11**	**83.33**	**0.52**	**มาก**

จากตารางที่ 44 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ” จำนวน 10 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.11) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.50) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.33) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=3.80) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=3.80) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหาองค์ประกอบถ่ายคลิปวีดีโอ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับเรียงลำดับของคลิปวีดีโอ กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

ตารางที่ 45 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอ คล่องแคล่ว	8	4.00	80.00	0.00	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	8	*(เป็นกิจกรรมที่นั่งอยู่กับที่)*			
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	8	4.00	80.00	0.00	มาก
	รวม		**8**	**4.00**	**80.00**	**0.00**	**มาก**
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	8	4.00	80.00	0.00	มาก
		มีความเห็นในแง่บวก	8	4.00	80.00	0.00	มาก
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	8	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
	รวม		**8**	**4.33**	**86.67**	**0.00**	**มาก**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	8	4.13	82.50	0.33	มาก
		กล้าซักถาม	8	4.13	82.50	0.33	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	8	3.88	77.50	0.33	มาก
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	8	4.60	92.00	0.33	มาก
	รวม		**8**	**4.00**	**80.00**	**0.38**	**มาก**

CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 45 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” (ต่อ)

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	8	4.00	80.00	0.00	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	8	4.00	80.00	0.00	มาก
	รวม		**8**	**4.00**	**80.00**	**0.00**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**8**	**4.08**	**81.67**	**0.45**	**มาก**

จากตารางที่ 45 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา” จำนวน 8 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.08) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.33) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำ แสดงออกกับนำเสนอ กับ **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.00) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการใช้มือวาด ตกแต่งและระบายสีภาพ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 46 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอ คล่องแคล่ว	**5**	4.20	84.00	0.18	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	**5**	4.20	84.00	0.18	มาก
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	**5**	4.20	84.00	0.18	มาก
	รวม		**5**	**4.20**	**84.00**	**0.18**	**มาก**
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	5	5.00	**100.00**	0.00	มากที่สุด
		มีความเห็นในแง่บวก	5	5.00	**100.00**	0.00	มากที่สุด
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	5	5.00	**100.00**	0.00	มากที่สุด
	รวม		**5**	**5.00**	**100.00**	**0.00**	**มากที่สุด**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	5	4.40	88.00	0.24	มาก
		กล้าซักถาม	5	4.40	88.00	0.24	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	5	5.00	**100.00**	0.00	มากที่สุด
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	5	5.00	**100.00**	0.00	มากที่สุด
	รวม		**5**	**4.70**	**94.00**	**0.12**	**มากที่สุด**
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	5	4.20	84.00	0.18	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	5	4.20	84.00	0.18	มาก
	รวม		**5**	**4.20**	**84.00**	**0.18**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**5**	**4.53**	**90.50**	**0.11**	**มากที่สุด**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จากตารางที่ 46 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่” จำนวน 5 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.53) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =5.00) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.70) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.20) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.20) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหามุมถ่ายภาพ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับองค์ประกอบของภาพถ่าย กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอคล่องแคล่ว	**10**	3.80	76.00	0.75	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	10	3.80	76.00	0.75	มาก
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	10	3.80	76.00	0.75	มาก
	รวม		**10**	**3.80**	**76.00**	**0.75**	**มาก**

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 47 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” (ต่อ)

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	10	4.20	84.00	0.75	มาก
		มีความเห็นในแง่บวก	10	4.20	84.00	0.75	มาก
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
	รวม		**10**	**4.30**	**86.00**	**0.67**	**มาก**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		กล้าซักถาม	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
	รวม		**10**	**4.30**	**86.00**	**0.46**	**มาก**
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	10	3.90	78.00	0.70	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	10	3.80	76.00	0.75	มาก
	รวม		**10**	**3.85**	**77.00**	**0.70**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**10**	**4.06**	**81.25**	**0.65**	**มาก**

จากตารางที่ 47 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน” จำนวน 10 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.06) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.30) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =3.85) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

=3.85) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =3.80) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหาองค์ประกอบถ่ายคลิปวีดีโอ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับเรียงลำดับของคลิปวีดีโอ กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

ตารางที่ 48 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอ คล่องแคล่ว	7	4.29	85.71	0.45	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	7	*(เป็นกิจกรรมที่นั่งอยู่กับที่)*			
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	7	4.00	80.00	0.00	มาก
	รวม		**7**	**4.14**	**82.86**	**0.49**	**มาก**
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	7	4.29	85.71	0.45	มาก
		มีความเห็นในแง่บวก	7	4.29	85.71	0.45	มาก
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	7	4.29	85.71	0.45	มาก
	รวม		**7**	**4.29**	**85.71**	**0.45**	**มาก**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	7	4.29	85.71	0.45	มาก
		กล้าซักถาม	7	4.29	85.71	0.45	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	7	4.29	85.71	0.45	มาก
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	7	4.29	85.71	0.45	มาก
	รวม		**7**	**4.29**	**85.71**	**0.45**	**มาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 48 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” (ต่อ)

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	7	4.14	82.86	0.35	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	7	4.14	82.86	0.35	มาก
	รวม		**7**	**4.14**	**82.86**	**0.35**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**7**	**4.21**	**84.29**	**0.44**	**มาก**

จากตารางที่ 48 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก” จำนวน 7 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.21) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$ =4.29) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำ แสดงออกกับนำเสนอ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.29) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการวาดภาพกับตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.14) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.14) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการใช้มือวาด ตกแต่ง และระบายสีภาพ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอคล่องแคล่ว	**9**	3.67	73.33	0.47	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	9	4.44	88.89	0.50	มาก
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	9	4.00	80.00	0.00	มาก
	รวม		**9**	**4.04**	**80.74**	**0.32**	**มาก**
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	9	3.78	75.56	0.42	มาก
		มีความเห็นในแง่บวก	9	3.78	75.56	0.42	มาก
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	9	4.78	95.56	0.42	มากที่สุด
	รวม		**9**	**4.11**	**82.22**	**0.42**	**มาก**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	9	4.00	80.00	0.00	มาก
		กล้าซักถาม	9	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	9	4.78	95.56	0.42	มากที่สุด
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	9	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
	รวม		**9**	**4.69**	**93.89**	**0.10**	**มากที่สุด**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 49 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” (ต่อ)

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	9	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	9	3.56	71.11	0.50	มาก
	รวม		**9**	**4.28**	**85.56**	**0.25**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**9**	**4.28**	**85.60**	**0.27**	**มาก**

จากตารางที่ 49 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ” จำนวน 9 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.28) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.69) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.11) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.28) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเอง และสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.04) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหามุมถ่ายภาพ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับองค์ประกอบของภาพถ่าย กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 50 ผลการวิเคราะห์จากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ”

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	การแสดงออกทางพฤติกรรม
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอคล่องแคล่ว	**10**	4.30	86.00	0.78	มาก
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว	**10**	4.30	86.00	0.78	มาก
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพ สังเกตได้แม่นยำ	**10**	4.30	86.00	0.78	มาก
	รวม		**10**	**4.30**	**86.00**	**0.78**	**มาก**
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
		มีความเห็นในแง่บวก	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม	10	4.50	90.00	0.50	มากที่สุด
	รวม		**10**	**4.50**	**90.00**	**0.50**	**มากที่สุด**
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม 6. ความร่วมมือกัน 7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	กล้าแสดงความเห็น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		กล้าซักถาม	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
		ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น	10	4.30	86.00	0.46	มาก
	รวม		**10**	**4.30**	**86.00**	**0.46**	**มาก**
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์ 9. การแสดงความเห็น 10. การถ่ายทอดความรู้	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้	10	4.10	82.00	0.30	มาก
		การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น	10	4.10	82.00	0.30	มาก
	รวม		**10**	**4.10**	**82.00**	**0.30**	**มาก**
รวมทั้งหมด			**10**	**4.30**	**86.00**	**0.51**	**มาก**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จากตารางที่ 50 ผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” จำนวน 10 คน มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.30) เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.50) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการตกแต่ง วางแผนและสร้างถ่ายคลิปวีดีโอ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.10) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.10) แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** พบว่า มีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$=4.30) แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหาองค์ประกอบถ่ายคลิปวีดีโอ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับเรียงลำดับของคลิปวีดีโอ กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

ทั้งนี้ จากการเปรียบเทียบผลรวมของแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุทั้ง 9 กิจกรรม สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 51 ผลรวมของแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม

ชื่อกิจกรรม	จำนวน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ร้อยละ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	การแสดงออกทางพฤติกรรม
บ้านแสนสุข	10	4.08	91.43	0.45	มาก
แมกไม้ยามเช้า	10	4.14	91.43	0.39	มาก
ถิ่นสยามในความทรงจำ	10	4.11	84.29	0.52	มาก
สุขกันเถิดเรา	8	4.08	90.00	0.08	มาก
เพื่อนใหม่	5	4.53	87.43	0.11	มากที่สุด
ด้วยรักและผูกพัน	10	4.06	88.29	0.65	มาก
งานที่ฉันรัก	7	4.21	86.12	0.61	มาก
ผลงานสานต่อ	9	4.28	89.84	0.27	มาก
แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ	10	4.30	90.29	0.50	มาก
รวมทั้งหมด	**43**	**4.20**	**88.79**	**0.40**	**มาก**

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จากตารางที่ 51 เมื่อรวมคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม ได้รับการประเมินในระดับ **มาก** ($\overline{X}$=4.20) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสอน AAWE สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยกิจกรรมที่ได้รับการประเมินทางด้านพฤติกรรม 3 อันดับแรก คือ 1) “เพื่อนใหม่” ได้รับการประเมินทางด้านพฤติกรรมในระดับ **มากที่สุด** ($\overline{X}$=4.53) 2) “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” ได้รับการประเมินทางด้านพฤติกรรมในระดับ **มาก** ($\overline{X}$=4.30) 3) *“ผลงานสานต่อ”* ได้รับการประเมินทางด้านพฤติกรรมในระดับ **มาก** ($\overline{X}$=4.28) ส่วนกิจกรรมที่ได้รับการประเมินน้อยที่สุด คือ “ด้วยรักและผูกพัน” ($\overline{X}$=4.30) ได้รับการประเมินทางด้านพฤติกรรมในระดับ **มาก**

5) *ผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม*

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม ประกอบด้วย 6 ประเด็น คือ 1) ด้านส่วนของกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรม ฯ ชื่นชอบมากที่สุด 2) ด้านความรู้สึกต่อผลงานตนเอง 3) ด้านอุปสรรคและปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม 4) ด้านการนำความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมไปใช้งาน 5) ด้านการปรับตัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม และ 6) ด้านความต้องการให้จัดกิจกรรมในอนาคต โดยสรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ร่วมกิจกรรมหลังเข้าร่วมกิจกรรมตามตารางที่ 51- 56 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยใช้งานโดย

ตารางที่ 52 ด้านส่วนของกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมชื่นชอบมากที่สุด

กิจกรรม / คำถาม	1 บ้านแสนสุข (วาดภาพ)	2 แมกไม้ ยามเช้า (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	3 ถิ่นสยามในความทรงจำ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	4 สุขกันเถิดเรา (วาดภาพ)	5 เพื่อนใหม่ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	6 ด้วยรักและผูกพัน (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	7 งานที่ฉันรัก (วาดภาพ)	8 ผลงานสานต่อ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	9 แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)
1 ด้านส่วนของกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมชื่นชอบมากที่สุด	ชอบขั้นตอนการนำเสนอ เพราะรู้สึกภูมิใจที่ทำได้ จะได้ไปอวดเพื่อนกับหลาน วาดรูปเพราะเกิดสมาธิ เพลิดเพลิน มีจินตนาการและความสุข	ลงมือถ่ายภาพเพราะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้ความรู้ใหม่จากการจัดองค์ประกอบภาพ และชอบการนำเสนอผลงานเพราะทำให้รู้สึกภาคภูมิใจและมีความสุข	ลงมือตัดต่อวีดีโอเพราะรู้สึกสนุกสนาน ได้เพื่อน ได้ความรู้ใหม่ และได้รำลึกถึงความทรงจำเก่าๆ รองลงมาคือการนำเสนอ ได้ล่าเรื่องและจินตนาการผ่านคลิปวีดีโอ	ลงมือวาดรูปเพราะเกิดสมาธิ ได้ความรู้ใหม่ เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน รู้สึกว่าตัวเองทำได้	ลงมือถ่ายรูปเพราะได้ความรู้ใหม่จากการจัดองค์ประกอบภาพ เกิดความสนุกสนาน ได้เพื่อนใหม่ แลกเปลี่ยนความรู้กัน	ลงมือตัดต่อคลิปวีดีโอเพราะสนุก เพลิดเพลิน และนำเสนอผลงานเพราะได้เล่าเรื่องนึกถึงความทรงจำเก่า	- ลงมือวาดรูปเพราะรู้สึกเพลิดเพลินจากการวาดรูปสิ่งที่อยากทำ - เป็นการสร้างจินตนาการทำให้มีความสุข	ลงมือถ่ายรูปและได้ทดลองจัดองค์ประกอบภาพ ได้ความรู้ใหม่ และการนำเสนอภาพถ่าย รู้สึกดีเพราะถ่ายรูปสวยขึ้น นำไปใช้งานได้	ลงมือถ่ายทำวีดีโอเพราะจะได้ทราบขั้นตอนการตัดต่อวีดีโอ ได้ความรู้ใหม่ รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 53 ด้านความรู้สึกต่อผลงานตนเอง

กิจกรรม / คำถาม	1 บ้านแสนสุข (วาดภาพ)	2 แมกไม้ ยามเช้า (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	3 ถิ่นสยามในความทรงจำ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	4 สุขกันเถิดเรา (วาดภาพ	5 เพื่อนใหม่ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	6 ด้วยรักและผูกพัน (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	7 งานที่ฉันรัก (วาดภาพ)	8 ผลงานสานต่อ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	9 แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)
2 ด้านความรู้สึกต่อผลงานตัวเอง	ส่วนใหญ่พึงพอใจ แต่มี 1 ท่านยังไม่ประทับใจ บอกว่าต้องฝึกฝีมือ	ทั้งหมดพอใจในผลงานตัวเอง ะรูสึกภาคภูมิใจที่ทำเองได้ เสามารถสร้างภาพและข้อความ - เมนูและเครื่องมืองานช่วยอำนวยความสะดวก ทำให้เรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้น	ส่วนใหญ่พึงพอใจ แต่มีบางท่านที่มีประสบการณ์ถ่ายภาพมาก่อนกล่าวว่าอยากได้ความรู้มากกว่านี้และเวลาน้อยไปนิด	ส่วนใหญ่ชอบและภูมิใจ ทำให้ทำงานได้ดีขึ้น รู้เทคนิคภาพสวยๆ ทำได้ด้วยตนเอง แต่ต้องศึกษาเพิ่ม อีกท่านกล่าวว่ารู้สึกว่าภาพยังไม่สวย	ลงมือถ่ายรูปทั้งหมดชอบและภูมิใจในผลงานตัวเอง และได้ เทคนิคถ่ายภาพเพิ่มเติม ทำให้ถ่ายภาพสวยงาม สนุกสนาน ได้พบแอปพลิเคชัน ใหม่ ๆ และเพื่อนใหม่	รู้สึกพอใจภูมิใจ มีความสามารถเพิ่มขึ้น	รู้สึกชอบ พึงพอใจ แต่มีท่านหนึ่งกล่าวว่าอยากวาดภาพให้สวยกว่านี้	ทั้งหมดชอบกิจกรรม บอกว่าได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะการวาดภาพ	ทุกคนรู้สึกภูมิใจที่ทำได้ เพราะรู้สึกว่าเป็นผู้สูงวัยแต่สามารถตามเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้ไม่แพ้วัยอื่น รู้สึกทันสมัย สนุกสนาน และได้รับความรู้ใหม่

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยใช้งานโดย

ตารางที่ 54 ด้านอุปสรรคและปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม

กิจกรรม / คำถาม	1 บ้านแสนสุข (วาดภาพ)	2 แมกไม้ ยามเช้า (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	3 ถิ่นสยามในความทรงจำ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	4 สุขกันเถิดเรา (วาดภาพ	5 เพื่อนใหม่ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	6 ด้วยรักและผูกพัน (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	7 งานที่ฉันรัก (วาดภาพ)	8 ผลงานสานต่อ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	9 แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)
3 ด้านอุปสรรคและปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม	- ตามไม่ทันแต่พอใจมาก - ยังใช้ปากกาไม่คล่อง - อุปกรณ์สมาร์ทโฟนและฟังก์ชันต่างจากผู้สอน	- ตามไม่ค่อยทัน	- บางครั้งตามไม่ทัน อาจารย์จะสอนเพิ่มให้เข้าใจ - ตามไม่ทันขาดพื้นฐาน - ความหลากหลายของผู้ร่วมกิจกรรม ทำให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่างกัน	- ทำช้าบางช่วงเ บางจุดเข้าใจยาก - ต้องใช้สมาธิฟังและทำพร้อมกัน - เข้าใจช้าต้องกลับไปฝึกหัดวิธีทำและเรียนรู้แต่ละปุ่มทำอะไรบ้าง	ลงมือถ่ายรูปไม่มีอุปสรรคใดๆ เพราะแอปพลิเคชันใช้งานง่าย บางท่านเคยเข้าร่วมก่อนหน้านี้จึงถ่ายภาพและตกแต่งภาพได้อย่างคล่องแคล่ว	- ตามไม่ทันบางเรื่อง - ต้องหาเวลามาเรียนซ้ำจะช่วยให้ทำได้ - ควรทำการบ้านก่อนมาทำกิจกรรม	- มีติดขัดบ้างต้องใช้เวลาเรียนรู้ - ถ้าไม่เข้าใจก็ถามทีมผู้สอน	บางท่านตามเนื้อหาไม่ค่อยทัน อุปกรณ์ของแต่ละคนต่างกัน	บางคนตามไม่ทัน หรือไม่ค่อยทันแต่ก็ถามทีมผู้สอนแล้วได้คำตอบทันที

อนุญาตให้ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อการค้า ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 55 ด้านการนำความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมไปใช้งาน

กิจกรรม / คำถาม	1 บ้านแสนสุข (วาดภาพ)	2 แมกไม้ ยามเช้า (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	3 ถิ่นสยามในความทรงจำ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	4 สุขกันเถิดเรา (วาดภาพ	5 เพื่อนใหม่ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	6 ด้วยรักและผูกพัน (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	7 งานที่ฉันรัก (วาดภาพ)	8 ผลงานสานต่อ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	9 แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)
4 ด้านการนำความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมไปใช้งาน (ต่อยอด)	สามารถต่อยอดได้ในทุกกิจกรรม แต่มีท่านหนึ่งกล่าวว่าสามารถต่อยอดด้านการขายของออนไลน์	ใช้เครื่องมือให้ได้ประโยชน์ในการบันทึกเรื่องราวต่างๆ ได้นำความรู้เพื่อไปพัฒนาและนำไปแบ่งปันและ	สามารถนำความรู้จากกิจกรรมตัดต่อคลิปไปแนะนำผู้อื่น	- สามารถนำไปต่อยอดได้ - อาจจะใช้ต่อยอดได้ในอนาคต - ไม่แน่ใจแต่คิดว่าน่าจะใช้ได้	นำกิจกรรมถ่ายภาพไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันทั้งเพื่อส่วนตัวและงานที่ทำ อีกทั้งยังนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปสอนผู้อื่นและนำไปเป็นอาชีพต่อไป	สามารถนำไปต่อยอดได้	ต่อยอดได้ เช่น วาดรูปเพื่อเป็นงานอดิเรก และถ่ายรูปตอนไปเที่ยว แต่คงไม่เป็นอาชีพ งานสเก็ตภาพคร่าว ๆ	การถ่ายภาพด้วยสมาร์ทโฟนทำให้รู้สึกว่าเท่าทันเทคโนโลยีตามเทรนด์ทัน	เป็นงานอดิเรกยามว่างกับช่วยให้ผ่อนคลายความเครียดและทำให้มีอะไรทำ

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ไม่ระบุ

ตารางที่ 56 ด้านการปรับตัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม

กิจกรรม / คำถาม	1 บ้านแสนสุข (วาดภาพ)	2 แมกไม้ ยามเช้า (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	3 ถิ่นสยามในความทรงจำ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	4 สุขกันเถิดเรา (วาดภาพ)	5 เพื่อนใหม่ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	6 ด้วยรักและผูกพัน (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	7 งานที่ฉันรัก (วาดภาพ)	8 ผลงานสานต่อ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	9 แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)
5 ด้านการปรับตัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม	สามารถปรับตัวในยุคปัจจุบันได้ดี ทำให้ทันเหตุการณ์ สามารถพูดคุยกับคนรุ่นใหม่ได้	- สามารถปรับตัวได้ ทำเองได้โดยไม่ต้องถามหลานวัยเด็ก - เรียนรู้และส่งต่อให้เพื่อน	- สร้างความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างได้ - สังคมปัจจุบันมีการสื่อสารทางภาพและข้อความมากขึ้น ทำให้มีกิจกรรมสื่อสารกับเพื่อนมากขึ้น	กิจกรรมทำให้สามารถปรับตัวได้เป็นอย่างดี	- ปรับตัวได้ดีจนอยากถ่ายภาพด้วยมือถือแล้วนำไปลงในโซเชียลฯ อีกทั้งยังนำไปอวดหลาน - กิจกรรมเพิ่มความรู้ พัฒนาและสร้างความสุขให้ตนเองและคนรู้จัก	ปรับตัวได้เพราะทำให้รู้เท่าทันไอที	ปรับตัวได้เพราะเป็นการเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	กิจกรรมช่วยให้ปรับตัวเข้าหาเทคโนโลยีปัจจุบันมากขึ้น	สามารถปรับตัวได้อย่างมาก เพราะจะได้คุยเรื่องเดียวกันกับเด็กและวัยอื่นเกี่ยวกับ IT AI และเทคโนโลยีอื่น

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26
โดยผู้ใช้ ID: [illegible]

ตารางที่ 57 ด้านความต้องการให้จัดกิจกรรมในอนาคต

กิจกรรม / คำถาม	1 บ้านแสนสุข (วาดภาพ)	2 แมกไม้ ยามเช้า (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	3 ถิ่นสยามในความทรงจำ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	4 สุขกันเถิดเรา (วาดภาพ	5 เพื่อนใหม่ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	6 ด้วยรักและผูกพัน (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)	7 งานที่ฉันรัก (วาดภาพ)	8 ผลงานสานต่อ (ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ)	9 แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ (ตัดต่อคลิปวีดีโอ)
6 ด้านความต้องการให้จัดกิจกรรมในอนาคต	- เพิ่มความรู้ด้านไอที - กิจกรรมเทคนิคการตกแต่งภาพขั้นสูงขึ้น	- การเก็บไฟล์วีดีโอในมือถือจะได้หาเจอไวๆ - อยากได้พัฒนาไอทีให้ผู้สูงวัยเรื่อย ๆ - อยากเรียนวิธีการส่งภาพในเฟซบุ๊ก	- การขายของทางโซเชียล - เทคนิคการถ่ายภาพที่หลากหลายมากขึ้น เช่น วิว บุคคล เพื่อสร้างกิจกรรมที่ตนเองสนใจให้กับเพื่อนกับสังคมมากขึ้น - ตัดต่อคลิปวีดีโอ	- แอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่น่าสนใจและใช้งานง่าย - กิจกรรมที่เสริมสร้างการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพิ่มความรู้เพื่อต่อยอด - แอปพลิเคชัน AI	ถ่ายทำคลิปวีดีโอขั้นพื้นฐานและสูงขึ้น	ตัดต่อคลิปวีดีโอ ทั้งระดับพื้นฐานและสูงขึ้นและแอปพลิเคชันอื่น เช่น Tiktok และ Real ในเฟซบุ๊ก	ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ AI แอปพลิเคชันอื่น เช่น Tiktok และ Real ในเฟซบุ๊ก Youtube	การใช้ AI แอปพลิเคชันใหม่ ๆ ทุกกิจกรรมที่น่าสนใจ	การใช้ AI IT แต่งภาพและถ่ายภาพในรอบอื่น เปิดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันใหม่

จากการสัมภาษณ์ผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม สรุปผลได้ดังนี้

1) *ด้านส่วนของกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมชื่นชอบ* ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ชอบขั้นตอนการลงมือทำงานเพราะอยากทราบวิธีการทำงานศิลปะเพื่อนำไปส่งต่อให้เพื่อน ญาติสนิทและลูกหลาน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนี้ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะทางสังคมเพราะทำให้ผู้สูงอายุรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้คนในสังคมทุกเพศทุกวัย มีไม่กี่ท่านที่ชอบการนำเสนอผลงานของตัวเองเพราะรู้สึกภูมิใจที่ได้แสดงออกและเล่าเรื่องราวที่ตนเองชอบและประทับใจ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนี้ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะทางใจเพราะมีความสุขจากการทำกิจกรรม และเกิดสุขภาวะทางปัญญาจากการทำให้ผู้ร่วมกิจกรรม ฯ เกิดความภาคภูมิใจและเกิดคุณค่าในตนเอง อีกทั้งยังรู้สึกว่าตนเองมีบทบาทที่สำคัญในสังคม แต่บางคนไม่อยากแสดงผลงานนักเนื่องจากเห็นว่ายังสร้างผลงานไม่ถูกใจและอยากทำให้สวยงามมากกว่านี้

2) *ด้านความรู้สึกต่อผลงานศิลปะของตนเอง* ผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีความรู้สึกพอใจที่สามารถสร้างผลงานศิลปะได้ด้วยตนเองด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีขนาดกระทัดรัด น้ำหนักเบาจนสามารถพกพาติดต่อได้ตลอดเวลา แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนี้ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะของใจจากความสุขและความพอใจที่ได้รับจากผลงานและเกิดสุขภาวะทางปัญญาจากการเกิดคุณค่ากับความภูมิใจในตนเองด้วยความรู้สึกว่าสามารถสร้างผลงานศิลปะได้ด้วยตนเอง บางท่านรู้สึกพึงพอใจเป็นอย่างมากที่ได้เรียนรู้วิธีการใช้งานแบบใหม่ที่ไม่เคยทราบมาก่อน

3) *ด้านอุปสรรคและปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม* ส่วนใหญ่ปัญหาและอุปสรรคของผู้ร่วมกิจกรรม คือ ระดับการเรียนรู้ของบางท่านไม่เหมือนกัน บางท่านเรียนรู้ช้าเพราะไม่เคยใช้แอปพลิเคชันศิลปะมาก่อนจึงต้องใช้เวลาศึกษาวิธีการทำงาน ทำให้ตามเพื่อนไม่ทัน บางท่านมีสุขภาพร่างกายเสื่อมลง เช่น สายตาไม่ดี เคลื่อนไหวช้า ร่างกายเสื่อมสภาพเพราะอายุมากขึ้นและไม่ได้ใช้สมอง ประสาทสัมผัส กับอวัยวะเคลื่อนไหวมานาน ผู้สอนและผู้ช่วยสอนจึงต้องถามซ้ำ อธิบายซ้ำ คอยดูแลตรวจสอบ และช่วยเหลือผู้ร่วมกิจกรรมอย่างใกล้ชิดเพื่อให้แต่ละคนเข้าใจวิธีการสร้างงานศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ นับว่าการจัดกิจกรรม ฯ เป็นการสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุได้เป็นอย่างดีทั้งทางด้านสุขภาะทางกายที่เป็นการออกกำลังเคลื่อนไหวอวัยวะแบบเบา ๆ ช่วยให้เกิดความกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วว่องไวขึ้นจากการซักซ้อมวิธิการสร้างผลงานศิลปะ ด้านสุขภาวะทางปัญยาจากการที่ทีมผู้สอนช่วยอธิบาย สาธิตและช่วยเหลือผู้ร่วมกิจกรรม ฯ ให้เกิดทักษะในการทำงานจนเกิดความเข้าใจวิธีการทำงานกับความภาคภูมิใจว่าตนเองทำได้ และเกิดสุขภาวะทางใจจากความพึงพอใจและความสุขจากการเรียนรู้วิธีการสร้างผลงานศิลปะ

4) *ด้านการนำความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมไปใช้งาน* ผู้ร่วมกิจกรรมทุกท่านเห็นว่าการสร้างผลงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งการวาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอสามารถนำไปยอดได้ ทั้งทางด้านสันทนาการเป็นกิจกรรมยามว่างเพื่อผ่อนคลายความเครียด เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งถือเป็นการสร้างเสริมสุขภาวะทางใจ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

และกิจกรรมยังช่วยสร้างเสริมสุขภาวะทางสังคมจากการสร้างผลงานศิลปะแล้วส่งต่อให้ผู้อื่น การแบ่งปันวิธีการใช้งานหรือสอนให้กับผู้อื่นให้ทำเป็น เช่น การทำสื่อการสอนซึ่งเป็นการแบ่งปันประสบการณ์ความรู้ และการสร้างรายได้ให้กับตนเอง เช่น การถ่ายภาพเพื่อขายสินค้า เป็นการติดต่อทางการค้ากับผู้อื่นในสังคม

5) ด้านการปรับตัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ร่วมกิจกรรมทุกท่านเห็นด้วยการรู้จักสร้างผลงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นสื่อและเครื่องมือในยุคปัจจุบัน ทำให้แต่ละคนรู้สึกทันสมัย ทันโลก ทันเหตุการณ์ สามารถพูดคุยกับคนต่างวัยได้เป็นอย่างดีและรู้สึกเกิดความมั่นใจในตนเอง และมีความสุขในการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบันได้ดีขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนี้เป็นการสร้างเสริมสุขภาวะทางสังคม อีกทั้งยังช่วยให้เกิดสุขภาวะทางปัญญาจากการเกิดความมั่นใจกับความภาคภูมิใจในตนเอง ตลอดจนเกิดสุขภาวะทางใจจากการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศหลังร่วมกิจกรรม

6) ด้านความต้องการให้จัดกิจกรรมในอนาคต กิจกรรมที่จัดขึ้นทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกตื่นตัวและอยากเรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่อื่น ๆ อีกมากมาย เช่น การใช้แอปพลิเคชันวาดรูป ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอในระดับที่สูงขึ้น กับการใช้แอปพลิเคชันประเภทเดียวกันแต่เป็นแบบอื่น เช่น Capcut, Tiktok, Instagram รวมทั้งแอปพลิเคชันปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นการแสดงให้เห็นถึงการเกิดสุขภาวะทางใจจากความสุขในความสนุกสนานเพลิดเพลินและสุขภาวะทางปัญญาความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้แอปพลิเคชันใหม่ ๆ อีกทั้งยังเกิดสุขภาวะทางสังคมจากความเพิ่มศักยภาพในการเรียนรู้สื่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ซึ่งเป็นการแสดงถึงการปรับตัวเข้าหาเทคโนโลยีในสังคมยุคปัจจุบัน

ความคิดเห็นเพิ่มเติมสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมบางท่านได้เข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 1 กิจกรรม และบางท่านมีประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันศิลปะมาก่อน ส่วนใหญ่มีความเห็นว่าชอบกิจกรรมการตัดต่อคลิปวีดีโอมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงเสมือนจริงทำให้รู้สึกมีอารมณ์ร่วมชอบ ซึ่งผู้สูงอายุส่วนมากชอบรำลึกถึงเรื่องราวในอดีต คลิปวีดีโอเป็นสื่อที่เหมาะสมในการเล่าเรื่องเรียงลำดับเรื่องราวต่าง ๆ และยังทำให้สนุกสนานตื่นเต้น เพราะคลิปวีดีโอมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงเสมือนจริง

“ตัดต่อวีดีโอเพราะดูสนุกสนาน น่าตื่นเต้น”

“ชอบตัดต่อวีดีโอ รู้สึกสนุกสนาน ได้ตัดต่อภาพประกอบกับเสียงเพลง”

“ตัดต่อคลิปวีดีโอ ได้เล่าเรื่องผ่านภาพ ทำให้น่าติดตาม”

รองลงมาคือ ถ่ายภาพเพราะใช้ง่ายและได้ภาพที่เหมือนจริงทันที และเมื่อมาร่วมกิจกรรมการถ่ายภาพก็ได้เทคนิคการถ่ายภาพใหม่เพิ่มเติม ทำให้ภาพถ่ายมีความสวยงามและน่าสนใจมากขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มความสนุกสนานและเพลิดเพลิน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

“ถ่ายรูปเพราะได้ผลงานออกมาจับต้องได้”

“เทคนิคถ่ายรูปเพราะมี Function ที่ไม่เคยใช้ ทำให้เราเข้าใจมากขึ้นจนสามารถนำไปใช้ได้”

“ถ่ายรูปเพราะง่าย” “ถ่ายรูปสวยๆ เผื่อใช้มือถือถ่ายรูปตอนไปเที่ยวor”

มีผู้ร่วมกิจกรรมชอบวาดภาพ เพราะทำให้เกิดความเพลิดเพลิน มีสมาธิ ผ่อนคลายความเครียดทำให้เกิดความริเริ่มสร้างสรรค์จากการเลือกสีที่แต่งแต้มจินตนาการ เป็นการฝึกทักษะใหม่ ๆ

“วาดภาพ เพราะเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ในการเลือกสี”

“วาดภาพเพราะรู้สึกผ่อนคลาย”

“วาดภาพเพราะได้ฝึกทักษะการใช้ภาพส่งต่อกับเพื่อน ๆ”

แต่มีหลายความเห็นกล่าวว่าชอบทุกกิจกรรมที่ใช้แอปพลิเคชันสร้างผลงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีขนาดกระทัดรัด พกพาสะดวก สามารถหยิบมาใช้ติดตัวได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังทำให้รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมงานอดิเรกยามว่างที่สามารถทำได้ด้วยตนเองและร่วมกับผู้อื่น บางท่านอยากนำประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมทั้งการแชร์ผลงานของตัวเองและ การถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์ที่ตนเองได้รับเพื่อส่งต่อไปให้ผู้อื่น อีกทั้งยังนำไปต่อยอดเป็นอาชีพทั้งอาชีพเสริมและอาชีพหลักได้อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ และ 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ เป็นการวิจัยและการพัฒนา (Research and Development) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) ศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย การศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ การศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน ทั้งด้านการดูแลผู้สูงอายุ ด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ ด้านการสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ตลอดจนศึกษาจากแบบสังเกตการณ์สอนจากโรงเรียนสอนผู้สูงอายุ 3 แห่ง และ 3) ศึกษาจากการสรุปความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร จากการวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุ ตลอดจนแนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ จากเอกสาร งานวิจัย และความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตการสอน ซึ่งสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งองค์ประกอบออกเป็น 9 ส่วน คือ ด้านวัตถุประสงค์ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านผู้สูงอายุ ด้านผู้สอน ด้านการจัดรูปแบบการสอน ด้านสื่อ ด้านบรรยากาศ และด้านการประเมินผล

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบการสอน ที่มีชื่อว่า รูปแบบการสอน AAWE (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model) ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมวาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอ ใน 3 หัวข้อที่วิเคราะห์จากความสนใจของผู้สูงอายุ คือด้านสิ่งแวดล้อม ด้านบุคคล และด้านอาชีพ จากนั้นจึงนำรูปแบบการสอน ฯ มาประเมินความเหมาะสม โดยส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

5 ท่านตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องกับเนื้อหา (IOC) เพื่อให้ได้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

ระยะที่ 3 ทดลองรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ โดยมีการคัดเลือกสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมการสอน และกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ 1) สถานที่สำหรับจัดกิจกรรมการสอน เป็นห้องเรียนที่มีแสงสว่างเพียงพอ มีเครื่องปรับอากาศเย็นสบาย สามารถรองรับผู้ร่วมกิจกรรม ผู้สอนและผู้ช่วยสอนไม่เกิน 15 คน มีอุปกรณ์การสอนที่ทันสมัย และเหมาะสมกับการสอนผู้สูงอายุ เป็นสถานที่ที่เดินทางได้ง่าย และการคมนาคมสะดวก 2) ผู้ร่วมกิจกรรม เป็นกลุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Volunteer Sampling) ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้ มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง และมีประสบการณ์การใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน โดยเครื่องมือวิจัยในระยะนี้ คือ แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้สังเกตการสอน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปตามระยะการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

1. สรุปผลการศึกษาแนวคิดจากเอกสารที่เป็นทฤษฎี งานวิจัย สภาพปัญหาของผู้สูงอายุตลอดจนแนวทางการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผลการศึกษารูปแบบการสอนดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีขั้นตอนการศึกษารูปแบบ ฯ ดังนี้

1.1. ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาของผู้สูงอายุเป็นการศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันที่เป็นการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในสังคมโลก การศึกษาสภาพปัญหาหลักของโลกคือ ปัญหาที่ผู้สูงอายุที่เกษียณอายุ มีสภาพร่างกายจิตใจที่เสื่อมถอยและมีปัญหาการปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่ได้กลายเป็นประชากรหลักของโลก และการศึกษาธรรมชาติของผู้สูงอายุเพื่อหาวิธีแก้ไขและสร้างเสริมให้ผู้สูงอายุเกิดสุขภาวะที่ดีจนสามารถปรับตัวและใช้ชีวิตในสังคมโลกาภิวัฒน์ได้อย่างเป็นสุข

1.2. ข้อมูลเอกสารกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอนและการสอนศิลปะ อาทิ แนวทาง รูปแบบ และทฤษฎีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุจาก 1) ความหมายของสุนทรียศาสตร์ในศิลปะดิจิทัล 2) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุที่มีคุณลักษณะ ทัศนคติ และมโนทัศน์ต่างกันมาทำงานร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ และ 3) การเรียนรู้เพื่อ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

การเปลี่ยนแปลงที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมที่ผู้สูงอายุมีอยู่กับประสบการณ์ใหม่จากกิจกรรมการสอน ซึ่งมีอยู่ 2 แบบหลัก คือ การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน และการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน 3) ทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychology Theory) ประกอบด้วย ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์ของอีริก เอช อีริกสัน (Erik H. Erikson 's Psychosocial Developmental Stage) ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ มาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) แนวคิดทฤษฎีการดูแลมนุษย์ของวัตสัน (Watson's Human Care Theory) และทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ กิลฟอร์ด (Guilford) และ 4) ทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social Theory of Aging) ประกอบด้วย ทฤษฎีบทบาท (Role Theory) ทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) และทฤษฎีความต่อเนื่อง (Continuity Theory)

1.3. ข้อมูลวิจัยทางด้านศิลปะดิจิทัล ตลอดจนวิธีการสอนศิลปะ ศิลปะดิจิทัล และผู้สูงอายุ โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุจำนวน 20 คน กับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน ทั้งด้านการดูแลผู้สูงอายุ จำนวน 3 คน ด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ จำนวน 5 คน ด้านการสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ จำนวน 3 คน และด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ จำนวน 3 คน ตลอดจนการสังเกตการสอนแอปพลิเคชันศิลปะให้กับผู้สูงอายุจากสถานที่จริง จำนวน 3 แห่งเพื่อวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลดังกล่าวและสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นฐานในการพัฒนารูปแบบ ใช้เป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลโดยใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

2. สรุปผลการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการวิจัยระยะที่ 1 ทั้งเอกสารกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องร่วมกับการวิจัยภาคสนามทั้งจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง และการสังเกตการณ์สอน มาออกแบบเป็นแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มาวิเคราะห์วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และวิธีการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุชาวไทย ตลอดจนเชื่อมโยงระหว่างคุณค่าของสุนทรียะจากศิลปะดิจิทัล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ศิลปะดิจิทัล แอปพลิเคชัน อุปกรณ์เคลื่อนที่ สุขภาวะ และผู้สูงอายุ ร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุจำนวน 20 คน กับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน และการสังเกตการสอนในระยะที่ 1 เพื่อเป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยสร้างกรอบแนวคิดของการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุจากแนวคิด

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มากำหนด หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ ผู้เรียน ผู้สอน การจัดรูปแบบการสอน สื่อ บรรยากาศ และการประเมินผล สำหรับพัฒนาเป็นแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ หรือ Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model (AAWE Model) โดยสรุปรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ด้านหลักการ เน้นการพัฒนาตัวผู้สูงอายุให้มีศักยภาพในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นปัจจัยสำคัญในสังคมโลกาภิวัฒน์เพื่อตอบสนองความจำเป็นของตนเองโดยใช้แอปพลิเคชันศิลปะสร้างเสริมสุขภาวะทางใจและสังคม

ด้านวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถสร้างผลงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของตนเอง

ด้านเนื้อหาสาระ ควรเป็นประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ ชอบ ประทับใจ และน่าจดจำ แล้วสอนวิธีการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐานตามลำดับแบบง่าย กระชับและอาจมีเทคนิคเสริมเล็กน้อยเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะและความพึงพอใจของผู้สูงอายุ โดยเริ่มจาก 1) การแนะนำลักษณะของแอปพลิเคชันศิลปะที่จะเรียนรู้ 2) แนะนำวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันศิลปะ 3) แนะนำเมนูและเครื่องมือของแอปพลิเคชัน 4) ผู้เรียนฝึกหัดการใช้แอปพลิเคชัน 5) เลือกใช้และปรับสีกับน้ำหนัก 6) ตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม 7) การจัดวางภาพให้สวยงาม และ 8) การบันทึกและอัปโหลดไฟล์ในอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียเพื่อนำเสนอผลงาน

ด้านผู้เรียน (ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม) ควรมีสุขภาพแข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองได้ มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง และสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ในระดับพื้นฐาน

ด้านผู้สอน ควรมีความรู้เชี่ยวชาญในแอปพลิเคชันที่จะสอนและพร้อมที่จะเตรียมการสอน เพราะต้องตอบคำถามผู้สูงอายุที่ชอบซักถามบ่อย ควรเตรียมการสอนให้พร้อม สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี ใจเย็น อดทน เต็มใจ มีใจรักในการสอนและมีจิตอาสา สามารถดูแลผู้สูงอายุอย่างใกล้ชิด

ด้านการจัดรูปแบบการสอน ควรเป็นขั้นพื้นฐานตามลำดับแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ผู้สอนสาธิตและให้ผู้เรียนทำตามพร้อมกัน หากมีคู่มือควรมีภาพที่แสดงการใช้งานที่มีขนาดใหญ่ชัดเจนและมีคำอธิบายประกอบ

ด้านสื่อ ควรได้รับการพัฒนาสื่อการสอนให้เหมาะสม เช่น จอแอลซีดี คู่มือควรแสดงตัวอักษรและภาพควรมีขนาดและชัดเจนใหญ่ ส่วนลำโพงควรให้เสียงดังฟังชัด

ด้านบรรยากาศ สามารถจัดกิจกรรมได้ทั้งภายในและภายนอก แต่ควรมีแสงสว่าง มีความสะดวกสบาย ห้องเรียนควรมีขนาดใหญ่พอที่จะรองรับผู้เรียน และบรรยากาศการเรียนการสอนควรเป็นกันเอง

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จากนั้นจึงนำแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ หรือ Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model (AAWE Model) มาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจากการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) ที่มีอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเองและสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน เป็นระยะเวลา 3 ชั่วโมง โดยจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นเวอร์ชันฟรี 3 ประเภท คือ 1) กิจกรรมการวาดภาพ ใช้แอปพลิเคชันไอบิสเพ้นท์ เอ็กซ์ (iBisPaint X) 2) กิจกรรมถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ใช้แอปพลิเคชันถ่ายภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่พื้นฐานกับแอปพลิเคชันไลน์คาเมร่า (Line Camera) สำหรับใส่ตัวอักษร และ 3) กิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอโดยใช้แอปพลิเคชันถ่ายคลิปวีดีโอบนอุปกรณ์เคลื่อนที่พื้นฐานกับไคน์มาสเตอร์ (Kinemaster) สำหรับตัดต่อ ตกแต่งภาพ ใส่ตัวอักษรและเสียงให้ดูสมจริง กิจกรรมการสอนแบ่งออกเป็น 9 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมรับผู้เข้าร่วม ฯ ไม่เกิน 10 คน โดยมีชื่อกิจกรรมที่สอดคล้องกับประเด็นความสนใจของผู้สูงอายุ คือ สถานที่ คน และอาชีพ รายละเอียดมีดังนี้

กิจกรรมที่ 1 วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรมรำลึกถึงบ้านซึ่งเป็นสถานที่ที่ตนเองเคยอาศัยอย่างมีความสุขหรือที่เคยฝันไว้โดยการวาดภาพตามจินตนาการและความสุขความประทับใจที่ตนเองได้รับ เป็นการสร้างสุขภาวะที่ดีให้กับตนเองจากการสื่อสารเล่าเรื่องความประทับใจจากจินตนาการของตนเองโดยใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัลจากแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ช่วยอำนวยความสะดวกจากเครื่องมือดิจิทัลให้ผู้ชมได้รับทราบและรู้สึกซาบซึ้งไปด้วยกันสร้างภาพที่เลือกได้หลากหลายจากเมนูแอปพลิเคชันที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินร่วมกัน

กิจกรรมที่ 2 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” เป็นกิจกรรมที่เน้นการสร้างเสริมสุขภาวะจากดอกไม้ที่ทำให้ผู้คนรู้สึกสดชื่นและเป็นสุขจากการเลือกถ่ายภาพดอกไม้สีต่าง ๆ ทั้งภายนอกและภายในอาคารในองค์ประกอบที่หลากหลายจนเกิดความเพลิดเพลินและใส่ตัวอักษรสวัสดียามเช้าแบ่งปันภาพที่สวยงามผ่านโซเชียลมีเดียให้กับบุคคลอันเป็นที่รักและผู้ชมให้เกิดสุขภาวะที่ดีร่วมกัน

กิจกรรมที่ 3 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ” เป็นกิจกรรมที่เน้นการนำความทรงจำของสถานที่ที่ผู้สูงอายุได้สัมผัส สนใจ และเกิดการประทับใจในในวัยเด็กและวัยทำงาน เช่น เช่น วัดวาอาราม ทะเล น้ำตก สถานที่ทางประวัติศาสตร์ มาถ่ายทอดประสบการณ์และความทรงจำผ่านการเล่าเรื่องด้วยการตัดต่อคลิปวีดีโอ พร้อมกับใส่เสียง ตกแต่งภาพ และบันทึกไฟล์วีดีโอเพื่อไปดูสมจริงจนเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวในคลิปวีดีโอ เป็นการเกิดสุขภาวะที่ดีในตัวผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้สร้างสรรค์คลิปและผู้ชมคลิปร่วมกัน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 4 วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” เป็นกิจกรรมที่เน้นการสร้างสุขภาวะที่ดีโดยเฉพาะทางใจจากการวาดภาพหน้ายิ้มในรูปทรงเรขาคณิตทรงสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยมและวงกลมในรูปแบบของตนเอง การวาดรอยยิ้มในรูปทรงต่างกันแสดงให้เห็นว่าแม้ว่าแต่ละคนจะมีคุณลักษณะและสภาพแวดล้อมที่ต่างกันแต่ยังมีความสุข แบ่งปันรอยยิ้มและมิตรภาพให้แก่กันได้

กิจกรรมที่ 5 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” เป็นกิจกรรมที่เน้นสุขภาวะทางใจและสังคมที่ดีจากการสลับกันถ่ายภาพตนเองผ่านสแตนดี้เจาะหน้า 2 แบบ คือ แบบชุดไทยที่สื่อถึงวัฒนธรรมไทย และชุดนักเรียนเพื่อรำลึกถึงความหลังเมื่อครั้งยังอยู่ในวัยที่สดใสด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพพื้นฐาน

กิจกรรมที่ 6 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน” เป็นกิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอภาพของผู้คนในประวัติศาสตร์ที่ผู้เรียนเคารพนับถือ รู้สึกประทับใจและมีความผูกพันมาตลอด เช่น ผู้จัดตั้งโรงเรียนและมหาวิทยาลัยที่ผู้เรียนเคยศึกษา ปูชนียบุคคลที่ผู้เรียนได้ให้การเคารพ พร้อมกับใส่เสียง ตกแต่งภาพ และบันทึกไฟล์

กิจกรรมที่ 7 วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” เป็นกิจกรรมที่เน้นการสร้างคุณค่าและความภาคภูมิใจในตนเองจากการวาดภาพต่อเติมตัว I เป็นรูปงานหรือกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรมชอบหรืออยากทำ ซึ่ง ตัวอักษร I แปลว่า ฉัน เป็นสัญลักษณ์ของตัวผู้ร่วมกิจกรรมนั่นเอง

กิจกรรมที่ 8 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” เป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการถ่ายภาพโดยใช้หุ่นนิ่งและจัดฉากหลังกับจัดไฟส่องหุ่นนิ่งให้ดูเด่นขึ้น โดยหุ่นนิ่งในกิจกรรมเป็นขวดน้ำหรือกล่องบรรจุภัณฑ์ของสินค้า ซึ่งวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมนี้เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถถ่ายภาพวัตถุหรือสิ่งของที่ตัวเองรักได้อย่างสวยงามและยังสามารถนำมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อจัดจำหน่ายหรือประชาสัมพันธ์ เป็นการสร้างรายได้และทำให้เกิดภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์บางอย่างยังช่วยเหลือและพัฒนาสังคมได้อีกด้วย

กิจกรรมที่ 9 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” เนื่องจากผู้สูงอายุชอบที่จะสอนหรือถ่ายทอดวิชาความรู้และประสบการณ์ของตนเองให้ผู้อื่นและสังคม กิจกรรมตัดต่อวีดีโอนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเสริมทักษะการตัดต่อคลิปวีดีโอลำดับขั้นตอนการทำงานจากต้นจนจบโดยผู้วิจัยได้ตั้งโจทย์สองหัวข้อ ได้แก่ 1) วิธีการเหลาดินสอ และ 2) วิธีการพับจรวดกระดาษด้วยแอปพลิเคชันพื้นฐาน พร้อมกับใส่เสียง ตกแต่งภาพ และบันทึกไฟล์

ทั้งนี้ การสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีจุดมุ่งหมายให้ผู้สูงอายุเกิดสุขภาวะที่ดีทั้ง 4 ด้าน คือ สุขภาวะทางกาย สุขภาวะทางใจ สุขภาวะทางสังคม และสุขภาวะทางปัญญา จากการเรียนรู้การใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยศิลปะเป็นสิ่งที่จรรโลงผู้สูงอายุให้เกิดผาสุกหรือสุขภาวะทางใจ สามารถปรับตัวเข้าหา

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผู้อื่นจากกิจกรรมการใช้แอปพลิเคชันศิลปะร่วมกับผู้ร่วมกิจกรรมท่านอื่น ผู้สอนและผู้ช่วยสอน และใช้เทคโนโลยีซึ่งเป็นปัจจัยที่จำเป็นในสังคมโลกาภิวัฒน์ ส่งผลให้เกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตได้ด้วยตัวเองและร่วมกับผู้อื่น รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและสังคม อีกทั้งยังเกิดพละกำลังในการทำงานและใช้ชีวิตในแต่ละคนได้ดีขึ้นอีกด้วย

3. สรุปผลการทดลองใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผลการใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ จากการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการคัดเลือกแบบอาสาสมัครจำนวน 45 คน ประกอบด้วยเพศชาย 3 คน เพศหญิง 42 คน โดยมีผู้ลงซ้ำมากกว่า 1 กิจกรรมจำนวน 19 คน และลงกิจกรรมครั้งเดียว จำนวน 25 คน มีเกณฑ์การคัดเลือก คือ มีอายุ 60 ปีขึ้นไป มีสุขภาพร่างกายพอที่จะช่วยตัวเองได้ มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง และสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในระดับพื้นฐาน ใช้เครื่องมือวิจัย คือ แบบประเมินสุขภาวะของผู้สูงอายุหลังเข้าร่วมกิจกรรม แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้สังเกตการสอน สามารถสรุปผลการทดลองได้ ดังนี้

3.1) *สรุปการประเมินพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม*

สรุปการประเมินพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม เป็นการสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมโดยทีมผู้สอนสังเกตพฤติกรรมและจดบันทึกเชิงคุณภาพ แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ทั้งก่อนและหลังเข้ากิจกรรม โดยก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมาจากการประเมินพฤติกรรมสุขภาวะของผู้ร่วมกิจกรรมจากการแนะนำตัวทางด้านภูมิหลัง ประสบการณ์ และเหตุผลในการเข้าร่วมกิจกรรม ฯ พบว่า เหตุผลที่เข้าร่วมกิจกรรมเพราะ 1) รู้สึกเหงา อยากมีเพื่อนและอยากหากิจกรรมทำ 2) อยากใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นเพื่อปรับตัวเข้าหาผู้คนในสังคมและใหม่ และ 3) ไม่แน่ใจว่าตนเองสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ ส่วนหลังเข้าร่วมกิจกรรม มาจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้ร่วมกิจกรรมหลังเข้าร่วม ฯ พบว่า 1) ได้พบเพื่อนใหม่ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์จากการทำกิจกรรมอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน 2) ได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่จากการร่วมกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3) เกิดคุณค่าในตนเองจากความมั่นใจว่าสามารถใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

และยังมีข้อสังเกตว่า จากจำนวนผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม 43 คนพบว่ามีผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างหลังเกษียณอายุจำนวน 21 คนได้มาร่วมกิจกรรมซ้ำเป็นจำนวน 2-5 ครั้ง ประกอบด้วย ผู้ที่ลงซ้ำ 2 ครั้ง จำนวน 12 คน ผู้ที่ลงซ้ำ 3 ครั้ง จำนวน 6 คน ผู้ที่ลงซ้ำ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

4 ครั้ง จำนวน 2 คน และผู้ที่ลงซ้ำ 5 ครั้ง จำนวน 1 คน แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุโดยเฉพาะทางใจและสังคมได้อย่างดี

3.2) *สรุปการประเมินสุขภาวะของผู้สูงอายุหลังเข้าร่วมกิจกรรม*

กิจกรรมที่ 1 วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 85.25 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางสังคมและสุขภาวะทางปัญญาซึ่งมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากัน กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเท่าทันสื่อจนสามารถปรับตัวกับผู้คนในสังคมทั้งคนใกล้ชิดและบุคคลทั่วไป และยังให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น รองลงมา คือ ด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และต่อด้วยด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบา ๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

กิจกรรมที่ 2 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 89.75 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรม ฯ ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และ ด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

กิจกรรมที่ 3 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 4 วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 86.41 พบว่าพบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น ต่อด้วยด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น และด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความเครียด

กิจกรรมที่ 5 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 87.00 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางใจ ทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อด้วยด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น และ ด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรมที่ 6 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 89.00 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น และด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรมที่ 7 วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 92.32 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มากที่สุด” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าใน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

กิจกรรมที่ 8 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 89.31 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มาก” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น

กิจกรรมที่ 9 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 93.63 พบว่าส่วนใหญ่ให้คะแนนสุขภาวะระดับ “มากที่สุด” ในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประเมินเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสุขภาวะทางกาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุใช้กล้ามเนื้อเคลื่อนไหว ถือเป็นการใช้พละกำลังเบาๆ ช่วยให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรงและยืดหยุ่นมากขึ้น รองลงมาคือ ด้านสุขภาวะทางปัญญา กิจกรรมนี้ทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าในตนเองและยินดีถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อด้วยด้านสุขภาพทางสังคม กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น และ ด้านสุขภาวะทางใจ กิจกรรมทำให้ผู้สูงอายุอารมณ์ดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด

ทั้งนี้ จากผลรวมของแบบประเมินสุขภาวะของผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม พบว่า ทุกกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 85 ในระดับ **มาก** ถึง **มากที่สุด** แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสอน AAWE สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยกิจกรรมที่ได้คะแนนสุขภาวะมาก 3 อันดับแรก คือ 1) แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ 2) งานที่ฉันรัก และ 3) แมกไม้ยามเช้า ส่วนผลงานที่ได้คะแนนสุขภาวะน้อยที่สุด คือ บ้านแสนสุข เมื่อรวมคะแนนจากแบบประเมินสุขภาวะของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมจะได้คะแนนในระดับ **มาก** โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.45

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3.3) *สรุปการสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม*

กิจกรรมที่ 1 วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 91.43 พบว่าส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ซึ่งมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากัน ถัดไป คือ ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย และฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันรองลงมา ต่อด้วย ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 2 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 91.43 พบว่าส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ (M=4.10) ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 3 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 84.29 พบว่าส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 4 วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 พบว่าส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมีอันดับเท่ากันทั้ง 7 ข้อ ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย 2) แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม 3) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม 4)

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม 5) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ 6) ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป และ 7) ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป

กิจกรรมที่ 5 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 87.43 พบว่าส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากัน รองลงมา คือ รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และ ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากัน ต่อด้วย ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป และฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 6 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 88.29 พบว่าส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากัน รองลงมา คือ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ

กิจกรรมที่ 7 วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 86.12 ส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และ ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสมซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากัน รองลงมา คือ ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และ รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ต่อด้วย ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ

กิจกรรมที่ 8 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 86.12 พบว่าส่วนใหญ่พึงพอใจมากในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ฉัน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

อยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป รองลงมา คือ ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม และฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากัน ต่อด้วย ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ และ ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ตามลำดับ

กิจกรรมที่ 9 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” สรุปผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 90.29 พบว่า ส่วนใหญ่พึงพอใจมากที่สุดในการร่วมกิจกรรม ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมพึงพอใจมากเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม และ ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป ซึ่งมีลำดับเท่ากัน รองลงมา คือ รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ และ ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป ซึ่งมีลำดับเท่ากัน ต่อด้วยขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย เป็นลำดับสุดท้าย

ทั้งนี้ จากผลรวมของแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม พบว่า ทุกกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 85 ในระดับ **มาก** ถึง **มากที่สุด** แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสอน AAWE สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยกิจกรรมที่ได้รับคะแนนสุขภาวะมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ บ้านแสนสุข และ แมกไม้ยามเช้า ซึ่งมีระดับคะแนนเท่ากัน รองลงมา คือ แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ ต่อด้วย สุขกันเถิดเรา ส่วนกิจกรรมที่ได้คะแนนสุขภาวะน้อยที่สุด คือ ถิ่นสยามในความทรงจำ เมื่อรวมคะแนนจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมจะได้คะแนนสุขภาวะในระดับ **พึงพอใจมาก** โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.44

3.4) *สรุปการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้สังเกตการสอน*

กิจกรรมที่ 1 วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “บ้านแสนสุข” จำนวน 10 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.14 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย เริ่มจาก **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำ แสดงออกกับนำเสนอ รองลงมา **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิใน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

การวาดภาพ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการใช้มือวาด ตกแต่ง และระบายสีภาพ และ **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้ รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น

กิจกรรมที่ 2 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 10 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.14 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมว่องไวและชำนาญมากขึ้นทั้งการมองกับเดินหามุมถ่ายภาพ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับองค์ประกอบของภาพถ่าย กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

กิจกรรมที่ 3 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 10 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.11 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหาองค์ประกอบถ่ายคลิปวีดีโอ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับเรียงลำดับของคลิปวีดีโอ กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

กิจกรรมที่ 4 วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 8 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.08 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำ แสดงออกกับ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

นำเสนอ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการใช้มือวาดตกแต่ง และระบายสี

กิจกรรมที่ 5 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 5 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหามุมถ่ายภาพ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับองค์ประกอบของภาพถ่าย กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

กิจกรรมที่ 6 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 10 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.06 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหาองค์ประกอบถ่ายคลิปวีดีโอ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับเรียงลำดับของคลิปวีดีโอ กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

กิจกรรมที่ 7 วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 7 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.14 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ลงมือทำ แสดงออกกับนำเสนอ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการวาดภาพกับตกแต่งภาพ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเอง และสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการใช้มือวาด ตกแต่ง และระบายสีภาพ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ

กิจกรรมที่ 8 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 9 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.28 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหามุมถ่ายภาพ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับองค์ประกอบของภาพถ่าย กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

กิจกรรมที่ 9 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 10 คน หลังจากการร่วมกิจกรรมมีการแสดงออกทางพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.30 เมื่อพิจารณารายละเอียดของสุขภาวะทั้ง 4 ด้านโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ **ด้านสุขภาวะทางใจ** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วม ฯ อารมณ์ดี สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความผาสุกมากขึ้น จนเกิดสมาธิในการตกแต่ง วางแผนและสร้างถ่ายคลิปวีดีโอ รองลงมา คือ **ด้านสุขภาวะทางสังคม** กิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นกับสังคม เกิดความกล้าที่จะลงมือทำกับนำเสนอผลงาน ต่อด้วย **ด้านสุขภาวะทางปัญญา** กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานด้วยตัวเองและสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปสู่ผู้อื่น และ **ด้านสุขภาวะทางกาย** กิจกรรมทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความว่องไวและชำนาญมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการมองกับเดินหาองค์ประกอบถ่ายคลิปวีดีโอ ใช้มือกดปุ่มบันทึก ปรับเรียงลำดับของคลิปวีดีโอ กับเลือกเมนูตกแต่งภาพ

ทั้งนี้ ผลรวมของแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรม พบว่า ทุกกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 85 ในระดับ **มาก** ถึง **มากที่สุด** แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สอน AAWE สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยกิจกรรมได้รับการประเมินทางด้านพฤติกรรมมาก 3 อันดับแรก คือ 1) เพื่อนใหม่ 2) แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ และ 3) ผลงานสานต่อ ส่วนได้รับการประเมินทางด้านพฤติกรรมน้อยที่สุด คือ ด้วยรักและผูกพัน เมื่อรวมคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมจะได้คะแนนสุขภาวะในระดับ **พึงพอใจมาก** มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.20

3.5) *สรุปการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม*

จากข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุจาก 6 ประเด็น ได้แก่ 1) ด้านกิจกรรมที่ผู้ร่วมกิจกรรม ฯ ชื่นชอบ 2) ด้านความรู้สึกต่อผลงานตนเอง 3) ด้านอุปสรรคและปัญหาระหว่างการทำกิจกรรม 4) ด้านการนำความรู้และประสบการณ์จากกิจกรรมไปใช้งาน 5) ด้านการปรับตัวเข้าหายุคดิจิทัลหลังเข้าร่วมกิจกรรม และ 6) ด้านความต้องการให้จัดกิจกรรมอื่นในอนาคต สรุปได้ว่า กิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตจากสื่อศิลปะที่จรรโลงใจให้เกิดความผาสุกจากการสร้างผลงานศิลปะด้วยความรู้สึกนึกคิดของตนเองทั้งความรู้ประสบการณ์การใช้ชีวิต ทั้งทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ สภาพแวดล้อม รวมทั้งสาขาการทำงานที่ตนเองชื่นชอบและถนัดมาเล่าเรื่องและแบ่งปันประสบการณ์ความรู้ รวมถึงแนวคิดมาเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นในสังคมด้วยการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นทั้งสื่อและเครื่องมือที่จำเป็นในโลกยุคปัจจุบันที่มีน้ำหนักเบาและพกพาได้สะดวกทุกที่ทุกเวลา การเรียนรู้วิธีการใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นอุปกรณ์อิเล็กโทรนิกส์ก็เป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้จักปรับตัวเข้าสังคมโลกาภิวัฒน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและมีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง เป็นการเชื่อมสัมพันธภาพที่ดีระหว่างประชากรยุคเก่าและยุคใหม่เข้าด้วยกันจากการเล่าเรื่องกับส่งต่อผลงานไปสู่ลูกหลาน แม้ว่าระดับการเรียนรู้ไม่เท่ากันด้วยสาเหตุจากสภาพร่างกายกับจิตใจที่เสื่อมถอย ตลอดจนประสบการณ์การทำงานในสาขาและสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน แต่การร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกันช่วยเพิ่มพูนคุณค่าในแต่ละคนจนรู้สึกภาคภูมิใจว่าสามารถสร้างผลงานศิลปะที่สวยงามและบอกเล่าเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดออกสู่สังคม และมีพื้นที่ยืนในสังคมยุคปัจจุบัน ทั้งเพื่องานอดิเรกยามว่างและการต่อยอดไปสู่วิชาชีพในอนาคตจนสามารถยกระดับไปสู่การพัฒนาสังคมและประเทศชาติ

รูปแบบการสอน AAWE (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model) เน้นให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างผลงานศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะในตนเองโดยเฉพาะทางใจจากงานศิลปะซึ่งเป็นสิ่งสวยงามร่วมกับดิจิทัลที่เสริมความเสมือนจริงทำให้ทั้งผู้สร้างและผู้ชมอารมณ์ร่วมไปกับผลงาน เป็นการเพิ่มพูนสุขภาวะทั้งสี่ด้านทั้งทางกาย ใจ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สังคม และปัญญา ซึ่งผู้สูงอายุหลายคนที่มีเวลาว่างได้หาเวลาเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าหนึ่งกิจกรรม เพราะเกิดความสนใจในการสร้างผลงานศิลปะทางเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยเหตุผลที่ว่าอยากทันสมัย อยากเชื่อมสัมพันธภาพกับลูกหลาน อยากแชร์ผลงานส่งต่อให้ครอบครัวและญาติสนิทมิตรสหายได้อย่างรวดเร็วและตลอดเวลา เป็นการเพิ่มทักษะกับได้รับประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยทำมาก่อน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่และบางคนได้ประยุกต์ประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมไปประยุกต์กับความรู้ประสบการณ์เดิมเผื่อไปต่อยอดในระดับวิชาชีพต่อไป นอกจากนี้หลายท่านต้องการให้จัดกิจกรรมเหล่านี้ต่อไปโดยอยากเรียนรู้แอปพลิเคชันอื่น รวมทั้งปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่กำลังพัฒนาในปัจจุบันอีกด้วย

อภิปรายผล

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นของการอภิปรายตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 การพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีที่มาจากสภาพการณ์ปัจจุบันที่ผู้สูงอายุกลายเป็นประชากรหลักของโลกกลายเป็นปัญหาใหญ่เนื่องจากสภาพร่างกายที่เสื่อมสภาพจากการใช้งานมาเป็นระยะเวลานาน จนเจ็บไข้ได้ป่วยและมีสภาพจิตใจที่ท้อแท้หมดหวัง การถูกลูกหลานละทิ้งหรือไม่มีเวลาดูแล การว่างงานหลังเกษียณ ตลอดจนความเคยชินในการใช้ชีวิตและการปฏิบัติงานแบบดั้งเดิมซึ่งสวนทางกับกระแสโลกาภิวัฒน์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้ก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้ผู้สูงอายุจำเป็นต้องปรับตัวจากกระแสโลกที่กอปรไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นสื่อและเครื่องมืออิเล็กโทรนิกส์ที่ผู้คนทุกเพศทุกวัยพกพาตลอดเวลา ประกอบด้วยแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้หลายวัตถุประสงค์ทั้งการสื่อสารพูดคุย ความบันเทิง ตลอดจนการทำงานในหลายสาขา รวมถึงสาขาศิลปะโดยเฉพาะการถ่ายรูปกับการคลิปวีดีโอเนื่องจากอุปกรณ์แต่ละเครื่องมีเลนส์กล้อง และยังสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันวาดภาพ ตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอที่ประกอบด้วยเมนูและเครื่องมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเครื่องเดียว ทำให้เกิดความสะดวกในการทำงานตลอดจนแอปพลิเคชันอินเทอร์เน็ตกับโซเชียลมีเดียที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายได้ทั่วโลกตลอดเวลา การพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุเป็นการสร้างเสริมให้ผู้สูงอายุใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเองสร้างผลงานศิลปะที่จรรโลงความผาสุกให้กับตนเอง ทำให้เกิดสุขภาวะที่ดี เกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตจนสามารถดูแลตัวเองให้เกิดสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง นอกจากนี้ ความสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นอุปกรณ์อิเล็กโทรนิกส์ช่วยปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในสังคมดิจิทัล ทำให้รู้สึกเท่าทันเทคโนโลยีจนเกิดความภาคภูมิใจและกล้าที่จะแสดงออกกับพูดคุยกับผู้คนในสังคมทุกเพศทุกวัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hsu & Wang, C. (2021) ที่กล่าวว่าปัญหาผู้สูงอายุเป็นปัญหาสำคัญที่ทั่วโลกต้องเผชิญและจำเป็นต้องได้รับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

การแก้ไขด้วยการกระตุ้นประสาทสัมผัสและส่งเสริมให้ผู้สูงอายุฝึกสมาธิเพื่อเพิ่มสุขภาวะทางใจและเกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้น โดยจัดกิจกรรมศิลปะดิจิทัลที่รวมศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive) และเทคโนโลยี (Technology) ร่วมกับการอ้างอิงภูมิหลังชีวิตของผู้สูงอายุ ความต้องการของผู้สูงอายุร่วมกับสื่อดิจิทัลที่เป็นสิ่งเร้าทำให้สร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุทั้งทางกายและใจให้ดียิ่งขึ้น

จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน และการสังเกตการสอนในภาคสนาม ทำให้ได้รูปแบบการสอน AAWE (Art Applications for well-being of the Elders Teaching Model) ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชัน 3 ด้าน คือ วาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวีดีโอใน 3 ประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ คือ สถานที่ บุคคล และอาชีพ แบ่งเป็น 9 หัวข้อหลัก ได้แก่ 1) บ้านแสนสุข 2) แมกไม้ยามเช้า 3) ถิ่นสยามในความทรงจำ 4) สุขกันเถิดเรา 5) เพื่อนใหม่ 6) ด้วยรักและผูกพัน 7) งานที่ฉันรัก 8) ผลงานสานต่อ และ 9) แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ กิจกรรมเหล่านี้ได้ช่วยสร้างเสริมให้ผู้สูงอายุเกิดสุขภาวะที่ดีทั้งสี่ด้านไม่ว่าจะเป็นทางกาย ใจ สังคม และปัญญาจากสุนทรียภาพที่ได้จากผลงานศิลปะซึ่งประกอบด้วย ความดี ความจริงและความงาม โดยเริ่มจากทางใจพราะเมื่อจิตใจตัวเองเป็นสุขก็จะส่งผลไปสู่ผู้คนในสังคมให้เกิดความผาสุกร่วมกัน แล้วจึงส่งผลให้เกิดคุณค่าในตัวเองกับสังคม มีความเข้าใจ เกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตจากการดูแลสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง พร้อมที่จะปรับตัวและอยู่ร่วมกับสังคมปัจจุบันจากการเรียนรู้วิธีการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เป็นทักษะใหม่ที่มีคุณสมบัติเสมือนจริงกับช่วยเพิ่มสุนทรียะทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับผลงาน เป็นการสร้างความผาสุกและช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้คนที่หลากหลายทุกเพศทุกวัย การเข้าถึงข่าวสารและความบันเทิงต่างๆ ได้รวดเร็วและตลอดเวลา สอดคล้องกับแนวคิดของ Huang (2024) ที่กล่าวการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะช่วยลดความเครียดและความเหงา ช่วยเสริมสร้างให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและความจำที่ดีขึ้น เพราะศิลปะกระตุ้นให้สมองทำงาน ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกทางสุนทรียะ เกิดความยืดหยุ่นในการแสดงออกจนทำให้ผู้คนสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น กิจกรรมทางศิลปะยังสร้างเสริมสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้คนได้ทุกเพศทุกวัย ช่วยกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกเชิงบวก ทำให้ผ่อนคลายจากความวิตกกังวล

2. จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ที่ได้จากการทดลองจัดกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุทั้ง 4 ด้านคือ สุขภาวะทางกาย ทางใจ ทางสังคม และทางปัญญา โดยเน้นสุขภาวะทางใจเพื่อให้เกิดความผาสุกและเกิดความหวังกับกำลังใจในการใช้ชีวิตเพื่อตนเองและผู้อื่น สามารถปรับตัวเข้าหาผู้คนในสังคมได้ดีขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์กันจนเกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้คนที่มาจากสถานที่และสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ผลการจัดกิจกรรมทั้ง 9 กิจกรรมโดยรวมพบว่าผู้สูงอายุหลายคนการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนทั้งที่รู้จักคุ้นเคยและบุคคลภายนอกได้ดีขึ้นมาก ได้มิตรภาพใหม่ เกิด

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

การร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ของแต่ละคน การทำงานเป็นกลุ่มโดยสลับกันถ่ายภาพกับคลิปวีดีโอ จัดฉาก พร้อมกับเสนอแนะความคิดเห็นกับแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ตามที่ Syeda & Kwon (2017) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีทางศิลปะแบบเสมือนจริงร่วมกันเป็นกลุ่มสำหรับผู้สูงอายุช่วยสร้างเสริมความสามัคคีและมิตรภาพให้กับผู้คนทุกเพศทุกวัย โดยใช้การแชร์ผ่านโซเชียลมีเดียซึ่งเป็นสื่อที่มีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถเข้าถึงผู้สูงอายุได้ง่าย นอกจากนี้ การเรียนรู้ที่จะสร้างผลงานศิลปะเป็นสิ่งที่สร้างสุนทรียภาพและยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดสมาธิ เกิดความผาสุก ช่วยสร้างจินตนาการสร้างสรรค์หรือเล่าเรื่องผ่านงานศิลปะซึ่งเป็นสัญลักษณ์บอกเล่าที่เข้าใจง่ายกว่าข้อความ การเพิ่มความเสมือนจริงผ่านเครื่องมือดิจิทัลช่วยให้อารมณ์ร่วมไปกับผลงานศิลปะและเป็นสิ่งเร้าให้เกิดสุขภาวะได้ดียิ่งขึ้น เกิดความภาคภูมิใจที่ใช้งานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งเป็นสื่อและเครื่องมือที่ทันสมัย อีกทั้งยังช่วยให้ปรับตัวเข้าหาสังคมโลกาภิวัฒน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยได้สรุปรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมตามประเด็นที่ผู้อายุสนใจ คือ สิ่งแวดล้อม บุคคล และอาชีพ ไปนี้

ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม

กิจกรรมที่ 1 วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข” ผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่แสดงพฤติกรรมให้เห็นถึงความผาสุก เกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมและสามารถเรียนรู้การวาดรูปด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน มีสมาธิจดจ่อกับงาน รู้สึกภาคภูมิใจในตัวเองที่สามารถวาดรูปบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ผ่อนคลายสบายใจ อีกทั้งยังให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี การจัดกิจกรรมวาดภาพบ้านเพื่อถ่ายทอดความประทับใจในบ้านของตนเองหรือบ้านที่ตัวเองใฝ่ฝันเป็นการแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นภาพตามจินตนาการเพื่อการนำเสนอและแบ่งปันผลงานที่ทำให้ภาคภูมิใจว่าทำได้ และการทำกิจกรรมวาดภาพเป็นการบริหารสมองที่ถ่ายทอดความรู้สึกยังช่วยลดภาวะสมองเสื่อมได้อีกด้วย สอดคล้องกับ Yoshida et al (2024) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการวาดภาพดิจิทัลเป็นกลุ่มช่วยลดภาวะสมองเสื่อมให้กับผู้สูงอายุ และ Ball et al (2017) พบว่าการจัดกิจกรรมวาดภาพด้วยสื่อดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุช่วยให้ปรับตัวเข้าหาสื่อตลอดจนเพิ่มสัมพันธภาพกับสังคมได้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรมที่ 2 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า” ผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่แสดงพฤติกรรมให้เห็นถึงความตั้งใจอย่างมุ่งมั่นจากการมีสมาธิจดจ่ออยู่กับในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพดอกไม้อย่างเพลิดเพลิน สามารถการถ่ายภาพและตกแต่งภาพได้ด้วยตัวเองท่ามกลางบรรยากาศที่ผ่อนคลาย มีการแลกเปลี่ยนและร่วมมือช่วยเหลือให้คำแนะนำและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ระหว่างกัน และเมื่อได้ภาพดอกไม้ที่สวยงามก็มีความสุข ยิ้มแย้มแจ่มใสซึ่งเป็นการเกิดสุขภาวะที่ดีจากการร่วมกิจกรรมโดยเฉพาะสุขภาวะทางใจและสังคมเป็นพิเศษ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Reynolds (2010) ที่กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมสันทนาการที่สร้างเสริมสุขภาวะ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ทางใจของผู้สูงอายุจากการเลือกใช้สีกับพื้นผิวที่ทำให้ผลงานศิลปะดูสวยงาม และยังเป็นการส่งเสริมความร่วมมือและแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับความคิดเห็นกันจนทำให้ผู้สูงอายุเกิดความเพลิดเพลินในการสร้างงานศิลปะ ตลอดจนมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในสังคมและเพิ่มคุณค่าในตนเองอีกด้วย

กิจกรรมที่ 3 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ส่วนใหญ่แสดงความรู้สึกผ่านการเล่าเรื่องหรือจินตนาการออกมาเป็นคลิปวีดีโอซึ่งสื่อถึงเรื่องราวที่ชอบและประทับใจจนเกิดสุขภาวะทางใจที่ดีแล้วส่งต่อยังผู้คนในสังคม มีความร่วมมือและช่วยเหลือกันด้วยการจัดฉากถ่ายคลิปวีดีโอแล้วเรียงลำดับเรื่องราวจากต้นจนจบอย่างเพลิดเพลิน นอกจากนี้แต่ละคนยังมีความภาคภูมิใจในการนำเสนอผลงานและแชร์ผลงานออกสื่อ ดังที่ Nan et al (2018) พบว่าการตัดกิจกรรมการสร้างงานศิลปะผ่านการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้จักวางแผนและลำดับเรื่องราวของตนเอง และ Pecorini & Duplaa (2017) พบว่าการจัดกิจกรรมการสอนผู้สูงอายุเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลทั้งภาพ เสียง และดนตรี ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะที่ดีโดยเฉพาะทางใจ ทำให้ผู้สูงอายุมีความผาสุก ลดความเหงา มองโลกในแง่บวก มีความเป็นอยู่ที่ดีจนส่งผลให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงอีกด้วย

<u>*ประเด็นด้านบุคคล*</u>

กิจกรรมที่ 4 วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ มีความรู้สึกเพลิดเพลินในการวาดภาพหน้ายิ้มซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความสุขในแบบฉบับของตนเองซึ่งเป็นการเพิ่มสุขภาวะทางใจอย่างเห็นได้ชัด นอกจากนี้กิจกรรมนี้ยังช่วยสร้างเสริมสุขภาวะทางสังคมให้แต่ละคนรู้จักถ่ายทอดเรื่องราวทางด้านสัมพันธภาพที่ดีเต็มไปด้วยรอยยิ้มระหว่างผู้คนต่าง ๆ ซึ่งหลายคนเลือกที่จะวาดหน้ายิ้มของคนในครอบครัว ญาติสนิทมิตรสหาย ตลอดจนบุคคลอื่น ๆ เป็นที่รักและชื่นชอบซึ่งเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความผาสุกหรือสุขภาวะทางใจที่ดีขึ้น และยังช่วยสร้างเสริมสุขภาวะทางปัญญาจากการช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ดังที่ Tsujita & Rekimoto (2021) กล่าวว่าภาพรอยยิ้มเป็นแรงจูงใจช่วยให้เกิดความผาสุกหรือสุขภาวะที่ดี เป็นการสร้างเสริมสัมพันธภาพและเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้คนทั้งคนในครอบครัว บุคคลที่รัก และผู้อื่นในสังคม และ Mcfull (2021) ที่กล่าวว่าการที่ผู้สูงอายุมีการแสดงออกทางอารมณ์เชิงบวกมากขึ้นเป็นผลดีเพราะช่วยเพิ่มสัมพันธภาพให้กับผู้คนทุกเพศทุกวัยได้ดียิ่งขึ้น

กิจกรรมที่ 5 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการถ่ายภาพและเน้นการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มจากการช่วยเหลือและร่วมมือกันจัดฉากถ่ายภาพที่แสดงให้เห็นถึงสร้างสัมพันธภาพระหว่างกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความเห็นกัน เป็นการสร้างเสริมสุขภาวะทางใจและสังคมเป็นพิเศษซึ่งส่งผลให้เกิดสุขภาวะทางกายจากการใช้อวัยวะทั้งสายตา มือ และขาในการจัดองค์ประกอบภาพและวัตถุ ตลอดจนเกิดสุขภาวะทางปัญญาจากความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น ดังที่ Ball (2008) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มช่วย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เสริมสร้างสุขภาวะที่ดีทั้งกาย ใจ และสังคม และ Stuopyte (2022) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มแบบร่วมมือกันช่วยส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรมเพิ่มคุณค่าและบทบาทสำคัญทางสังคมซึ่งส่งผลให้เกิดสุขภาวะทางใจที่ดีให้แก่กัน

กิจกรรมที่ 6 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ส่วนมากมีความร่วมมือและช่วยเหลือกันด้วยการสลับกันจับฉากถ่ายคลิปวีดีโอ กับมีสมาธิแน่วแน่พร้อมกับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่าเรื่องด้วยการตัดต่อเรียงลำดับเรื่องราวในคลิปวีดีโอที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์กับเพื่อนในบ้านเกิด ภูมิลำเนา สถาบันการศึกษา ตลอดจนที่ทำงานที่ทำจนเกษียณ หรือสถานที่ที่พบปะและใช้ชีวิตกับครอบครัว ญาติสนิทมิตรสหาย และบุคคลอันเป็นที่รัก พร้อมกับใส่เสียงเพลงประกอบเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้สอดคล้องกับภาพและเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อซึ่งมำให้เกิดสุขภาวะที่ดียิ่งขึ้นโดยเฉพาะทางใจจากการได้รับความสุขและทางสังคมจากการบอกเล่าเรื่องราวของคนใกล้ชิดให้กับผู้ชม ดังที่ Alexandrakis et al (2022) กล่าวว่า การเล่าเรื่องโดยใช้สื่อทางข้อความ ภาพ เสียง เว็บไซต์ และสื่อดิจิทัลเป็นสิ่งเร้าหรือแรงกระตุ้นให้ผู้สูงอายุมีความรู้สึกเพลิดเพลิน สนุกสนาน ลดความเหงาลง มีทัศนคติเชิงบวก มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีทักษะทางเครื่องมือดิจิทัลซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่สำหรับตนเอง รู้สึกเข้าถึงคนรุ่นใหม่ และเกิดการจดจำได้ดีขึ้น นอกจากนี้ Rincon et al (2022) กล่าวว่า การตัดต่อคลิปวีดีโอช่วยชะลอภาวะสมองเสื่อม ช่วยให้เกิดการจดจำ อีกทั้งยังช่วยสร้างเสริมคุณค่าและความมั่นใจในตัวผู้สูงอายุเองได้อีกด้วย

ประเด็นด้านอาชีพ

กิจกรรมที่ 7 วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ เกิดสุขภาวะทางใจจากความรู้สึกเพลิดเพลินในการใช้จินตนาการวาดภาพต่อเติมงานที่อยากทำจากการต่อเติมภาพจากตัวอักษร i เป็นการแสดงถึงตัวตนที่อยากเป็นหรือตัวตนที่แท้จริง แล้วนำผลงานมานำเสนอแลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์ระหว่างทีมผู้สอนและผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกัน นับว่ากิจกรรมช่วยสร้างเสริมสุขภาวะทางสังคม อีกทั้งยังเพิ่มสุขภาวะทางปัญญาเพราะการนำเสนอผลงานดังกล่าวทำให้แต่ละคนรู้สึกว่ามีบทบาทสำคัญในสังคม มีคุณค่า เข้าใจและเคารพนับถือตนเอง ดังที่ Ball et al (2017) กล่าวว่ากิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุทดลองสร้างผลงานศิลปะตามความสนใจด้วยเครื่องมือทางเทคโนโลยีเป็นการสะท้อนตัวตนที่แท้จริงทำให้เกิดการรู้คิด เกิดความเข้าใจตนเอง และเพิ่มความกระตือรือร้นกับตื่นตัวที่จะพัฒนาตนเองมากขึ้น ตลอดจนสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมได้ดีขึ้นอีกด้วย

กิจกรรมที่ 8 ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการถ่ายภาพและตกแต่งภาพหุ่นนิ่งที่ทีมผู้สอนจัดให้โดยที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคนสามารถทดลองจัดองค์ประกอบภาพได้ด้วยตนเอง เป็นการเพิ่มทักษะความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพถ่ายได้อย่างสวยงาม มีจุดเด่นที่ทำให้ภาพถ่ายดูน่าสนใจขึ้น เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ฯ

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

นำภาพถ่ายของตนเองไปนำเสนอแล้วแชร์หรือโพสต์ตามอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียได้ทันที ทำให้เกิดสุขภาวะที่ดีขึ้นทั้งการแบ่งปันภาพสวยหรือให้ผู้อื่น นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบางท่านที่มีกิจการของตนเองอยากเพิ่มทักษะการจัดองค์ประกอบภาพและตกแต่งภาพให้สวยงามเพื่อต่อยอดทางด้านการค้าและธุรกิจ กิจกรรมนี้จึงช่วยทั้งการสร้างเสริมสุขภาวะโดยเฉพาะทางใจของผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้สูงอายุให้มีอะไรทำยามว่างจะได้คลายเหงาและยังเหมาะสมกับการต่อยอดทางอาชีพ ซึ่งเป็นการเพิ่มสุขภาวะทางสังคมที่มีการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นในสังคมและทำให้เกิดปัญญาจากการสร้างคุณค่าในตนเองและมีบทบาทสำคัญในสังคมอีกด้วย ดังที่ Meer (2008) พบว่ากิจกรรมการปฏิบัติงานยามว่างช่วยทำให้ผู้สูงอายุใช้ชีวิตได้เป็นอย่างดีจนสามารถมีส่วนร่วมในสังคมได้เป็นอย่างดี

กิจกรรมที่ 9 ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ” ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ แสดงพฤติกรรมร่วมมือกันโดยจับกลุ่มสลับกันจับฉากถ่ายคลิปวีดีโอกับภาพนิ่งกับมีความกระตือรือร้นที่จะแบ่งปันประสบการณ์ความรู้ซึ่งกันและกันด้วยการตัดต่อคลิปวีดีโอเพื่อสอนวิธีการสร้างงานที่ตัวเองถนัดที่จะทำตามลำดับขั้นตอนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดสุขภาวะทางใจที่ดีแล้วส่งต่อยังผู้คนในสังคมจากการช่วยเหลือแบ่งปันกับร่วมมือกันแล้วนำประสบการณ์ความรู้จากกิจกรรมมาใช้ให้กับตนเองและสังคมโดยการบันทึกไฟล์และส่งต่อไปยังผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตหรือโซเชียลมีเดียซึ่งเป็นการใช้ประโยชน์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นสื่อและเครื่องมือที่จำเป็นในโลกปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นการสร้างเสริมสุขภาวะที่ดีให้กับตนเองและผู้อื่นไปพร้อมกัน ดังที่ Chu et al (2015) พบว่ากิจกรรมการเล่าเรื่องด้วยการใช้สื่อเทคโนโลยีช่วยสร้างกรอบแนวคิดที่เป็นแรงจูงใจในการทำผลงานศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะที่ทางใจที่จนส่งผลให้เกิดสุขภาวะทางปัญญาที่เป็นการรู้คิด ช่วยสร้างเสริมคุณค่าในตนเองจนสามารถแบ่งปันเรื่องราวของตนเองไปสู่ผู้อื่นไปสู่สังคม และ Sljivic et al (2022) กล่าวว่าการนำเสนอผลงานด้วยการเล่าเรื่องโดยใช้สื่อเทคโนโลยีแบบพบหน้าช่วยให้เกิดความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันและมองโลกในแง่บวกมากขึ้น

การนำรูปแบบ AAWE (Art Applications for Well-being of the Elderly Teaching Model) ไปใช้ควรพิจารณาถึงธรรมชาติและความสนใจของผู้สูงอายุที่ประกอบด้วยที่อยู่อาศัย บุคคลและอาชีพ ตลอดจนสภาพการณ์ของผู้คนในสังคมที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาเป็นปัจจัยสำคัญในการใช้ชีวิตทั้งในด้านการงาน ความบันเทิง ตลอดจนการติดต่อสื่อสาร การนำศิลปะที่ประกอบด้วยความดี ความจริง และความงาม ช่วยจรรโลงจิตใจผู้คนมีสุขภาวะที่ดีร่วมกับคุณสมบัติของดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีคุณสมบัติเสมือนจริงเป็นสิ่งเร้าให้ผู้สูงอายุเกิดสุขภาวะที่ดีมากขึ้น ประกอบด้วยกิจกรรมการใช้แอปพลิเคชันวาดภาพ ถ่ายภาพและตกแต่งภาพและตัดต่อวีดีโอบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มได้ประสิทธิผลมากกว่าเนื่องจากเป็นการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ ความคิดเห็น ทักษะ และเทคนิค เป็นการสร้างเสริมสุขภาวะทางใจที่ดีระหว่างกัน ทำให้ผู้สูงอายุรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้คนในสังคมจากการเรียนรู้วิธีการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือดิจิทัล

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ที่เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับโลกยุคปัจจุบัน โดยอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมในการเรียนรู้และการสร้างผลงานศิลปะควรมีหน้าจอขนาดใหญ่ มีพื้นที่ใช้งานและหน่วยความจำที่เพียงพอและรวดเร็วต่อการแสดงและการประมวลผลภาพ ข้อความ และเสียงที่ชัดเจน เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างผลงานศิลปะให้สวยงามแล้วบันทึกไฟล์เพื่อนำไปแชร์ทางโซเชียลมีเดียและสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างรวดเร็ว สามารถตอบสนองความต้องการจำเป็นและช่วยพัฒนาผู้สูงอายุให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพที่จะพัฒนาสังคมและประเทศชาติด้วยการปฏิบัติงานและการใช้ชีวิตในสังคมโลกาภิวัฒน์ เป็นการประยุกต์องค์ความรู้ระหว่างประสบการณ์ความรู้เดิมที่ผู้สูงอายุมีมาผนวกกับสื่อใหม่เพื่อเผยแพร่ประสบการณ์ความรู้ไปสู่ผู้คนในสังคมทุกเพศทุกวัยที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม ประเพณี และสิ่งแวดล้อม ซึ่งอาจเป็นนวัตกรรมใหม่ของสังคมอื่น ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ การรู้คิด และการเข้าใจในตนเองกับสังคม จึงควรได้รับการส่งเสริมให้จัดกิจกรรม ฯ ในหลายพื้นที่ ตลอดจนพัฒนากิจกรรมตามเทคโนโลยีสารสนเทศและสถานการณ์ในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นของผู้สูงอายุและประชากรโลกกับช่วยแก้ไขปัญหากับป้องกันผลกระทบที่อาจมีขึ้นซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้คน กลุ่ม และหน่วยงานในสังคมทั้งในระดับชุมชน ระดับชาติ และระดับโลกอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนตลอดไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ผู้จัดกิจกรรมและผู้ช่วยสอนควรมีความเข้าใจ มีจิตอาสา มีความอดทน ใจเย็น และมีใจรักในการช่วยเหลือผู้สูงอายุ เพราะผู้สูงอายุหลายคนเรียนรู้ช้า มีสุขภาพร่างกายที่เสื่อมสภาพลงเนื่องจากการใช้งานเป็นระยะเวลานานและบางคนมีโรคประจำตัวจึงไม่สามารถใช้อวัยวะเคลื่อนไหวได้รวดเร็ว บางคนมีสภาพจิตใจที่ไม่แข็งแรงจึงต้องใช้เวลาในการเรียนรู้

2) การจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงสื่อ เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ โดยเฉพาะภาพกับตัวอักษรควรมีขนาดใหญ่จะได้เห็นชัดเนื่องจากผู้สูงอายุสายตาไม่ดี และมีเสียงที่ดังและชัดเจน เพราะผู้สูงอายุบางคนประสาทหูเสื่อม

3) การจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ เช่น 1) สถานที่ เพราะผู้สูงอายุส่วนมากติดสถานที่ที่พักอาศัยมายาวนานจนเกิดความผูกพันและจดจำเรื่องราวเหตุการณ์ในอดีต 2) บุคคล เพราะผู้สูงอายุมีความคุ้นเคยกับบุคคลอันเป็นที่รักและมีความจดจำกับประสบการณ์ดี ๆ และเกิดความประทับใจจนยากจะลืมเลือน และ 3) งาน เพราะผู้สูงอายุหลายคนมีประสบการณ์การทำงานและการใช้ชีวิตมาเป็นระยะเวลานานจนเกิดความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติงาน หลายคนอยากแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองให้ผู้อื่นได้ทราบและทำตามได้ บางสาขามีการต่อยอดน้อยลงจนเกือบจะสูญหาย ดังนั้นการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับหลายคนในการดำรงชีวิตเพราะมีคุณสมบัติที่หลากหลายทั้งการสื่อสารกับการติดตามข่าวสาร และความบันเทิงนานานัปประการ อีกทั้งยังสามารถเผยแพร่ไฟล์ รูปภาพกับข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วทั่วโลกตลอดเวลา หากผู้สูงอายุใช้งานเป็นก็จะเป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิตและเกิดสุขภาวะที่ดีให้กับตนเองจนเกิดกำลังใจในการชีวิตในสังคมโลกาภิวัฒน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) ควรจัดอบรมผู้สูงอายุให้รู้จักใช้แอปพลิเคชันศิลปะให้ถูกต้องและเหมาะสมกับสังคมยุคโลกาภิวัฒน์ที่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศตลอดเวลาอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง

5) ควรส่งเสริมกิจกรรมกับเพิ่มสถาบันการเรียนรู้ด้านสื่อและเครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และเต็มประสิทธิภาพ

6) ควรพิจารณาจัดกิจกรรมในระดับที่สูงขึ้นและขยายระยะยาวสำหรับผู้สูงอายุตอนต้นที่มีพื้นฐานการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กับแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการสร้างผลงานได้อย่างสนุกสนานและมีความสวยงามมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในการใช้งานแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่และมีจิตอาสาในการสอนและช่วยเหลือผู้สูงอายุให้มากขึ้น

2) ควรพิจารณาในการจัดกิจกรรมอบรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งกลายเป็นสื่อและเครื่องมือที่นิยมใช้กันแพร่หลายในปัจจุบันให้กับผู้สูงอายุ เพื่อปรับตัวเองให้เท่าทันยุคสมัยและใช้ชีวิตได้อย่างเป็นสุขมากขึ้น

3) ควรพิจารณาจัดกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะแบบฟรีขนิดอื่นเพื่อให้ได้เทคนิคการใช้งานที่หลากหลายและเพิ่มความผาสุกมากขึ้น อาทิ แอปพลิเคชันแมนดาลา (Mandala) ไฮเพ้นท์ (Hipaint) ที่เกี่ยวข้องกับวาดรูประบายสี แอปพลิเคชันสแนปซีด (Snapseed) แคนวา (Canva) สำหรับถ่ายภาพและตกแต่งภาพ แอปพลิเคชันแคปคัท (Capcut) ติ๊กต็อก (Tiktok) สำหรับตัดต่อคลิปวีดีโอ เป็นต้น

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กนกวรรณ กาญจนนิกร, จิณห์จุฑา ชัยเสนา ดาลลาส และชนัดดา แนบเกษร (2561). *ผลของโปรแกรมกลุ่มบำบัดด้วยงานศิลปะต่อความผาสุกของผู้สูงอายุที่เป็นเบาหวานชนิดที่ 2 และมี ภาวะซึมเศร้า. วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ*. 36(1): 23-31.

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2558). *แนวทางการดูแลทางด้านสังคมจิตใจของผู้สูงอายุเพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพจิต* (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 1). สำนักส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

กรศศิร์ ชิดดี และณัฐพร อุทัยธรรม (2556). กิจกรรมจิตตปัญญาศึกษา: กลยุทธ์การพัฒนาบุคลิกภาพนักศึกษาพยาบาล. *วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์*. 5(2): 106-117.

กฤษณะ แสงจันทร์ (2562). *การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อด้วยสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษามหาวิทยาลัยวัยที่สามนครเชียงราย. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.* 15(1): 82-109.

จันทิรา แซ่เตียว และสุรีรัตน์ อินทรหม้อ (2560). *พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชั่นบนมือถือเคลื่อนที่สมาร์ทโฟนสำหรับวัยกลางคน. วารสารรัชต์ภาคย์.* 11(23): 43-52.

จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง (2555). *ผลการใช้โปรแกรมการฝึกอบรม เรื่อง ศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุบ้านบางแค กรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการและวิจัย มทร.พระนคร.* 6(1): 164-178.

ฉลอง สุนทรนนท์ (2558). สุนทรียศาสตร์และทัศนศิลป์. กรุงเทพ ฯ: บริษัท วาดศิลป์ จำกัด.

ชลธิชา จิรภัคพงศ์, พระครูปริยัติวรากร, อรอนงค์ วุวงศ์, เกรียงศักดิ์ ฟองคา และ พระอนุสรณ์ กิตฺติวณฺโณ (2564). การส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะเชิงสร้างสรรค์ผ้าด้นมือของเยาวชนและผู้สูงอายุในกลุ่มจังหวัดล้านนา. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม.* 11(3): 305-318.

ชุติมา สินชัยวนิชกุล และจิราพร เกศพิชญวัฒนา (2561). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการสูงวัยอย่างมีสุขภาวะของผู้สูงอายุในชุมชนเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารพยาบาลทหารบก.* 19 (ฉบับพิเศษ): 100-109.

ญาดารัตน์ บาลจ่าย, พัชรินทร์ สุคนธาภิรมย์ ณ พัทลุง และจิราพร เกศพิชญวัฒนา (2561). ศิลปะเพื่อการบำบัดในผู้สูงอายุ. วารสารเกื้อการุณย์, 25(2): 195-209.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ทิศนา แขมมณี (2558). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนยศ สุมาลย์โรจน์ และฮานานมูฮิบบะตุดดีน นอจิ สุขไสว (2561). ผู้สูงอายุในโลกแห่งการทำงาน: มุมมองเชิงทฤษฎีทางกายจิตสังคม. *วารสารปัญญาภิวัฒน์.* 7(1): 242-254.

นัฏณัฏฐ์ จูเปีย (2560). *กระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายโฟโต้บุ๊คเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุ. วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิด้า*. 3(3), 60-70.

นัฏฐิกา สุนทรธนผล (2565). การจัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลปะสำหรับผู้สูงอายุในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019. *วารสารปาริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ.* 36(1): 23-31.

ประเสริฐ ศีลวัฒนา (2542). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพ ฯ: โอเดียนสโตร์.

ประเวศ วะสี (2551). *คุยกับผู้อ่าน*. นิตยสารหมอชาวบ้าน เล่มที่ 351, กรกฎาคม 2551.

ปราณี อ่อนศรี (2557). จิตตปัญญาศึกษา : การศึกษาเพื่อการพัฒนามนุษย์ในศตวรรษที่ 21. *วารสารพยาบาลทหารบก*. 15(1): 7-11.

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์ (2542). *Computer Graphics:* สำหรับนักออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์ (2542). คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬา ลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์ (2547). นวัตกรรมศิลปศึกษา: จากทฤษฎีการเรียนรู้สู่การประยุกต์ใช้, *ใน ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์, ศิลปศึกษา: จากทฤษฎีสู่การสร้างสรรค์ (หน้า 71-90).* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปุณณรัตน์ พิชญไพบูลย์ (2560). จิตวิทยาศิลปะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปรเมศวร์ รัมยากูร (2560). การปฏิวัติสู่ยุคอุปกรณ์พกพาไร้สาย: การศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดการก้าวเข้ามาสู่ยุคของอุปกรณ์พกพาไร้สายในประเทศไทยและผลกระทบที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน. *นิเทศสยามปริทัศน์*. 17(22): 45-53.

ประเสริฐ ศีลวัฒนา (2542). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพ ฯ: โอเดียนสโตร์.

ปราณี อ่อนศรี (2557). จิตตปัญญาศึกษา : การศึกษาเพื่อการพัฒนามนุษย์ในศตวรรษที่ 21. *วารสารพยาบาลทหารบก*. 15(1): 7-11.

ราชบัณฑิตยสถาน (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2549). *การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาณุวัฒน์ วรพิทย์เบญจา, จำรัส กลิ่นหนู และณรงค์ศักดิ์ ศรีสม (2558). การพัฒนาแอพพลิเคชั่นการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเสมือนจริงบนอุปกรณ์เคลื่อนที่. *วารสารวิชาการคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*. 8(2): 58-67.

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2545). *แนวโน้มศิลปศึกษาร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยุรนันท์ ตามกาล, สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, และเกียรติวรรณ อมาตยกุล (2561). การพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามหลักวิถีชีวิตสีเขียวเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะของครอบครัว. *สถาบันเสริมศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*. 13(1): 20–45.

รศรินทร์ เกรย์, อุมาภรณ์ ภัทรวาณิชย์, เฉลิมพล แจ่มจันทร์ และเรวดี สุวรรณนพเก้า (2556). มโนทัศน์ใหม่ของนิยามผู้สูงอายุ : มุมมองเชิงจิตวิทยาสังคม และสุขภาพ. นครปฐม : สถาบันวิจัย ประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.

ลัดดา เถียมวงศ์, วันทนา มณีศรีวงศ์กูล, พรทิพย์ มาลาธรรม, สุทธิชัย จิตะพันธุ์กุล, ธวัชชัย วรพงศธร และ Stewart, A. การพัฒนาและทดสอบคุณสมบัติของเครื่องมือประเมินการสูงวัยอย่างมีสุขภาวะ. *วารสารวิจัยทางการพยาบาล*. 12(4): 285-296.

เลิศวัลลภ ศรีษะพลภูสิทธิ และ ธมนพัชร์ ศรีษะพลภูสิทธิ (2560). การปรับตัวเพื่อเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในประเทศไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*. 20(1): 253-265.

วนิดา ขำเขียว (2543). สุนทรียศาสตร์. กรุงเทพฯ : พรานนกการพิมพ์.

วราภรณ์ มั่นทุ่ง และ ธนวัฒน์ ถาวรกูล (2565). การสร้างสื่อภาพจิตรกรรมฝาผนังดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา*. 1(1): 114-126.

วลัยพร สกุลนุ้ย และ เรวดี ศักดิ์ดุลยธณรม (2561). *พฤติกรรมการใช้งานระบบหน้าจอสัมผัสของผู้สูง*

อายุในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อิสเทอร์น. 12(2): 233-248.

วิจารณ์ พานิช (2556). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.

วิวัฒน์ มีสุวรรณ์ (2564). การพัฒนาแอปพลิเคชันวาดภาพระบายสีด้วยเทคโนโลยีออคเมนเต็ดเรียลลิตี้ตามแนวคิดพหุสัมผัส. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 23(2): 295-309.

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของครูในศตวรรษที่ 21*. *วารสารวิชาการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*. 11(3): 179-191.

สกนธ์ ภู่งามดี (2556). *ดิจิทัลอาร์ตส์เพื่อสังคม DIGITAL ARTS FOR SOCIETY*. **[ออนไลน์]. เข้าถึงได้ จาก:** http://digitalartssdm.blogspot.com/2016/03/digital-arts-for-society.html **[2561**, **5** มีนา**คม**]

สิริยากร สิงห์เสนา และ อาแว มะแส (2564). สุขภาวะและการสร้างเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุในชุมชน กรณีศึกษา ชุมชนศรีฐาน ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น. *วารสารการจัดการและพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม*. 5(1): 80-98.

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิล (2554) แนวโน้มการใช้โมบายแอพพลิเคชั่น Usages Trend of Mobile Application. *วารสารสาธารณสุขและวิทยาศาสตร์สุขภาพ*. 1(2): 110-115.

สุริยะ ฉายะเจริญ (2556). *ผลงานดิจิทัลอาร์ตจากงานวิจัยกรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์จากการสันนิษฐาน รูปลักษณ์โบราณสถาน*. *นิเทศสยามปริทัศน์*. 12(13): 43-47.

เสาวลักษณ์ พันธบุตร (2556). *สุนทรียศาสตร์ในงาน* Interactive Media Design. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*. 1(1): 6-14.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2564). *กรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 "พลิกโฉมประเทศไทยสู่เศรษฐกิจสร้างคุณค่า สังคมเดินหน้าอย่างยั่งยืน"* **[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:** https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/Plan13_DraftFinal.pdf **[256**8, 14 **กรกฎาคม**

สำนักวิจัยและสถิติ บริษัท ไทยรับประกันภัยต่อ จำกัด (มหาชน) (2557). ผู้สูงอายุไทยเป็นอยู่อย่างไร. **[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:** ebooks.m-society.go.th/ebooks/download/181 **[2561**, **5 ธันวาคม**]

อัจศรา ประเสริฐสิน**,** ทัชชา สุริโย และ ปพน ณัฐเมธาวิ (2561). การพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามหลักวิถีชีวิตสีเขียวเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะของครอบครัว. *วารสารสุขศึกษา*. 41(1): 1-14.

อัชรา เอิบสุขสิริ (2559). จิตวิทยาสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อรรคพล เชิดชูศิลป์ (2557). *ศิลปวัฒนธรรมและการสร้างศิลปดิจิทัล. วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*. 1(2): (152-157)

อนันต์ ฐิตาคม (2559). *How to Paint CG from Basic to Advance* คู่มือสอนวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับผู้เริ่มต้นจนถึงขั้นมืออาชีพ. กรุงเทพ ฯ: สำนักพิมพ์ Let's Comic.

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาษาอังกฤษ

Alexandrakis, D., Chorianopouos, K. and Tselios, N. (2022). Digital Storytelling Experiences and Outcomes with Different Recording Media: An Exploratory Case Study with Older Adults. *Journal of Technology in Human Services*. 38(4): 352–383.

Alkins, J. (2000). *What Painting is.* New York: Routledge.

Allain, G. (2011). An art-based healing process: The Aurukun creative livelihoods project at the Wik and Kugu Arts and Craft Centre. *Australasian Psychiatry*. 19, Supplement 1, S42-44. doi: 10.3109/10398562.2011.582772.

Almqvist, F. and Andersson, N. (2019). To Offer Dance as Aesthetic Experience and Communication Among Elderly People: An Art-Based Study. *International Journal of Education & the Arts*. 20(12): 1-22.

Ball, V., Corr, S., Knight, J. and Lowis, M.J. (2008). An Investigation into the Leisure Occupations of Older Adults. *British Journal of Occupational Therapy*. 70(9): 393-400.

Ball, V., Corr, S., Knight, J. and Lowis, M.J. (2017). iPads and paintbrushes: integrating digital media into an intergenerational art class. *Language and Education*. 31(4): 351-373.

Bates, K. (2000), *Becoming an Art Teacher*. California: Wadsworth.

Caldwell, R. L. (2005). At the Confluence of Memory and Meaning — Life Review with Older Adults and Families: Using Narrative Therapy and the Expressive Arts to Re-member and Re-author Stories of Resilience. *The Family Journal: Counseling and Therapy for Couples and Families*. 13(2): 172-175.

Campbell, L. H. and Simmons, S. (2012). *The Heart of Art Education: Holistic Approaches to Creativity, Integration and Transformation* (3rd edition). Reston: National Art Education.

Célia de Freitas. M., Almeida Queiroz, T. and Aurélia Vieira de Sousa, J. (2010). The meaning of old age and the aging experience of in the elderly. *Revista da Escola de Enfermagem da U S P.* 44(2): 403–408.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Christensen, A.P., Cardillo, E.R. and Chatterjee, A. (2023). Can Art Promote Understanding? A Review of the Psychology and Neuroscience of Aesthetic Cognitivism. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*: 1-11. [Online]. https://doi.org/10.1037/aca0000541 [2025, July 15]

Chen, X., Huang, F. and Wang, Y. (2021). The Integration and Development of Piano Art and Media Education and Its Influence on the Long-Term Care and Happiness of the Elderly People. *Frontiers in Psychology*. 12, 1-14. doi: 10.3389/fpsyg.2021.593835.

Chu, S.L., Garcia, B., Quance, T., Geraci, L., Woltering, S. and Quek, F. (2016). Understanding Storytelling as a Design Framework for Cognitive Support Technologies for Older Adults. *IITAP '16*, October 20-22, 2016, Doi: 10.1145/2996267.2996270.

Conner-ziser, J. (2017). *Traditional VS. Digital Painting a Process Comparison*. Retrieved April 20, 2018 from https://www.breathingcolor.com/blog/traditional-vs-digital-painting/

Corpus, J (2020). *Best drawing apps of 2020*. Retrieved March 1, 2020 from https://www.tomsguide.com/round-up/best-drawing-apps

Cox, D..J. (1989). The Tao of Postmodernism: Computer Art, Scientific Visualization and Other Paradoxes. *Leonardo*, 22, pp. 7-12.

Creativity for Sustainable Urban Development (2016). *UNESCO Creative Cities Network*. Helsinki: Helsinki Creative City of Design. Retrieved April 20, 2018 from https://www.digitalartsonline.co.uk/features/creative-software/best-digital-painting-software-apps-for-mac-and-pc/#1

Crowther, P (2008). Ontology and Aesthetics of Digital Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 66(2): 161-170.

Cummins, R.A et al (2003). Developing a National Index of Subjective Wellbeing: The Australian Unity Wellbeing Index. *Social Indicators Research*. 64: 159–190.

DeVane, B. and Squire, K.D. (2012). *Activity Theory in the Learning Technologies*. In book: Theoretical Foundations of Learning Environments (2nd Edition).

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Digital Arts Staff (2018). *Best painting software for artists: 9 digital painting apps for Mac and PC as used by professionals*. Retrieved April 20, 2018 from https://www.digitalartsonline.co.uk/features/creative-software/best-diital-painting-software-apps-for-mac-and-pc/#1

Fazi, M.B. (2019). Digital Aesthetics: The Discrete and the Continuous. *Theory, Culture & Society*. 36(1): 3-26.

Goldmana, D. P. et al (2018). Measuring how countries adapt to societal aging. *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 115(3): 435–437.

Gomez, R. and Fisher, J.W. (2003) Domains of spiritual well-being and development and validation of the Spiritual Well-Being Questionnaire. *Personality and Individual Differences*. 35(8): 1975-1991.

Grigor, B. *Digital Paint with Corel Paint & Photoshop*. Retrieved April 6, 2018 from http://www.turningpointarts.com/OtherAssets/digital-painting.pdf

Hatcher, D., Chang, E., Schmied, V. and Garrido, S. (2019). Exploring the Perspectives of Older People on the Concept of Home. *Journal of Aging Research*, 1-10. Doi: 10.1155/2019/2679680.

Henriksen, D. (2014). Full STEAM Ahead: Creativity in Excellent STEM Teaching Practices. *The STEAM Journal*. 1(2): 1-7.

Heydon, R., McKee, L.and Daly, B. (2024). Improvement of Drawing Process-Based Cognitive Function-Testing Application for Group Assessment. *The 2024 IEEE International Conference on Industry 4.0*, Artificial Intelligence, and Communications Technology (IAICT): 185-191.

Hsu, W. and Wang, C. (2021). A study on applying interactive art to the active aging of the elderly – Example by the work "Yuechun ". *2021 Fifth World Conference on Smart Trends in Systems Security and Sustainability (WorldS4)*, 284-287, doi: 10.1109/WorldS451998.2021.9513993.

Hualmanop, S., Srithong, K. and Suthirattanapandit P. (2022), *Development of Aesthetic Art Learning Innovation for the Nakhon Nayok Elderly School*. Asia Pacific Journal of Religions and Cultures. 6(2): 14-28.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Huang, S. (2024). The Role of Art Therapy and Advanced Medical Technology in Supporting Elderly Mental Health: Applications in Loneliness Reduction and Social Connectivity Enhancement. *Advances in Social Behavior Research*. 13: 30-35, doi: 10.54254/2753-7102/2024.18125.

Hsu, W. and Wang, C. (2021). A study on applying interactive art to the active aging of the elderly – Example by the work "Yuechun ". *2021 Fifth World Conference on Smart Trends in Systems Security and Sustainability (WorldS4)*, 284-287, doi: 10.1109/WorldS451998.2021.9513993.

Hudson, M. (1998). *Digital Aesthetic.* Retrieved April 6, 2018 from http://www.cyberartsweb.org/cpace/infotech/hutson/aesthetic.html

Ilali, E. Et al (2018). Impact of Art-Based Life Review on Depression Symptoms Among Older Adults. *Art Therapy*. 35(3): 148-155.

Inukollu, V.N. et al (2014). Factors Influencing Quality of Mobile Apps: Role of Mobile App Development Life Cycle. *International Journal of Software Engineering & Applications (IJSEA)*. 5(5): 15–34.

ITU-T TechWatch Alert (July 2009). *Mobile Applications*. Retrieved April 23, 2020 from https://www.itu.int/dms_pub/itu-t/oth/23/01/T230100000C0004PDFE.pdf. [2020, April 23]

Johnson, C. M. and Sullivan-Marx, E. M. (2006). Art Therapy: Using the Creative Process for Healing and Hope Among African American Older Adults. *Geriatric Nursing*. 27(5): 309-316.

Jones, K. T. (2016). *The Philosophy of Digital Art.* Retrieved February 9, 2020 from https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/

Katz, E.L., Lankford, E. L. and Plank, J.D. (1994). Themes and Foundations of Art. Illinois: National Textbook Company.

Kolb, A.Y. and Kolb, D.A. (1999). *Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education*. Working Paper 3/04, Department of Organizational Behavior, Weatherhead School of Management, Case Western Reserve University.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Lannom, S.C. (2020). *Best Video Editing Apps in 2020: Video Makers for iOS & Android*. Retrieved February 9, 2020 from https://www.studiobinder.com/blog/best-video-editing-apps/

Latham, R. (1991). *The Dictionary of Computer Graphics and Virtual Reality*. (2nd edition). New York: Springer-Verlag New York. Inc.

Law, T.J. (2020). *The 19 Best Photo Editing Apps for iPhone and Android in 2020.* Retrieved February 9, 2020 from https://www.oberlo.com/blog/best-photo-editing-apps-iphone-android?fbclid=IwAR2H6-WV-vAjdIAW-zSFeUQWF10-wzRxaOzSiSn-UdS5G5dQ1vBZjmr2Gto [2020, February 9]

Liao, C. (2016). From Interdisciplinary to Transdisciplinary: An Arts-Integrated Approach to STEAM Education. *Art Education*. 69(6): 44-49.

Liddle, J., Parkinson, L. and Sibbritt, D.W. (2013). Purpose and pleasure in late life: Conceptualising older women's participation in art and craft activities. *Journal of Aging Studies*. 27: 330 – 338.

Lim, C.S.C. (2010). Designing inclusive ICT products for older users: taking into account the technology generation effect. *Journal of Engineering Design*. 21(2-3): 189-206.

Liu, C.L., Su, K.W. and Uang, S.T. (2019), The Effects of Layout Types and Spatial Information Display Types on Presence and Spatial Identification for the Elderly in the 3D Virtual Art Gallery. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*. 10(2): 3439-3451.

Liu, X (2025). The Role of Cultural Activities in Enhancing Social Support and Neighborhood Cohesion Among the Elderly. *Journal of Research in Social Science and Humanities*. 4(3): 46-55.

McCaffrey, R. (2007). The Effect of Healing Gardens and Art Therapy on Older Adults with Mild to Moderate Depression. *Holistic Nursing Practice*. 21(2): 79–84.

Mcfull, D. (2021). Faded Smiles? A Largescale Observational Study of Smiling from Adolescence to Old Age. *IEEE TRANSACTIONS ON AFFECTIVE COMPUTING*, 12(1): 53-65.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Meer, M.J. (2008). The sociospatial diversity in the leisure activities of older people in the Netherlands. *Journal of Aging Studies*, 22 (2008): 1-12.

Mustard, C. (2019). *Best Art Apps for Adult Learners.* [Online] http://citizen-research/best-art-apps-adult-learners [2020, March 1]

Nake, F. (2010). *Paragraphs on Computer Art, Past and Present.* CAT 2010 London Conference ~ 3rd February.

Nan, J., Pang et al (2018). *An expressive-arts-based life-death education program for the elderly: A qualitative study*. Retrieved March 7, 2019 from https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/07481187.2018.1527413?needAccess=true

O'Toode, C. (2019). *Senior Artists at MoMA*. Retrieved March 1, 2020 from https://seniorplanet.org/senior-artists-at-moma/

Optimus Information (2015). *Native, Hybrid or Mobile Web Application Development*. Retrieved April 23, 2020 from http://www.optimusinfo.com/downloads/white-paper/native-hybrid-or-mobile-web-applications.pdf

Orimo, H. et al (2006). Reviewing the definition of "elderly". *Geriatric Gerontology International*. 6(3): 149–158.

Pecorini, B.C. and Duplaa, E. (2017). Narrative Gerontology and Digital Storytelling: What Benefits for Elders?. *MOJ Public Health*. 6(6): 1-4.

Pedagogical Development Office (PDO). *Teaching Tip: Studio-based Learning*. Retrieved April 16, 2020 from http://www.vaniercollege.qc.ca/pdo/files/2015/02/H15-TT06-Studio-based-Learning.pdf

Peng, Y. (2011). Research on the Form of Art Education Aesthetic Values. *Information and Business Intelligence*. Part II. CCIS 268, 181-186.

Pike, A. (2013). The Effect of Art Therapy on Cognitive Performance Among Ethnically Diverse Older Adults. *Art Therapy*, 30(4), 159 - 168.

Popper. F. (1993). *Art of the Electronic Age*. Singapore: Thomas & Hudson. Co., Ltd.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Raffe, J. *Super-speed Drawing with Pascal Campan*. Retrieved April 25, 2018 from http://www.thunderchunky.co.uk/articles/super-speed-drawing-with-pascal-campion/

Rauscher, F. H. and Zupan, M. A. (2000). Classroom Keyboard Instruction Improves Kindergarten Children's Spatial-Temporal Performance: A Field Experiment. *Early Childhood Research Quarterly*. 15(2): 215–228.

Reynolds, F. (2010). 'Colour and communion': Exploring the influences of visual art-making as a leisure activity on older women's subjective well-being. *Journal of Aging Studies*. 24: 135 – 143.

Rincon, A. M. R., Cruz, A, M., Daum, C., Neubauer, N., Comeau, A. and Lie, L. (2022). Digital Storytelling in Older Adults with Typical Aging, and With Mild Cognitive Impairment or Dementia: *A Systematic Literature Review. Journal of Applied Gerontology*. 41(3): 867–880.

Ross, M. (1982). *The Aesthetic Imperative, Relevance and Responsibility in Arts Education*. Makcolm: Pergamon Press

Ross, M. (1982). *The Development of Aesthetic Experience*. Makcolm: Pergamon Press

Sarantou, M., & Tessmer, V. (2021). Memory Box: A three-dimensional quilt as an arts-based method for recollective practices and memory work. *IN-Visibilidades*, 15, 84-94. doi: 10.24981/16470508.15.9.

Scolari, C.A., J. M. Aguado and C. Feijóo (2012). Mobile Media: Towards a Definition and Taxonomy of Contents and Applications. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. 6(2): 29-38.

Seo, J., L. Geraci and T. Sanchez (2016). Exploring the impact of creative expression through interactive art making on older adults' well-being. *Digital Creativity*, 27(4): 358-368.

Sezaki, S., & Bloomgarden, J. (2000). Home-based Art Therapy. 17(4): 283-290.

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Shinde, B.S. (2011). The Origins of Digital Image Processing & Application areas in Digital Image Processing Medical Images. *IOSR Journal of Engineering*. 1(1): 66-71.

Sljivic, H., Sutherland, I., Stannard, C., Ioppolo, C., and Morrisby, C. (2022). Changing attitudes towards older adults: Eliciting empathy through digital storytelling. *Gerontology & Geriatrics Education*. 43(3): 360–373.

Smith, A. R. (1997). *Digital Paint Systems Historical Overview*. Microsoft Tech Memo 14, May 30, 1997.

Smith, A. R. (2000). *Digital Paint Systems: An Anecdotal and Historical Overview.* IEEE Annals of the History of Computing.

Smith, R. A. (2001). *Aesthetics and Criticism in Art education, Problems in Defining, Explaining and Evaluating Art*. VA: National Art Education Association.

Solis, S. C. (2013). *Forms of Digital Arts: Visual Media.* PSY201, LPU College of Arts and Sciences.

Spaniol, S (1997). Guest Editorial — Art Therapy with Older Adults: Challenging Myths, Building Competencies. *Art Therapy*. 14(3): 158 - 160.

Stiny, G. and Gips, J. (1971). *Shape Grammars and the Generative Specification of Painting and Sculpture.* Presented at IFIP Congress 71 in Ljubljana, Yugoslavia.

Stuopyte , E. (2022). Towards Sustainability: The Involvement of the Elderly in the Educational Activities of NGOs in Lithuania *Sustainability 2022, 14, 2095*. https://doi.org/10.3390/su14042095

Syeda, M. and Kwon, Y.M. (2017). Photo Alive! Application and Method for Intergenerational Social Communication. *ICACT2017 February 19 ~ 22, 2017*. 31(4): 326-332.

Tao, T., Sato R., Matsuda, Y., Takata, J., Kim, F., Daikubara, Y., Fufita, K. Hanamoto, K., Kinoshita, F., Colman and Koshiba, M. (2020). Elderly Body Movement Alteration at 2nd Experience of Digital Art Installation with Cognitive and Motivation Scores. *Midjourney Scientific Journal*. 3: 138–150.

Torres, R. (2002). *The Effect of Shape and Color Symmetry on the Aesthetic Value of Dayak Masks from Boreneo*. Germany: Buenos Alres.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Trilling, B. and Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Time*. San Franciso: Jossey-Bass.

Tsujita, H. and Rekimoto, J. (2021). Smiling Makes Us Happier: Enhancing Positive Mood and Communication with Smile-Encouraging. *Paper Session: Being Human*. UbiComp'1111, September 17–21, 2011: 1-10, ACM 978-1-4503-0630-0/11/09.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2014). *Unesco Education Strategy 2014-2021*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Vernon, T. and Peckham, D. (2002). The benefits of 3D modelling and animation in medical teaching. *Journal of Audiovisual Media in Medicine*. 25(4): 142–148.

Victoria and Albert Museum (2009). *A History of Computer Art*. [Online]. http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/ [2020, March 16]

Waseem, M.M. (2025). Philosophy of Aesthetic and the Art. *ShodhShreejan: Journal of Creative Research Insights*. 2(1): 1-10.

Westlund, O (2008). From Mobile Phone to Mobile Device: News Consumption on the Go. *Canadian Journal of Communication*. 33(3): 443-463.

White, S (2008). But What is Wellbeing? A Framework for Analysis in Social and Development Policy and Practice. *Center for Development Studies*. [Online]. http://people.bath.ac.uk/ecsscw/But_what_is_Wellbeing.pdf [2018, October 25]

Wiberg, M. and Robles, E. (2010). Computational Compositions: Aesthetics, Materials, and Interaction Design. *International Journal of Design*. 4(2): 65-76.

Wyzowl (2020). *The 21 Best Video Editing Apps for Android, iPhone and iPad*. [Online]. https://www.wyzowl.com/best-video-editing-apps/ [2020, February 9]

Yeminni, M., Engel, L. and Simon, A.B. (2025), Place-based Education – a Systematic Review of Literature, Educational Review. *Asia Pacific Journal of Religions and Cultures*. 77(2): 640-660.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

Zagrobelna, M. (2016). *How is Digital Drawing different from Traditional Art?.* [Online]. https://www.sketchbook.com/blog/digital-drawing-different-traditional-art/ [2018, April 20]

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการวิจัย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการวิจัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัยในระยะที่ 1 และ ระยะที่ 3

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร	อาจารย์พิเศษสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ	อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
3. อาจารย์ ดร.พิชญา นิลรุ่งวัฒนา	อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นักออกแบบกราฟิก และดิจิทัลดีไซน์อิสระ
4. อาจารย์ ดร.วีรยุทธ ศรีทุมสุข	อาจารย์ประจำคณะพยาบาลศาสตร์และวิทยาการสุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
5. อาจารย์ขจรพล หิรัญโชติไพศาล	อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านการดูแลผู้สูงอายุ

1. คุณปานชีวา นาคสิงห์	พยาบาลผู้สูงอายุ
2. คุณสุทัศนี สรรเสริญ	พยาบาลผู้สูงอายุ
3. คุณณิชาภา กันต์กมลนารา	ผู้ดูแลและเจ้าของสถานดูแลผู้สูงอายุ มายโฮมบายแข

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

1. คุณสุธีรา จำลองศุภลักษณ์	ครูใหญ่แห่งชมรม โอพีพีวาย
2. คุณมานิษา เหล็กไหล	ครูประจำชมรม โอพีพีวาย
3. คุณทิพย์วัลย์ ลาภกิตติชัย	ครูผู้ช่วยประจำชมรม โอพีพีวาย
4. คุณสมคิด ชัยจิตวนิช	ช่างภาพการกุศลผู้มีประสบการณ์สอนผู้สูงอายุถ่ายภาพด้วยมือถือ
5. อาจารย์ เอกพงศ์ สุริยงค์	อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และผู้จัดหลักสูตรอบรมการถ่ายภาพสร้างสรรค์ด้วยโทรศัพท์มือถือสำหรับผู้สูงวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

1. อาจารย์ธีรวัฒน์ คลังเจริญชัย	นักวิจัยมหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี อาจารย์พิเศษ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ (หลักสูตรนานาชาติ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และศิลปินดิจิทัลอิสระ
2. คุณวิทวัส กิตติสุพัฒน์	ศิลปินคอมพิวเตอร์กราฟิกอาวุโส บริษัท เดอะมั้งค์ สตูดิโอ จำกัด
3. คุณเมธาวี สีตบุตร	ศิลปินดิจิทัลอิสระ

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชันอุปกรณ์เคลื่อนที่

1. คุณกฤษ เลิศอริยานนท์	นักออกแบบ UX/UI บริษัท แซดอาร์ซีเอช จำกัด
2. คุณดิษฐวัฒน์ ทองคำ	นักออกแบบ UX/UI บริษัท เน็กซเตอร์ ดิจิตอล แอนด์ โซลูชั่น จำกัด (Q-Chang SCG)
3. คุณนันท์สินี หาญสุรนันท์	หัวหน้าแผนกและที่ปรึกษาการออกแบบ บริษัท โคนิเคิล จำกัด

ผู้สูงอายุที่ให้การสัมภาษณ์ในระยะที่ 1

1. คุณมาลี หงส์สุวงศ์	2. คุณกฤษณพร ลิ้มเจริญ	3. คุณดาวนภา สังวรเวชภัณฑ์
4. คุณธรรมรัตน์ พรสกุลศักดิ์	5. คุณนพดล ชมพูคำ	6. คุณสมหมาย ชมพูคำ
7. คุณนพพร มานพพงศ์	8. คุณสมพิศ วิชญวิเชียร	9. คุณภาษิต หงส์สุวงศ์
10. คุณวรนุช พันธุ์พงศ์	11. คุณปรีชา บูรณะไทย	12. คุณประณีต หอมกลิ่นเนียม
13. คุณวีณา ศักดิพงศ์	14. คุณยุวดนัย มิตรกูล	15. คุณวิลาวัลย์ มิตรกูล
16. คุณวิสิฐ วิญญูหัตถกิจ	17. คุณมาลี หฤหรรษวาสิน	18. คุณศรุดา หาญธีระชัยกุล
19. คุณสุมิตา กิตติตระกูล	20. คุณจินดารัตน์ มโนมัธยา	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาคผนวก ข

ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน

กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 199/65

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 650142 รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะชอ

ผู้วิจัยหลัก นางสาว อรทยา สารมาศ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม ...

(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ตรีรัตน์)

ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม ...

(อาจารย์ ดร. คยามล เจริญรัตน์)

กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบเต็มขั้นตอน

วันที่รับรอง: 8 สิงหาคม 2565 **วันหมดอายุ:** 7 สิงหาคม 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
2. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
3. ประวัติผู้วิจัย (CV)
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าดำเนินการผิดจริยธรรม หากดำเนินการรับข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการฯ
2. หากมีการขอต่อโครงการวิจัยแบบต่อเนื่อง การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อครบกำหนดการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ในเวอร์ชันของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารยินยอมเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ยื่นคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติให้โครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบยกเว้นการรับ (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,5 และ 7 เท่านั้น

Digital Certificate

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 031/67

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 650142 รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัยหลัก นางสาว อรทยา สารมาศ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม (รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ตรีรัตน์)
ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม (อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบเต็มขั้นตอน

วันที่รับรอง: 17 มกราคม 2567 **วันหมดอายุ:** 16 มกราคม 2568

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
2. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
3. ประวัติผู้วิจัย (CV)
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยต้องรับทราบว่าดำเนินการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องหยุด เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติวิจัยล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารอื่นๆที่เข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ยื่นคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และหนังสือขอการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยแล้วเสร็จ สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยแล้วเสร็จ ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติให้โครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบยกเว้นการ (Exemption review) ปฏิบัติให้ตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

Digital Certificate

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 032/68

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 650142 รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผู้วิจัยหลัก นางสาว อรทยา สารมาศ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม _____ **ลงนาม** _____

(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ตรีรัตน์)
ประธานคณะกรรมการ

(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบเต็มขั้นตอน

วันที่รับรอง: 3 กุมภาพันธ์ 2568 **วันหมดอายุ:** 2 กุมภาพันธ์ 2569

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

-

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากมีรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติก่อนล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ความร่วมในการวิจัย ในเอกสารชี้แจงกลุ่มตัวอย่างหรือผู้ให้ความร่วมในการวิจัย และเอกสารแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยมีอายุ 1 ปี ส่งรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และหนังสือแสดงการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยแล้วเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งหนังสือแสดงการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยแล้วเสร็จสิ้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาหลักสูตรในการนิสิตโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติให้โครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบการยกเว้นการรับ (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 03 ก.พ. 2568
วันที่หมดอายุ 02 ก.พ. 2569

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1

1. แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ
2. แบบสัมภาษณ์ทัศนะสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
3. แบบสังเกตการสอน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุเพื่อเก็บข้อมูล
สำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ เพื่อสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มผู้สูงอายุ เกี่ยวกับ

1) ความพร้อมในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่และการร่วมกิจกรรม

2) สถานการณ์ตลอดจนปัญหาของผู้สูงอายุที่เกิดขึ้นเพื่อนำมารวบรวมข้อมูลสำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

3) ปัจจัยที่สนับสนุนและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คุณสมบัติของผู้สูงอายุที่เข้าร่วมการสัมภาษณ์

1) มีอายุ 60 ปีขึ้นไป

2) มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงพอที่จะร่วมกิจกรรมได้

3) มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

4) สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ในขั้นพื้นฐานได้

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้สูงอายุเพื่อเก็บข้อมูล
สำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สูงอายุ

1. เพศ

☐ ชาย ☐หญิง

2. อายุ.....ปี

3. ระดับการศึกษาสูงสุด

☐ ต่ำกว่าประถมศึกษา ☐ ประถมศึกษา

☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

☐ อนุปริญญา ☐ ปริญญาตรี

☐ สูงกว่าปริญญาตรี

4. สถานภาพ

☐ โสด ☐ สมรส

☐ หย่าร้าง ☐ คู่สมรสถึงแก่กรรม

5. ขณะนี้ท่านอาศัยอยู่กับใคร .....

6. จำนวนบุตรที่มีชีวิตอยู่ ..... คน

7. จำนวนสมาชิกที่อยู่ร่วมกันในบ้าน ..... คน

8. ปัจจุบันท่านประกอบอาชีพอะไร .....

ตอนที่ 2 ด้านปัจจัยนำเข้า

1. ในขณะนี้ท่านมีกิจกรรมอะไรทำยามว่างหลังเกษียณ ใช้ระยะเวลานานเท่าไหร่

2. ท่านอยากทำกิจกรรมหรืองานอดิเรกใด

3. ท่านคิดว่าศิลปะมีประโยชน์อย่างไร

4. ท่านสนใจทำศิลปะหรือไม่

5. ท่านใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ประเภทใด ใช้ทำอะไรบ้าง

6. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่มีประโยชน์ต่อท่านหรือไม่ อย่างไร

7. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างผลงานศิลปะได้หรือไม่ อย่างไร

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้สอนผู้สูงอายุ
สำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ผู้สอนผู้สูงอายุ เพื่อสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับ

1) ประสบการณ์การสอนศิลปะและศิลปะดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ

2) ตัวชี้วัดของผู้สูงอายุทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะและศิลปะดิจิทัล

3) ปัจจัยที่สนับสนุนและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสอนศิลปะและศิลปะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ

คุณสมบัติของผู้ที่ให้การสัมภาษณ์

1) มีอายุ 18-30 ปี

2) มีประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชั่นศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

3) มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

หมายเหตุ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จะถูกเก็บเป็นความลับ และได้รับการวิเคราะห์ในเพื่อใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

4

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

(เครื่องมือวิจัยระยะที่ 1)

แบบสัมภาษณ์ผู้สอนวิชาศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

ด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติ

ประเภทและคุณค่าของศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

1. ท่านคิดว่าประโยชน์ของอุปกรณ์เคลื่อนที่มีอะไรบ้าง สามารถนำมาใช้กับผู้สูงอายุได้หรือไม่ อย่างไร และท่านคาดหวังว่าผลที่เกิดขึ้นควรจะเป็นอย่างไร
2. ศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีอะไรบ้าง
3. กิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีประโยชน์อย่างไร โปรดอธิบาย
4. ท่านมีความเห็นอย่างไรหากผู้วิจัยต้องการจะจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

การสอนของผู้เชี่ยวชาญ

5. บุคลากรที่สอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ควรมีคุณสมบัติอย่างไร
6. ท่านใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ประเภทใดในการสอนศิลปะ
7. ท่านใช้แอปพลิเคชันใดในการสอนศิลปะ
8. ท่านใช้กิจกรรมศิลปะชนิดใดในการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
9. ท่านใช้ระยะเวลาการสอนศิลปะนานเท่าไหร่ เพราะเหตุใด
10. ขั้นตอนการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ประกอบด้วยอะไรบ้าง
11. ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะ ท่านพบปัญหาและอุปสรรคอย่างไร และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร
12. อะไรคือความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่จำเป็นในการสอนศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

13. ท่านคิดว่าศิลปะสามารถนำมาสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้เรียนได้อย่างไร
14. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะรูปแบบใดที่ผู้สูงอายุชื่นชอบ
15. ท่านคิดว่ากิจกรรมศิลปะรูปแบบใดที่มีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุ
16. ท่านคิดว่าคุณสมบัติของสื่อดิจิทัลสามารถสร้างสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุได้หรือไม่ และอย่างไร โปรดอธิบาย
17. ท่านคิดว่าการสอนผู้สูงอายุใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะมีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุในปัจจุบันหรือไม่ เพราะเหตุใด
18. หากผู้วิจัยต้องการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ท่านมองว่ากิจกรรมเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
19. ท่านคิดว่ารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของควรมีรูปแบบอย่างไร โปรดอธิบาย

ด้านการจัดการรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

20. ท่านคิดว่ากิจกรรมการสอนผู้สูงอายุควรจัดในรูปแบบเดี่ยวหรือเป็นกลุ่ม เพราะเหตุใด

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้ดูแลผู้สูงอายุ
สำหรับการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ผู้ดูแลผู้สูงอายุ เพื่อสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับ

1) ประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติในการดูแลและจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ

2) คุณลักษณะและปัญหาของผู้สูงอายุ

3) ปัจจัยที่สนับสนุนและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการดูแลและจัดกิจกรรมบำบัดให้กับผู้สูงอายุ

คุณสมบัติของผู้ที่ให้การสัมภาษณ์

1) เป็นพยาบาลหรือนักบำบัดผู้สูงอายุ มีอายุ 18-30 ปี

2) มีประสบการณ์การดูแลผู้สูงอายุ

3) มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

4) มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมบำบัดสำหรับผู้สูงอายุ

หมายเหตุ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จะถูกเก็บเป็นความลับ และได้รับการวิเคราะห์ในเพื่อใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้ดูแลผู้สูงอายุ
สำหรับการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ผู้ดูแลผู้สูงอายุ เพื่อสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับ

1) ประสบการณ์ ความรู้และทัศนคติในการดูแลและจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ

2) คุณลักษณะและปัญหาของผู้สูงอายุ

3) ปัจจัยที่สนับสนุนและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการดูแลและจัดกิจกรรมบำบัดให้กับผู้สูงอายุ

คุณสมบัติของผู้ที่ให้การสัมภาษณ์

1) เป็นพยาบาลหรือนักบำบัดผู้สูงอายุ มีอายุ 18-30 ปี

2) มีประสบการณ์การดูแลผู้สูงอายุ

3) มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

4) มีประสบการณ์การจัดกิจกรรมบำบัดสำหรับผู้สูงอายุ

หมายเหตุ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จะถูกเก็บเป็นความลับ และได้รับการวิเคราะห์ในเพื่อใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ดูแลผู้สูงอายุ

ด้านทักษะ ประสบการณ์ความรู้และทัศนคติ

1. ท่านมีประสบการณ์การดูแลผู้สูงอายุระยะเวลากี่ปี
2. ท่านมีประสบการณ์การดูแลผู้สูงอายุแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่ม แต่ละรูปแบบมีลักษณะอย่างไร
3. อะไรคือทัศนคติ ทักษะ และความรู้ที่จำเป็นในการดูแลผู้สูงอายุ
4. ท่านมีแนวทางใดในการดูแลผู้สูงอายุ
5. ท่านมีคำแนะนำในการดูแลความปลอดภัยสำหรับผู้สูงอายุอย่างไร
6. ขั้นตอนดูแลผู้สูงอายุประกอบด้วยอะไรบ้าง
7. บุคลากรที่ดูแลผู้สูงอายุควรมีคุณสมบัติอย่างไร

ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

8. ท่านคิดว่าศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
9. ท่านคิดว่าคุณลักษณะของดิจิทัลช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
10. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
11. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
12. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุได้หรือไม่ อย่างไร
13. หากผู้วิจัยต้องการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ท่านมองว่ากิจกรรมเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
14. ท่านคิดว่าควรจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะอย่างไรให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุ โปรดอธิบาย

ด้านการจัดการดูแลกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

15. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุควรมีลักษณะอย่างไร
16. ท่านคิดว่าวิธีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุควรเป็นอย่างไร
17. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุควรใช้ระยะเวลานานเท่าไหร่ เพราะเหตุใด
18. ในการดูแลผู้สูงอายุ ท่านพบปัญหาและอุปสรรคอย่างไร และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร
19. มีข้อพึงระวังในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุหรือไม่ โปรดอธิบาย

ด้านบรรยากาศกิจกรรมการเรียนการสอน

20. ท่านคิดว่าบรรยากาศของรูปแบบการทำกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุควรมีลักษณะอย่างไร
21. สถานที่ใดเหมาะสมในการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ศิลปินหรือนักออกแบบศิลปะดิจิทัล
สำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ศิลปินหรือนักออกแบบศิลปะดิจิทัล เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ

1) ประสบการณ์และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
2) คุณสมบัติและประเภทของแอปพลิเคชันศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ
3) คุณลักษณะและประเภทของอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

คุณสมบัติของผู้ที่ให้การสัมภาษณ์

1) เป็นศิลปินหรือนักออกแบบที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล
2) มีอายุ 18 ปีขึ้นไป
3) มีประสบการณ์การทำงานศิลปะดิจิทัลไม่น้อยกว่า 5 ปี
4) มีประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

หมายเหตุ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จะถูกเก็บเป็นความลับ และได้รับการวิเคราะห์ในเพื่อใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ศิลปินหรือนักออกแบบศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

ด้านทักษะ ประสบการณ์ความรู้และทัศนคติ

1. ท่านมีความเห็นอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ
2. อะไรคือทักษะ และความรู้ที่จำเป็นในการใช้ศิลปะสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ
3. ท่านคิดว่าศิลปะประเภทใดเหมาะสมกับกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ
4. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันศิลปะสำหรับผู้สูงอายุควรมีลักษณะอย่างไร
5. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่ประเภทใดเหมาะสมกับผู้สูงอายุ เพราะเหตุใด
6. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ควรประกอบด้วยสิ่งใดเป็นสำคัญ

ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

7. ท่านคิดว่าศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
8. ท่านคิดว่าคุณลักษณะของดิจิทัลช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
9. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันศิลปะสามารถเป็นสื่อและเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกและสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
10. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
11. ท่านคิดว่าการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุได้หรือไม่ และควรใช้วิธีการอย่างไร
12. หากผู้วิจัยต้องการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ท่านมองว่ากิจกรรมเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
13. ท่านคิดว่ารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุควรเป็นอย่างไร โปรดอธิบาย

ด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

14. ท่านมีแนวทางและวิธีการใดที่ทำให้ศิลปะสอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุ

ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน

15. บรรยากาศของรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้สูงอายุควรมีลักษณะอย่างไร

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
สำหรับสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

วัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อสอบถามความคิดเห็น เกี่ยวกับ

1) ประสบการณ์การสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
2) คุณสมบัติและประเภทของแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ
3) คุณลักษณะและประเภทของอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

คุณสมบัติของผู้ที่ให้การสัมภาษณ์

1) เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
2) มีอายุ 18 ปีขึ้นไป
3) มีประสบการณ์ด้านแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ไม่น้อยกว่า 5 ปี

หมายเหตุ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จะถูกเก็บเป็นความลับ และได้รับการวิเคราะห์ในเพื่อใช้ในการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

ด้านทักษะ ประสบการณ์ความรู้และทัศนคติ

1. ท่านมีความเห็นอย่างไรสำหรับกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ
2. ท่านคิดว่าอะไรคือทักษะ และความรู้ที่จำเป็นในการใช้แอปพลิเคชันศิลปะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ
3. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันศิลปะประเภทใดเหมาะสมกับกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
4. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันศิลปะสำหรับผู้สูงอายุควรมีลักษณะอย่างไร
5. ท่านคิดว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่ประเภทใดเหมาะสมกับผู้สูงอายุ เพราะเหตุใด

ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

6. ท่านคิดว่าศิลปะช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
7. ท่านคิดว่าคุณลักษณะของดิจิทัลช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
8. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
9. อุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
10. ท่านคิดว่ารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุได้หรือไม่ และควรใช้วิธีการอย่างไร
11. หากผู้วิจัยต้องการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ท่านมองว่ากิจกรรมเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุหรือไม่ อย่างไร
12. ท่านคิดว่า รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของควรมีรูปแบบอย่างไร โปรดอธิบาย

ด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

13. ท่านมีแนวทางใดในการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะอย่างไรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุ
14. ในการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุ ท่านพบปัญหาและอุปสรรคอย่างไร และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

ด้านศักยภาพและบรรยากาศการเรียนการสอน

15. ท่านมีแนวทางอย่างไรในการออกแบบแอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสังเกตการสอนของตัวอย่างกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
สำหรับสร้างศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผู้สอน ..... อาชีพ .....

สาขา.....วันที่.....เวลา.....

จำนวนผู้เรียนทั้งสิ้น.....

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต
บุคลิกภาพ 1. ผู้สอน	
2. ผู้เรียน	
การวางแผนการสอน 3. เนื้อหาทางศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	
4. สื่อการสอน	
5. การจัดกิจกรรมการสอนศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในภาคปฏิบัติ	
6. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการสอน	
รูปแบบการสอน 7.วิธีการสอน	
8. เทคนิคการสอน	
9. การอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน	
บรรยากาศการเรียน 10. สถานที่	

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

เกณฑ์การพิจารณา	ข้อค้นพบ / ข้อสังเกต
11. อุปกรณ์อำนวยความสะดวก	
12. จำนวนผู้ช่วยกิจกรรม	
13. ความน่าสนใจ	

ข้อสังเกตอื่น ๆ

.....

.....

.....

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 08 ส.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 07 ส.ค. 2566

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาคผนวก ง

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย (IOC)

ของแผนกิจกรรมจัดการเรียนรู้ AAWE Teaching Model

1. ผลการประเมินความสอดคล้องของชื่อกิจกรรม
2. ผลการประเมินความสอดคล้องของเนื้อหา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของแผนกิจกรรมจัดการเรียนรู้ AAWE Teaching Model ออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านชื่อกิจกรรม และด้านความตรงของเนื้อหา (Content Validity) รายละเอียดมีดังนี้

ด้านชื่อกิจกรรม แบ่งเป็น 3 หัวข้อ แต่ละหัวข้อประกอบด้วย 3 ชื่อกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 58 ผลการประเมินความสอดคล้องของชื่อกิจกรรม

กิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	ดัชนีความสอดคล้อง
1 สิ่งแวดล้อม	1.1. “บ้านแสนสุข”	**1.00**
	1.2. “แมกไม้ยามเช้า”	**1.00**
	1.3. “ถิ่นสยามในความทรงจำ”	0.80
2. บุคคล	2.1. “สุขกันเถิดเรา”	**1.00**
	2.2. “เพื่อนใหม่”	**1.00**
	2.3. “ด้วยรักและผูกพัน”	0.80
3. อาชีพ	3.1. “งานที่ฉันรัก”	**1.00**
	3.2. “ผลงานสานต่อ”	0.80
	3.3. “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ”	0.60
รวมทั้งหมด		**8.00**

ด้านความตรงของเนื้อหา (Content Validity) ของแต่กิจกรรม แบ่งเป็น 3 ตอน คือ 1) แนวคิด 2) วัตถุประสงค์ และ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 59 ผลการประเมินความสอดคล้องทางด้านความตรงของเนื้อหา

ความตรงของเนื้อหา	ข้อคำถาม	ดัชนีความสอดคล้อง
แนวคิด	แนวคิดมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	**1.00**
	แนวคิดครอบคลุมและเกี่ยวข้องกับชื่อเรื่องและผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ	**1.00**
	แนวคิดสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	**1.00**
วัตถุประสงค์	วัตถุประสงค์ครอบคลุมและตรงกับชื่อเรื่องกิจกรรมการสอน และผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ	**1.00**
	วัตถุประสงค์มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	**1.00**
กระบวนการจัดการเรียนรู้	กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจน อธิบายตามลำดับขั้นตอน เข้าใจง่าย	**1.00**

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตารางที่ 59 ผลการประเมินความสอดคล้องทางด้านความตรงของเนื้อหา (ต่อ)

ความตรงของเนื้อหา	ข้อคำถาม	ดัชนีความสอดคล้อง
กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ต่อ)	กระบวนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวคิดของกิจกรรม	1.00
	กระบวนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม	1.00
	กระบวนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ	0.60
	กระบวนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ	0.80
รวมทั้งหมด		11.40

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาคผนวก จ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3

1. แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
2. แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
3. แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม
4. แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
การสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำอธิบาย แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรม แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลที่เป็นจริง

1. **เพศ** ☐ ชาย ☐ หญิง
2. **อายุ** ☐ 60-69 ปี ☐ 70-79 ปี ☐ 80 ปีขึ้นไป
3. **ระดับการศึกษาสูงสุด**
   ☐ ต่ำกว่าประถมศึกษา ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น
   ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย ☐ อนุปริญญา ☐ ปริญญาตรี ☐ สูงกว่าปริญญาตรี
4. **สถานภาพ** ☐ โสด ☐ สมรส ☐ หย่าร้าง ☐ คู่สมรสถึงแก่กรรม
5. **ขณะนี้ท่านอาศัยอยู่กับใคร** ..... **จำนวนสมาชิกที่อยู่ร่วมกัน**..... **คน**
6. **จำนวนบุตรที่มีชีวิตอยู่** ..... คน
7. **อาชีพในปัจจุบัน** .....
8. **รุ่นของอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้งาน** .....
9. **ประสบการณ์ในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่** ..... **ใช้แอปพลิเคชันใด** .....
10. **กิจกรรมที่ท่านเข้าร่วม**

1) หัวข้อที่ 1 สิ่งแวดล้อม

☐ กิจกรรมที่ 1.1: วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข”

☐ กิจกรรมที่ 1.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ยามเช้า”

☐ กิจกรรมที่ 1.3: ตัดต่อ อคลิปวิดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

2) หัวข้อที่ 2 บุคคล

☐ กิจกรรมที่ 2.1: วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา”

☐ กิจกรรมที่ 2.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่”

☐ กิจกรรมที่ 2.3: ตัดต่อคลิปวิดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน”

3) หัวข้อที่ 3 คือ อาชีพ

☐ กิจกรรมที่ 3.1: วาดภาพ เรื่อง “งานที่ฉันรัก”

☐ กิจกรรมที่ 3.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง “ผลงานสานต่อ”

☐ กิจกรรมที่ 3.3: ตัดต่อคลิปวิดีโอ เรื่อง “แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ”

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตอนที่ 2 แบบประเมินสุขภาวะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง ขอให้ท่านพิจารณาข้อความด้านล่างแล้วตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกขณะร่วมกิจกรรมมากที่สุด

5	หมายถึง	มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)
4	หมายถึง	มาก (ร้อยละ 80-89)
3	หมายถึง	ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)
2	หมายถึง	น้อย (ร้อยละ 60-69)
1	หมายถึง	น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

ด้านการสร้างเสริมสุขภาวะ

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
	สุขภาวะทางกาย					
1	ฉันรู้สึกกระฉับกระเฉงหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
2	ฉันรู้สึกแข็งแรงมีพละกำลังหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
3	ฉันรู้สึกว่าร่างกายมีความยืดหยุ่นขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
	สุขภาวะทางใจ					
4	ฉันรู้สึกอารมณ์ดีและสดชื่นแจ่มใสหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
5	ฉันรู้สึกผ่อนคลายความเครียดและสงบสุขหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
6	ฉันรู้สึกสบายใจที่ได้แสดงออกหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
7	ฉันรู้สึกว่าชีวิตตนเองน่าสนใจหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
8	ฉันรู้สึกมองโลกในแง่ดีมากขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
	สุขภาวะทางสังคม					
9	ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
10	ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
11	ฉันมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
12	ฉันสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมปัจจุบันหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
13	ฉันรู้สึกมีบทบาทในสังคมหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
	สุขภาวะทางปัญญา					
14	ฉันรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
15	ฉันรู้สึกมีคุณค่าในตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม					
16	ฉันรู้สึกยินดีที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองหลังเข้าร่วมกิจกรรม					

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสอบถามผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
การสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

ท่านได้ถูกรับเชิญให้ร่วมวิจัยในครั้งนี้เนื่องจากท่านได้ร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยทำแบบสอบถามผู้เรียนหลังร่วมกิจกรรมซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลที่เป็นจริง

1. **เพศ** ☐ ชาย ☐ หญิง
2. **อายุ** ☐ 60-69 ปี ☐ 70-79 ปี ☐ 80 ปีขึ้นไป
3. **ระดับการศึกษาสูงสุด**
   ☐ ต่ำกว่าประถมศึกษา ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น
   ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย ☐ อนุปริญญา ☐ ปริญญาตรี ☐ สูงกว่าปริญญาตรี
4. **สถานภาพ** ☐ โสด ☐ สมรส ☐ หย่าร้าง ☐ คู่สมรสถึงแก่กรรม
5. **ขณะนี้ท่านอาศัยอยู่กับใคร** ..... **จำนวนสมาชิกที่อยู่ร่วมกัน**..... **คน**
6. **จำนวนบุตรที่มีชีวิตอยู่** ..... **คน**
7. **อาชีพในปัจจุบัน** .....
8. **รุ่นของอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้งาน** .....
9. **ประสบการณ์ในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่** ..... **ใช้แอปพลิเคชันใด** .....
10. **กิจกรรมที่ท่านเข้าร่วม**

    1) หัวข้อที่ 1 สิ่งแวดล้อม

    ☐ กิจกรรมที่ 1.1: วาดภาพ เรื่อง "บ้านแสนสุข"

    ☐ กิจกรรมที่ 1.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง "แมกไม้ ยามเช้า"

    ☐ กิจกรรมที่ 1.3: ตัดต่อคลิปวิดีโอ เรื่อง "ถิ่นสยามในความทรงจำ"

    2) หัวข้อที่ 2 บุคคล

    ☐ กิจกรรมที่ 2.1: วาดภาพ เรื่อง "สุขกันเถิดเรา"

    ☐ กิจกรรมที่ 2.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง "เพื่อนใหม่"

    ☐ กิจกรรมที่ 2.3: ตัดต่อคลิปวิดีโอ เรื่อง "ด้วยรักและผูกพัน"

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3) หัวข้อที่ 3 คือ อาชีพ

☐ กิจกรรมที่ 3.1: วาดภาพ เรื่อง "งานที่ฉันรัก"

☐ กิจกรรมที่ 3.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง "ผลงานสานต่อ"

☐ กิจกรรมที่ 3.3: ตัดต่อคลิปวิดีโอ เรื่อง "แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ"

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง ขอให้ท่านพิจารณาข้อความด้านล่างแล้วตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกขณะร่วมกิจกรรมมากที่สุด

5 หมายถึง มีความพึงพอใจ มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)

4 หมายถึง มีความพึงพอใจ มาก (ร้อยละ 80-89)

3 หมายถึง มีความพึงพอใจ ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)

2 หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อย (ร้อยละ 60-69)

1 หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

ข้อ	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1	ขั้นตอนการสร้างงานศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
2	แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม					
3	รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม					
4	ระยะเวลาการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มีความเหมาะสม					
5	ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดเป็นอาชีพ					
6	ฉันสามารถนำทักษะความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่ต่อไป					
7	ฉันอยากเรียนรู้และต่อยอดทักษะความรู้ในขั้นต่อไป					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้สังเกตการสอน
รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

ให้ผู้สังเกตทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่มีการแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้เรียนมากที่สุด โดยแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนแบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สังเกตการสอน

ตอนที่ 2 แบบประเมินการแสดงออกทางพฤติกรรม

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สังเกตการสอน

ชื่อ.....นามสกุล.....

กิจกรรมที่สังเกต.....วัน.....เดือน.....ปี.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินการแสดงออกทางพฤติกรรม

คำชี้แจง ขอให้ท่านพิจารณาข้อความด้านล่างแล้วตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับการแสดงออกทางพฤติกรรมมากที่สุด

5	หมายถึง	มีการแสดงออกทางพฤติกรรม มากที่สุด (ร้อยละ 90 ขึ้นไป)
4	หมายถึง	มีการแสดงออกทางพฤติกรรม มาก (ร้อยละ 80-89)
3	หมายถึง	มีการแสดงออกทางพฤติกรรม ปานกลาง (ร้อยละ 70-79)
2	หมายถึง	มีการแสดงออกทางพฤติกรรม น้อย (ร้อยละ 60-69)
1	หมายถึง	มีการแสดงออกทางพฤติกรรม น้อยที่สุด (ร้อยละ 59 ลงมา)

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	ระดับของการแสดงออกทางพฤติกรรม				
			5	4	3	2	1
ทางกาย	1. การเคลื่อนไหวโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย	ใช้มือวาดภาพ ถ่ายภาพ ตัดต่อวีดีโอคล่องแคล่ว					
		เดินจัดหาองค์ประกอบภาพอย่างคล่องแคล่ว					
		ใช้สายตามองหามุมมองภาพสังเกตได้แม่นยำ					
ทางใจ	2. ร่าเริงแจ่มใส 3. ความสงบ เกิดสมาธิ 4. มีสติในการทำงาน	อารมณ์ดี					
		มีความเห็นในแง่บวก					
		มีสมาธิในการทำกิจกรรม					

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

สุขภาวะ	ตัวชี้วัด	พฤติกรรมที่แสดงออก	ระดับของการแสดงออกทางพฤติกรรม				
			5	4	3	2	1
ทางสังคม	5.การแสดงออกทางสังคม	กล้าแสดงความเห็น					
		กล้าซักถาม					
	6. ความร่วมมือกัน	ปรับตัวเข้าหาผู้อื่น					
	7. ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่น	ร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น					
ทางปัญญา	8. ความเข้าใจการใช้อุปกรณ์	สามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างงานศิลปะเองได้					
	9. การแสดงความเห็น	การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น					
	10. การถ่ายทอดความรู้						

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
การสอนศิลปะดิจิทัลด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

ท่านได้ถูกรับเชิญให้ร่วมวิจัยในครั้งนี้เนื่องจากท่านได้ร่วมกิจกรรมในรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ โดยให้สัมภาษณ์หลังร่วมกิจกรรม ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสัมภาษณ์
ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

คำชี้แจง ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามข้อมูลที่เป็นจริง

1. **เพศ** ☐ ชาย ☐ หญิง
2. **อายุ** ☐ 60-69 ปี ☐ 70-79 ปี ☐ 80 ปีขึ้นไป
3. **ระดับการศึกษาสูงสุด**
   ☐ ต่ำกว่าประถมศึกษา ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น
   ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย ☐ อนุปริญญา ☐ ปริญญาตรี ☐ สูงกว่าปริญญาตรี
4. **สถานภาพ** ☐ โสด ☐ สมรส ☐ หย่าร้าง ☐ คู่สมรสถึงแก่กรรม
5. **ขณะนี้ท่านอาศัยอยู่กับใคร** ..... **จำนวนสมาชิกที่อยู่ร่วมกัน**..... **คน**
6. **จำนวนบุตรที่มีชีวิตอยู่** ..... คน
7. **อาชีพในปัจจุบัน** .....
8. **รุ่นของอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ใช้งาน** .....
9. **ประสบการณ์ในการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่** ..... **ใช้แอปพลิเคชันใด** .....
10. **กิจกรรมที่ท่านเข้าร่วม**
    1) หัวข้อที่ 1 สิ่งแวดล้อม
    ☐ กิจกรรมที่ 1.1: วาดภาพ เรื่อง “บ้านแสนสุข”
    ☐ กิจกรรมที่ 1.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง “แมกไม้ ยามเช้า”
    ☐ กิจกรรมที่ 1.3: ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ถิ่นสยามในความทรงจำ”
    2) หัวข้อที่ 2 บุคคล
    ☐ กิจกรรมที่ 2.1: วาดภาพ เรื่อง “สุขกันเถิดเรา”
    ☐ กิจกรรมที่ 2.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่”
    ☐ กิจกรรมที่ 2.3: ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง “ด้วยรักและผูกพัน”

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

3) หัวข้อที่ 3 คือ อาชีพ

☐ กิจกรรมที่ 3.1: วาดภาพ เรื่อง "งานที่ฉันรัก"

☐ กิจกรรมที่ 3.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง "ผลงานสานต่อ"

☐ กิจกรรมที่ 3.3: ตัดต่อคลิปวิดีโอ เรื่อง "แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ"

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์หลังทำกิจกรรม

1. กิจกรรมใดที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด
2. ท่านรู้สึกอย่างไรต่อผลงานศิลปะของท่าน
3. ท่านพบอุปสรรคและปัญหาในการทำกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร
4. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดที่ท่านสามารถนำไปต่อยอดได้
5. ท่านคิดว่ากิจกรรมที่ท่านเข้าร่วมช่วยให้ท่านปรับตัวเข้ากับสังคมยุคปัจจุบันได้หรือไม่ อย่างไร
6. ท่านอยากให้จัดกิจกรรมใดในครั้งต่อไป

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

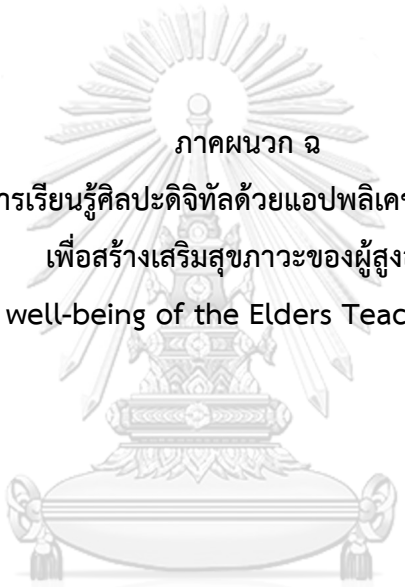
เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาคผนวก ฉ

ตัวอย่างแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

Art Applications for well-being of the Elders Teaching Model (AAWE Model)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 1.1: วาดภาพในหัวข้อ "บ้านแสนสุข"

แนวคิด

ผู้สูงอายุแต่ละคนมีความทรงจำเกี่ยวกับที่พักอาศัยที่เรียกว่า "บ้าน" ซึ่งเป็นแหล่งพักพิงร่วมกับครอบครัวโดยในวัยเด็กได้พักอาศัยร่วมกับสมาชิกในครอบครัวทั้งพ่อแม่พี่น้องและญาติสนิท จนเมื่อเติบใหญ่บางคนก็ได้แยกย้ายไปสร้างครอบครัวของตนเองซึ่งประกอบด้วย สามีภรรยาและได้ผลิตลูกหลานเลี้ยงดูจนเติบใหญ่กลายเป็นพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ลูกหลานเหลนโหลน ตลอดจนพี่ป้าน้าอามาร่วมกัน โดยสมาชิกในครอบครัวที่พักอาศัยร่วมกันได้ร่วมทุกข์สุขกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลและส่งเสริมซึ่งกันและกันในบ้านหลังเดียวกัน สิ่งเหล่านี้นับว่าเป็นสิ่งที่ประทับใจจนสามารถแบ่งปันความสุขละความประทับใจผ่านทางผลงานศิลปะ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะเพื่อทบทวนกับรำลึกถึงความทรงจำและความฝัน เกี่ยวกับ "บ้าน" ที่ตัวเองชอบและอยู่อย่างมีความสุข
2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการแบ่งปันแนวคิดของตนเองให้กับผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่พร้อมปากกาเขียนหน้าจอเป็นของตนเอง

ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม โดยอธิบายหัวข้อเรื่องบ้านแสนสุขพร้อมกับใคร่ครวญและสื่อความหมายของบ้านแสนสุขตามจินตนาการของตนเอง

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการแสดงตัวอย่างของภาพบ้านที่มีคุณลักษณะเป็น "บ้านแสนสุข" ให้ผู้เรียนรับชมและเข้าใจ แล้วให้ผู้เรียนใคร่ครวญและจินตนาการเกี่ยวกับบ้านแสนสุขในอุดมคติของตนเองในกิจกรรม

1.3. ผู้สอนให้ผู้เรียนนำภาพบ้านของผู้เรียนมาในชั้นเรียน (หากผู้เรียนไม่มีภาพบ้านของตนเอง ผู้สอนก็ได้เตรียมภาพบ้านให้ผู้เรียนเลือก 3-5 แบบ)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม แจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.2. ผู้สอนทำการสำรวจกับเชื่อมโยงความเห็นและจินตนาการของผู้เรียนเกี่ยวกับ "บ้านแสนสุข" โดยให้ผู้เรียนทบทวนความทรงจำและจินตนาการของตนเองเพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรม

2.3. ผู้สอนสาธิตวิธีการวาดภาพ "บ้าน" ให้ผู้เรียนดู

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนวาดภาพบ้านแสนสุขด้วยอุดมคติของตนเองด้วยแอปพลิเคชันวาดภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยทำตามพร้อมกันผู้สอนแล้วมีผู้ช่วยสอนคอยประกบช่วยผู้เรียนแต่ละคนอย่างใกล้ชิด

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ตัวเองวาดหน้าชั้นเรียนโดยแสดงแนวคิด จินตนาการ กับความรู้สึกที่ประทับใจและมีความสุขในภาพบ้านของตนเอง

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นกับประสบการณ์และซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- คู่มือการใช้งานและใบงาน
- ภาพบ้านของผู้เรียน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่ขนาดใหญ่ (แทปเล็ต) พร้อมปากกาสไตลัสสำหรับวาดภาพ
- แอปพลิเคชันวาดภาพ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 1.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง "แมกไม้ยามเช้า"

แนวคิด

ผู้สูงอายุต้องการสิ่งที่จรรโลงจิตใจให้เกิดความผาสุก หนึ่งในนั้นก็คือธรรมชาติซึ่งเป็นสถานที่ที่รายล้อมด้วยอากาศอันบริสุทธิ์ และมีสีสันที่สดใสของดอกไม้นานาพันธุ์กับสีโทนเย็นของใบไม้และสายน้ำที่ทำให้รู้สึกสงบร่มเย็น สดชื่น แจ่มใส และสบายตา ดังนั้นการโหยหาธรรมชาติจึงช่วยสร้างเสริมสุขภาวะที่ดีโดยเฉพาะทางด้านจิตใจให้ผ่อนคลายจากความตึงเครียด ทำให้จิตสงบนิ่ง เหมาะกับการพักผ่อน เกิดความผาสุกจนได้ถ่ายทอดความรู้สึกที่ดีของตนเองออกมาสู่สายตาผู้ชม เป็นการสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตนเองและผู้อื่นในสังคม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะเพื่อใคร่ครวญและถ่ายทอดประสบการณ์จากธรรมชาติที่ตัวเองชื่นชอบและประทับใจ
2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะทางใจและสังคมจากการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ของตนเองให้กับผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรมด้วยการอธิบายหัวข้อเรื่องแมกไม้ยามเช้าพร้อมกับสื่อความหมายของแมกไม้ยามเช้าให้สดชื่นแจ่มใสตามจินตนาการของตนเอง

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยกการแสดงตัวอย่างของภาพธรรมชาติที่มีคุณลักษณะเป็น "แมกไม้ยามเช้า" ซึ่งเป็นพืชพันธุ์ไม้ต่างๆ เช่น ดอกไม้ ผลไม้ ต้นไม้ ให้ผู้เรียนรับชมและเข้าใจ แล้วให้ผู้เรียนใคร่ครวญประสบการณ์ที่มีอยู่เพื่อนำมาแสดงความเห็นและจินตนาการเกี่ยวกับแมกไม้ยามเช้าในอุดมคติของตนเองว่าสดชื่นแจ่มใสอย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม แจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.2. ผู้สอนทำการสำรวจกับเชื่อมโยงความเห็นและจินตนาการของผู้เรียนเกี่ยวกับธรรมชาติยามเช้าซึ่งเกี่ยวกับพืชพันธุ์ไม้ต่าง ๆ เพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรมถ่ายภาพด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

2.3. ผู้สอนสาธิตวิธีการถ่ายภาพและตกแต่งภาพธรรมชาติ เช่น ถ่ายภาพดอกไม้ ผลไม้ ให้ผู้เรียนดูและเข้าใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนถ่ายภาพและตกแต่งภาพธรรมชาติที่ดูสดชื่นแจ่มใสในอุดมคติของตนเองด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยทำตามพร้อมกันผู้สอนแล้วมีผู้ช่วยสอนคอยประกบช่วยผู้เรียนแต่ละคนอย่างใกล้ชิด

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ของตนเองหน้าชั้นเรียนโดยกล่าวถึงความรู้สึกสดชื่นแจ่มใสในภาพพืชพันธุ์ไม้ของตนเอง

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- หุ่นธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ในสวน ดอกไม้ในแจกัน
- คู่มือการใช้งาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่
- แอปพลิเคชันถ่ายภาพ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขอเชิญผู้สนใจร่วมกิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอด้วยสมาร์ทโฟน

ถิ่นสยามในความทรงจำ

ด้วยแอปพลิเคชัน Kinemaster

ฟรี! รวมอาหารว่าง เครื่องดื่ม & ของที่ระลึก

รับผู้ที่มีอายุ 60+ ที่มี
สมาร์ทโฟนหรือแทปเล็ตของตนเอง

จำนวน **10 คน**

- ตัดต่อคลิปวีดีโอด้วยสื่อไฮเทค
- ใส่เทคนิคคลิปให้น่าสนใจ
- เพิ่มความสุขและเพลิดเพลิน
- ต่อยอดไปสู่ระดับอาชีพได้

วันพฤหัสบดีที่ 18 เมษายน 2567 เวลา 9.00-12.00 น.

ณ ห้อง 202 อาคาร 8 ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ใกล้ MRT สามย่าน)

สนใจติดต่อ ครูแอ๊ะ

081-7551266

attaliya@gmail.com

Line ID: Atrosesther

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 1.3: ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง "ถิ่นสยามในความทรงจำ"

แนวคิด

ผู้สูงอายุแต่ละคนมีประสบการณ์ใช้ชีวิตและผ่านสถานที่ต่าง ๆ ในประเทศไทยตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยทำงานที่มีสิ่งแวดล้อมและวิถีชีวิตที่แตกต่างจากยุคปัจจุบัน ซึ่งสถานที่บางอย่างได้เกิดการเปลี่ยนแปลงและสูญสาย แต่เป็นความทรงจำที่เกิดจากประสบการณ์จริงที่เห็นกับตาหรือได้ยิน จนสามารถจดจำและเล่าเรื่องเหล่านั้นให้สำหรับผู้สนใจในเรื่องสิ่งแวดล้อมความเป็นมาในอดีตผ่านการตัดต่อคลิปวีดีโอ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะจากการเล่าเรื่องสถานที่ที่ตัวเองพบเห็นในประเทศไทยตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยทำงาน
2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการรำลึกถึงสถานที่ที่ตัวเองพบเห็นในประเทศไทยในอดีตเมื่อครั้งอยู่ในวัยเด็กจนถึงวัยทำงาน
3. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง
ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม โดยอธิบายหัวข้อเรื่องถิ่นสยามในความทรงจำให้กับผู้เรียน

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการแสดงตัวอย่างของสถานที่ในอดีตให้กับผู้เรียน โดยเล่าเรื่องประวัติความเป็นมากับจุดเด่นที่สำคัญของสถานที่ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวให้ผู้เรียนรับชมและเข้าใจแล้วให้ผู้เรียนใคร่ครวญว่าตนเองประทับใจสถานที่แห่งใดในประเทศไทยเมื่อครั้งตนเองยังอยู่ในวัยเด็กและวัยทำงานพร้อมกับเล่าเรื่องที่มาของสถานที่นั้น

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม แจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

2.2. ผู้สอนทำการสำรวจและเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับสถานที่ในประเทศไทยที่ผู้เรียนประทับใจในวัยเด็กและวัยทำงาน เพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.3. ผู้สอนสาธิตวิธีการตัดต่อคลิปวิดีโอสถานที่ในประเทศไทยที่ผู้สอนประทับใจในวัยเยาว์ให้ผู้เรียนรับชมและทำความเข้าใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนตัดต่อวิดีโอเรื่องสถานที่ในประเทศไทยที่ตนเองประทับใจในอดีตพร้อมกันผู้สอนแล้วมีผู้ช่วยสอนคอยประกบและให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียนโดยเล่าเรื่องประวัติความเป็นมาของสถานที่ในประเทศไทยที่ตนเองประทับใจ พร้อมกับกล่าวถึงความประทับใจของสถานที่แห่งนี้

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นกับประสบการณ์และซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- คู่มือการใช้งาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่
- แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวิดีโอ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขอเชิญผู้สนใจร่วมกิจกรรมวาดภาพแสนสนุกด้วยสมาร์ทโฟน

สุขกันเถิดเรา

ฟรี! รวมอาหารว่าง เครื่องดื่ม ของที่ระลึก

ด้วยแอปพลิเคชัน iBisPaint X

(วาดได้ทั้งปากกาและนิ้วมือ)

รับผู้ที่มีอายุ 60+ ที่มี
สมาร์ทโฟนหรือแทปเล็ตของตนเอง

จำนวน 10 คน

- สร้างภาพสวยด้วยสื่อไฮเทค
- เพิ่มความสุขและเพลิดเพลิน
- ต่อยอดไปสู่ระดับอาชีพได้

วันศุกร์ที่ 19 เมษายน 2567 เวลา 9.00-12.00 น.

ณ ห้อง 202 อาคาร 8 ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ใกล้ MRT สามย่าน)

สนใจติดต่อ ครูแอ๊ะ

081-7551266

attaliya@gmail.com

Line ID: Atrosesther

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 2.1: วาดภาพในหัวข้อ “สุขกันเถิดเรา”

แนวคิด

ผู้สูงอายุได้พบกับผู้คนมากมายที่เป็นเพื่อนตั้งแต่วัยเด็กและวัยทำงาน แม้ว่าบุคคลเหล่านั้นจะมาจากสภาพแวดล้อมและมีลักษณะที่ต่างกันแต่ก็ปรับตัวเข้าหากัน ได้มีน้ำใจช่วยเหลือจนเกิดเป็นความรัก ความผูกพันและมีมิตรภาพที่ดีด้วยกัน สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่น่าประทับใจและเป็นความทรงจำที่ดีจนได้สร้างเสริมสุขภาวะจากความทรงจำของบุคคลที่รักมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ ที่ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิตสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม เป็นสัญลักษณ์ของความต่างกันมาให้ผู้เรียนได้แต่งเติมใบหน้าที่มีรอยยิ้มในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแม้ว่าแต่ละคนจะแตกต่างกันแต่ก็มีความผาสุกหรือสุขภาวะที่ดีด้วยกัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะเพื่อรำลึกถึงความทรงจำและความประทับใจในกลุ่มบุคคลอันเป็นที่รักอย่างมีความสุขและสมหวัง

2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่พร้อมปากกาเขียนหน้าจอเป็นของตนเอง

ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม โดยอธิบายหัวข้อเรื่อง “สุขกันเถิดเรา” ซึ่งหมายถึงความประทับใจของบุคคลที่ตนเองรักในช่วงชีวิตที่ผ่านมา

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการให้ผู้เรียนทบทวนความทรงจำเกี่ยวกับกลุ่มบุคคลที่รักในอดีตว่าคือใคร บุคคลนั้นมาจากไหน รู้สึกประทับใจและมีความทรงจำที่ดีกับบุคคลเหล่านั้นอย่างไร แล้วให้ผู้เรียนเล่าเรื่องกลุ่มบุคคลที่ตนเองรักหน้าห้องเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม โดยทำการสำรวจและเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับกลุ่มบุคคลที่รักในอดีตทั้งด้านความประทับใจและความทรงจำที่ดีในช่วงนั้น เพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรมการวาดรูปด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

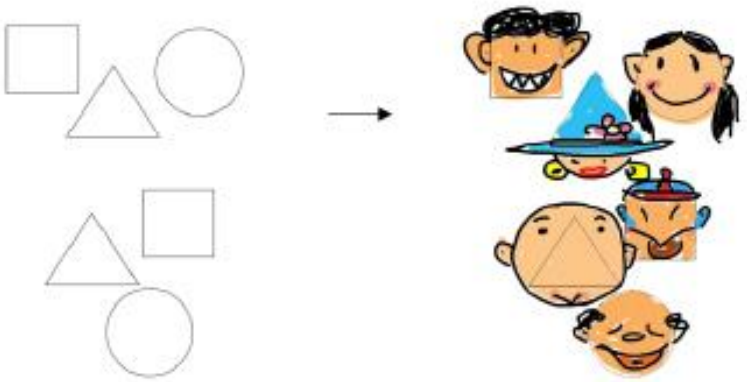
เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.2. ผู้สอนแจกคู่มือการใช้งานและใบงานในผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งในเนื้อหาของใบงานประกอบด้วย สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลมมาให้ผู้เรียนวาดภาพต่อเติมหน้าคน

2.3. ผู้สอนแสดงตัวอย่างและสาธิตการวาดรูปหน้าคนที่มีรอยยิ้มต่าง ๆ ซึ่งแสดงถึงผลสุดจากรูปทรงเรขาคณิตทั้งสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลมให้ผู้เรียนรับชมและทำความเข้าใจ

ตัวอย่าง



ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนวาดรูปหน้าคนที่เป็นตัวแทนของบุคคลที่ตนเองรักโดยวาดรอยยิ้มในลักษณะต่าง ๆ ตามอุดมคติจินตนาการและความรู้สึกของตนเองพร้อมกันผู้สอนแล้วมีผู้ช่วยสอนคอยประกบและให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียนโดยบรรยายถึงลักษณะของหน้าคนในภาพว่าคือใคร มีความรักและความสุขกับบุคคลเหล่านี้ได้อย่างไร

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- คู่มือการใช้งาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่ขนาดใหญ่ (แทปเล็ต) พร้อมปากกาสไตลัสสำหรับวาดภาพ
- แอปพลิเคชันวาดภาพ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 2.2: ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ เรื่อง “เพื่อนใหม่”

แนวคิด

การจัดกิจกรรมผู้สูงอายุซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำกันเป็นกลุ่ม ช่วยสร้างเสริมผู้สูงอายุให้รู้จักปรับตัวและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกัน เกิดทัศนคติที่ดีมีความประทับใจซึ่งกันและกัน เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และช่วยเหลือเกื้อกูลผ่านทางการถ่ายภาพให้แก่กัน เป็นการสร้างมิตรภาพและสัมพันธภาพอันดีให้แก่กัน โดยกิจกรรมนี้ได้เตรียมฉากหลังเจาะหน้า (Standy) ให้ผู้เรียนถ่ายรูปในเรื่องราวที่เกี่ยวกับความเป็นไทยและความสดใสในวัยเยาว์ เพื่อเพิ่มความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เรียนได้ทำกิจกรรมถ่ายภาพกับตกแต่งภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสรรสร้างผลงานศิลปะเพื่อถ่ายทอดความประทับใจจากการทำความรู้จักเพื่อนใหม่ในกิจกรรม
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักปรับตัวเข้าหาผู้อื่นในสังคม
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการแบ่งปัน และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตนเองให้กับผู้อื่น
4. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม “เพื่อนใหม่” ถึงวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนรู้จักปรับตัวและพบปะสังสรรค์เพื่อนร่วมกิจกรรมใหม่ซึ่งอาจจะช่วยสร้างเสริมมิตรภาพที่ดีต่อกันได้ในอนาคต

ผู้สอนให้ผู้เรียนแนะนำตัวเองหน้าชั้น และจัดกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม แจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

2.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการแสดงตัวอย่างและสาธิตวิธีการถ่ายรูปบุคคลจากฉากให้ผู้เรียนรับชมและทำความเข้าใจ โดยใช้ฉากการ์ตูนเจาะหน้าสำหรับถ่ายรูป (Standee Die-cut Face) แล้วให้แบบอาสาสมัคร 2 คน ยืนด้านในฉากแล้วแสดงหน้าตรงรูเจาะรูปวงกลมตรงใบหน้าของตัวการ์ตูนในฉาก

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ตัวอย่าง

ฉากการ์ตูนเจาะหน้าสำหรับถ่ายรูป (Standee Die-cut Face)
ที่มา: https://www.octopus.co.th/blogs/product/standee

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนสลับกันถ่ายภาพเป็นแบบ โดยผู้เรียน 1 คน ถ่ายภาพเพื่อนในกลุ่ม 2 คนสลับกันจนครบทุกคน โดยมีผู้สอนและผู้ช่วยสอนคอยประกบช่วยดูแลผู้เรียนแต่ละคนอย่างใกล้ชิด

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนในกลุ่มทั้ง 5 คน ออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- ฉากการ์ตูนเจาะหน้าสำหรับถ่ายรูป (Standee Die-cut Face)
- คู่มือการใช้งาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่
- แอปพลิเคชันถ่ายภาพ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 2.3: ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง "ด้วยรักและผูกพัน"

แนวคิด

ผู้สูงอายุหลายคนได้ก้าวผ่านช่วงที่ใช้ชีวิตร่วมกันบุคคลทั้งคนในครอบครัว เพื่อนฝูงในชั้นเรียน เพื่อนร่วมงาน ครูบาอาจารย์ เจ้านาย ลูกน้อง ได้ร่วมทุกข์ร่วมสุข ช่วยเหลือเกื้อกูลกันจนกลายเป็นความประทับใจซึ่งกันและกัน แม้ว่าแต่ละคนจะมาจากสภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ที่ได้ใช้ชีวิตกับบุคคลเหล่านั้นมาเล่าเรื่องเรียบเรียงเรื่องราวผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมกับใส่เสียงประกอบให้มีความเสมือนจริง เป็นการเพิ่มพูนความรู้สึกออกมาสู่ผู้ชมให้เกิดอารมณ์ร่วมกัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการเล่าเรื่องความผูกพันกับคนหรือกลุ่มอันเป็นที่รัก
2. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการสร้างศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม "ด้วยรักและผูกพัน"

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการให้ผู้เรียนใคร่ครวญว่าในช่วงที่ผ่านมาตนเองมีความรักและความผูกพันกับผู้ใด พร้อมกับเล่าเรื่องช่วงเวลาที่ประทับใจกับบุคคลเหล่านั้น

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม แจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

2.2. ผู้สอนทำการสำรวจและเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องราวบุคคลที่รักและผูกพันกับผู้เรียน เพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

2.3. ผู้สอนสาธิตวิธีการตัดต่อคลิปวีดีโอให้ผู้เรียนรับชมและทำความเข้าใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนตัดต่อคลิปวีดีโอพร้อมกันผู้สอนแล้วมีผู้ช่วยสอนคอยประกบและให้คำแนะนำ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียนโดยเล่าเรื่องบุคคลที่รักและผูกพันกับผู้เรียนว่าผู้นั้นมีความเป็นมาอย่างไร มีความผูกพันกับผู้เรียนอย่างไร และประทับใจกับผู้นั้นอย่างไร

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- คู่มือการใช้งานและใบงาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่
- แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวิดีโอ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 3.1: วาดภาพในหัวข้อ “งานที่ฉันรัก”

แนวคิด

ผู้สูงอายุแต่ละคนมีความเชี่ยวชาญในการทำงานเฉพาะตัว ทั้งวิชาชีพที่เคยทำประจำก่อนเกษียณ และงานอดิเรกที่ถนัดและทำมานาน เมื่ออยู่ในเกษียณบางคนยังคิดถึงงานที่ตนเองถนัดและเคยทำประจำ บางคนไม่ได้ทำงานแล้วก็มีความรู้สึกขาดคุณค่าในตนเองและสังคม กับรู้สึกเหงาหงอยและว้าเหว่เพราะขาดการปฏิสัมพันธ์กับสังคม ดังนั้นกิจกรรมการสอนวาดภาพในครั้งนี้จึงได้ให้ผู้เรียนได้ทำการวาดภาพงานที่ตัวเองรักและชอบทำจากตัวอักษร i ซึ่งสื่อความหมายถึงตัวผู้เรียนนั่นเอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถผลงานศิลปะเพื่อรำลึกถึงความทรงจำและความฝันเกี่ยวกับอาชีพ หรืองานอดิเรกที่ตัวเองเคยใช้ชีวิตกับบุคคลอันเป็นที่รักอย่างมีความสุขและสมหวัง
2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการแบ่งปันแนวคิดของตนเองให้กับผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่พร้อมปากกาเขียนหน้าจอเป็นของตนเอง

ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม โดยอธิบายหัวข้อเรื่อง “งานที่ฉันรัก” ซึ่งหมายถึงความรัก ความชอบและความเชี่ยวชาญในงานที่ตนเองทำในอดีตและอาจจะถึงปัจจุบัน

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการให้ผู้เรียนใคร่ครวญตัวเองว่างานที่ตนเองรักและเชี่ยวชาญว่ามีอะไรบ้าง งานนั้นมีคุณสมบัติอย่างไร มีประโยชน์อย่างไร ทำไมถึงชอบทำงานนี้ และอะไรเป็นแรงบันดาลใจหรือเป็นแรงกระตุ้นให้มาทำงานนี้ แล้วให้ผู้เรียนนำเสนอ

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม แจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

2.2. ผู้สอนทำการสำรวจกับเชื่อมโยงความคิดเห็นและแรงบันดาลใจของผู้เรียนเกี่ยวกับ “งานที่ฉันรัก” เพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรม

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

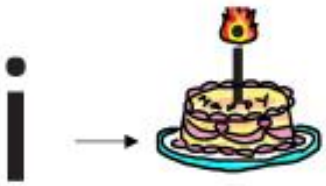
โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

2.3. ผู้สอนสาธิตวิธีการวาดภาพด้วยการวาดงานที่ตนเองรักโดยการวาดต่อจากตัวอักษร “i” ซึ่งหมายถึงตัวฉัน

ตัวอย่าง 1: ชอบปลูกดอกไม้

ตัวอย่าง 2: ชอบถ่ายรูป

ตัวอย่าง 3: ชอบทำขนมเค้ก



ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนทำการสำรวจว่างานที่ตนเองรักคืออะไรแล้วทำการวาดรูปที่ต่อลายเส้นและรูปทรงจากตัวอักษร “i” โดยมีผู้สอนและผู้ช่วยสอนคอยประกบและให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียนโดยบรรยายว่าภาพที่ตนเองวาดต่อจากตัวอักษร “I” หมายถึงงานอะไรและทำไมถึงชอบทำงานนี้

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- คู่มือการใช้งานและใบงาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่ขนาดใหญ่ (แทปเล็ต) พร้อมปากกาสไตลัสสำหรับวาดภาพ
- แอปพลิเคชันวาดภาพ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขอเชิญผู้สนใจร่วมกิจกรรมถ่ายภาพแสนสนุกด้วยสมาร์ทโฟน

ผลงานสานต่อ

ด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพพื้นฐาน

ฟรี! รวมอาหารว่าง เครื่องดื่ม & ของที่ระลึก

รับผู้ที่มีอายุ 60+ ที่มีสมาร์ทโฟนหรือแทปเล็ตของตนเอง

จำนวน 10 คน

- บันทึกและตกแต่งภาพสวยด้วยสื่อไฮเทค
- เพิ่มความสุขและเพลิดเพลิน
- ต่อยอดไปสู่ระดับอาชีพได้

วันพฤหัสบดีที่ 25 เมษายน 2567 เวลา 9.00-12.00 น.

ณ ห้อง 202 อาคาร 8 ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ใกล้ MRT สามย่าน)

สนใจติดต่อ ครูแอ๊ะ

081-7551266

attaliya@gmail.com

Line ID: Atrosesther

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 3.2: ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ เรื่อง "ผลงานสานต่อ"

แนวคิด

ผู้สูงอายุส่วนมากเคยมีงานประจำที่ทำจนชำนาญเพราะมีประสบการณ์มาหลายปี บางคนมีงานอดิเรกที่ชื่นชอบซึ่งอาจเป็นกิจกรรมยามว่างหรือเป็นกิจกรรมที่ตนเองชอบทำประจำ เมื่ออยู่วัยเกษียณจึงอยู่ในสถานะว่างงานหรือต้องการจะแบ่งปันผลงานของตนเองสู่สายตาผู้อื่นเพราะต้องการที่จะเพิ่มคุณค่าให้กับตนเอง มีบทบาทในสังคม และบางคนยังต้องการที่จะสร้างรายได้ให้กับตนเอง ดังนั้น กิจกรรมการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ นอกจากจะเป็นกิจกรรมการสอนผู้สูงอายุให้รู้จักใช้แอปพลิเคชันถ่ายภาพและตกแต่งภาพด้วยตนเองแล้ว ยังช่วยนำผลงานประดิษฐ์จากผู้สูงอายุ ไม่ว่าจะเป็นงานฝีมือ ผลงานอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ตลอดจนสินค้าทั้งจากกิจการส่วนตัว ในชุมชนหรือจากภูมิปัญญาชาวบ้านมาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ด้วยการบันทึกภาพเพื่อการนำเสนอแนวคิดจากผลงานที่ทำ และบางคนอาจต่อยอดจากงานอดิเรกเป็นรายได้ การใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่บันทึกภาพผลงานด้วยการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้มีความโดดเด่น สวยงาม เป็นที่ดึงดูดแก่ผู้ชมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสุขภาวะที่ดีจากการนำเสนอและแชร์ผลงานของตนเองให้ผู้อื่นได้รับชม ชื่นชมและสนใจในงานนั้น เป็นการสร้างคุณค่าให้กับทั้งตัวผลงานและตัวผู้สร้างผลงานเองทั้งทางด้านจิตใจและอาจต่อยอดเป็นมูลค่าได้ในอนาคตอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะด้วยการบันทึกภาพเพื่อนำไปต่อยอด
2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง
ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการแสดงตัวอย่างของภาพผลงานให้ผู้เรียน โดยเป็นผลงานที่ตรงกับสิ่งที่ผู้สูงอายุสนใจ เช่น สินค้าโอท็อป งานอดิเรกพวกงานฝีมือต่างๆ เป็นต้น โดยให้ผู้เรียนเตรียมผลงานของตนเองมาถ่ายภาพโดยใช้แอปพลิเคชันถ่ายภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ล่วงหน้า

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรม แจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

2.2. ผู้สอนสาธิตวิธีการถ่ายภาพและตกแต่งภาพให้ผู้เรียนได้รับชมและเข้าใจ

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนถ่ายภาพและตกแต่งภาพที่ผลงานของตนเองด้วยแอปพลิเคชันถ่ายภาพบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยทำตามพร้อมกันผู้สอนแล้วมีผู้ช่วยสอนคอยประกบช่วยผู้เรียนแต่ละคนอย่างใกล้ชิด

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ของตนเองหน้าชั้นเรียน

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

- ผลงานตัวอย่าง
- ฉากพื้นหลังสีขาวสำหรับถ่ายภาพ
- ไฟสตูดิโอ 1-2 ตัว
- คู่มือการใช้งานและใบงาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่
- แอปพลิเคชันถ่ายภาพ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขอเชิญผู้สนใจร่วมกิจกรรมตัดต่อคลิปวีดีโอด้วยสมาร์ทโฟน

แลกเปลี่ยน เวียนภูมิ

ด้วยแอปพลิเคชัน Kinemaster

ฟรี! รวมอาหารว่าง เครื่องดื่ม & ของที่ระลึก

รับผู้ที่มีอายุ 60+ ที่มี
สมาร์ทโฟนหรือแทปเล็ตของตนเอง

จำนวน 10 คน

- ตัดต่อคลิปวีดีโอด้วยสื่อไฮเทค
- ใส่เทคนิคคลิปให้น่าสนใจ
- เพิ่มความสุขและเพลิดเพลิน
- ต่อยอดไปสู่ระดับอาชีพได้

วันศุกร์ที่ 26 เมษายน 2567 เวลา 9.00-12.00 น.

ณ ห้อง 202 อาคาร 8 ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ใกล้ MRT สามย่าน)

สนใจติดต่อ ครูแอ๊ะ

Line ID: Atrosesther

081-7551266

attaliya@gmail.com

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

กิจกรรมที่ 3.3: ตัดต่อคลิปวีดีโอ เรื่อง "แลกเปลี่ยน เรียนภูมิ"

แนวคิด

ผู้สูงอายุแต่ละคนได้ผ่านช่วงเวลาตั้งแต่วัยเด็กและวัยทำงาน จึงมีประสบการณ์ในด้านในด้านหนึ่งทั้งจากการเรียน จากการทำงานวิชาชีพและงานอดิเรกซึ่งเป็นการทดลองปฏิบัติงานในสิ่งที่ตนเองสนใจมาเป็นระยะเวลาจนเกษียณอายุ จึงได้ตกอยู่ในสภาวะว่างงาน ทำให้เกิดปัญหาขาดรายได้ ไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้ตลอดเวลาอย่างที่เคยเป็น อาจต้องพึ่งพาลูกหลาน จนทำให้การใช้ชีวิตเป็นไปอย่างยากลำบาก กอปรกับกระแสเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในสังคมเป็นอย่างมากจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้กับเข้ากับสังคมปัจจุบัน ซึ่งอาจเป็นเรื่องยากสำหรับผู้สูงอายุส่วนใหญ่ที่เคยชินกับวิธีการทำงานและใช้ชีวิตแบบเดิม อีกทั้งยังสภาพร่างกายของผู้สูงอายุที่เสื่อมสภาพการปฏิบัติงานมาเป็นระยะเวลานานจึงไม่แข็งแรงและเจ็บป่วยได้ง่าย ทำให้หลายคนรู้สึกว่าตัวเองไม่มีคุณค่า เป็นภาระต่อสังคม เกิดการท้อแท้ สิ้นหวัง และหมดกำลังใจในการใช้ชีวิต ดังนั้นกิจกรรมการนำเสนอวิธีการสร้างงานด้วยการตัดต่อวิดีโอเรียงตามลำดับขั้นตอนจากต้นและเป็นผลงาน ได้ถูกสรรสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าและมีบทบาทที่สำคัญต่อสังคม อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ได้แบ่งปันประสบการณ์ความรู้ของตนเองจากการทำงานที่ตัวเองถนัดและชื่นชอบให้ผู้คนในสังคมได้รับรู้และสนใจจนสามารถปฏิบัติตาม ซึ่งองค์ความรู้บางอย่างในอดีตหายากหรือขาดคนสานต่อ จึงเป็นประโยชน์ต่อชนรุ่นหลังต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ของตนเองให้กับผู้อื่น

2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียน คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวนไม่เกิน 10 คน มีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเอง

ผู้สอน ประกอบด้วยผู้สอนหลักจำนวน 1 คน ผู้ช่วยสอน จำนวน 1-2 คน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1.1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหาของกิจกรรม

1.2. ผู้สอนใช้หลักจิตตปัญญาศึกษาด้วยการให้ผู้เรียนใคร่ครวญว่างานที่ตนเองชอบและถนัดว่าคืองานอะไร มีคุณสมบัติอย่างไร มีประโยชน์ต่อตนเองกับสังคมอย่างไร และมีวิธีการลำดับขั้นตอนการทำงานอย่างไร

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

2.1. ผู้สอนแจกใบงานและคู่มือการใช้งานให้ผู้เรียนแต่ละคน

2.2. ผู้สอนเชื่อมโยงงานตามความถนัดของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรมตัดต่อคลิปวิดีโอเพื่อบอกขั้นตอนการทำงานด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

2.3. ผู้สอนสาธิตวิธีการตัดต่อคลิปวิดีโอให้ผู้เรียนรับชมและทำความเข้าใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นแสดงออก

ผู้เรียนตัดต่อคลิปวิดีโอเพื่อบอกขั้นตอนการทำงานที่ตนเองถนัด ซึ่งสามารถทำพร้อมกันผู้สอนแล้วมีผู้ช่วยสอนคอยประกบและให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ

4.1. ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียนโดยอธิบายถึงขั้นตอนการทำงานที่ตนเองถนัด

4.2. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็นและซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 6 ขั้นจัดนิทรรศการ

ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ

ขั้นที่ 7 ขั้นประเมิน

ผู้สอนประเมินความสำเร็จในรูปแบบกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของตนเอง

สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

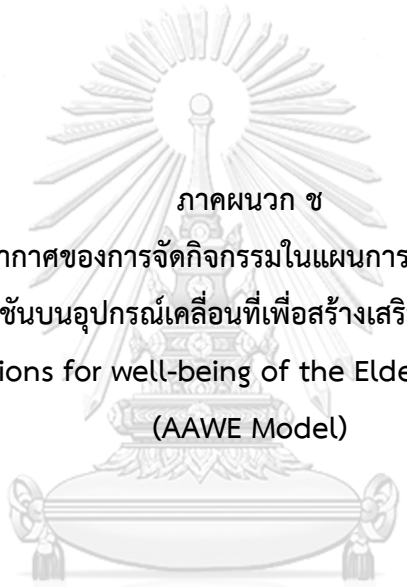
- ผลงานตัวอย่าง
- คู่มือการใช้งานและใบงาน
- อุปกรณ์เคลื่อนที่
- แอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวิดีโอ
- เครื่องฉายภาพและวิดีทัศน์
- สัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

เลขที่โครงการวิจัย 650142
วันที่รับรอง 17 ม.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 16 ม.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาคผนวก ช

ภาพบรรยากาศของการจัดกิจกรรมในแผนการเรียนรู้ศิลปะดิจิทัล ด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ Art Applications for well-being of the Elders Teaching Model (AAWE Model)

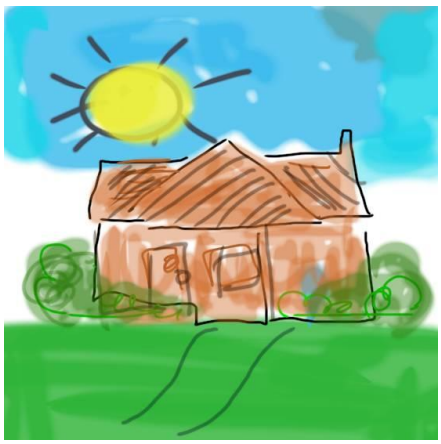


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

บรรยากาศกิจกรรม “บ้านแสนสุข”

ภาพการจัดกิจกรรม “บ้านแสนสุข”



ตัวอย่างผลงานกิจกรรม “บ้านแสนสุข”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”

ภาพของการจัดกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”

ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “แมกไม้ยามเช้า”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

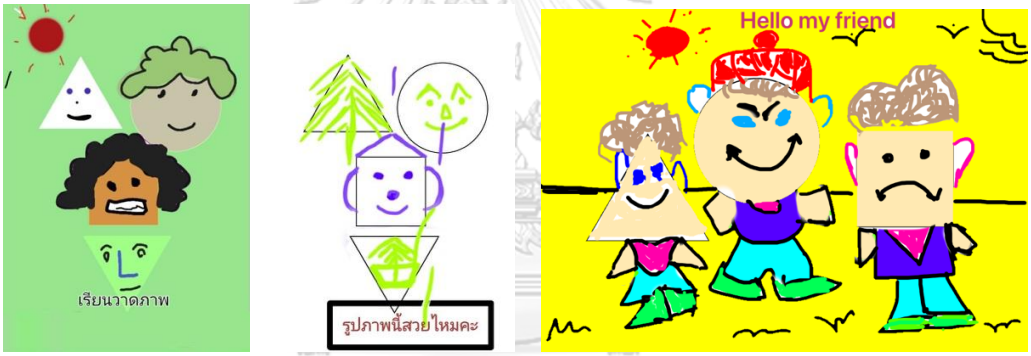
ภาพการจัดกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

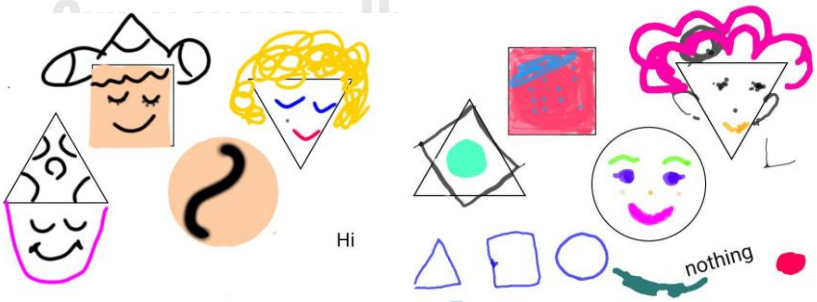
ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ถิ่นสยามในความทรงจำ”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา”

ภาพการจัดกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา”





ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “สุขกันเถิดเรา”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศกิจกรรม “เพื่อนใหม่”

ภาพการจัดกิจกรรม “เพื่อนใหม่”

ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “เพื่อนใหม่”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน”

ภาพการจัดกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน”

ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “ด้วยรักและผูกพัน

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศกิจกรรม “งานที่ฉันรัก”

ภาพของการจัดกิจกรรม “งานที่ฉันรัก”

ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “งานที่ฉันรัก”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศกิจกรรม “ผลงานสานต่อ”

ภาพหมู่ของผู้ร่วมกิจกรรม “ผลงานสานต่อ”

ตัวอย่างผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ภาพบรรยากาศของกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ”

ภาพของการจัดกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ”

ผลงานตัวอย่างกิจกรรม “แลกเปลี่ยนเวียนภูมิ”

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวอรทยา สารมาศ
วัน เดือน ปี เกิด	15 ธันวาคม 2514
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลศิริราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปบัณฑิต สาขาประยุกตศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2535 Master of Fine Arts (Graphic Design), Fort Hays State University, Kansas, USA.
ที่อยู่ปัจจุบัน	347 ซอยลาดพร้าว 96 ถนนลาดพร้าว แขวงพลับพลา เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ 10310
ผลงานตีพิมพ์	1. รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ (วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม ปีที่ 8 ฉบับที่ 7 กรกฎาคม 2567) 2. การศึกษาเปรียบเทียบการทำผ้าบาติกของสามชุมชนที่มีความต่างวัฒนธรรมในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปีที่ 26 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2565) 3. ศิลปะเป็นฐานด้วยการเล่าเรื่องจากภาพเพื่อสร้างสุขภาวะของผู้สูงอายุ (วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน 2563) 4. การใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อพัฒนาสุขภาวะของผู้สูงอายุ: การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ปีที่ 9 ฉบับที่ 17 กรกฎาคม-ธันวาคม 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:28:26