



รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา
(อายุ 10-12 ปี)

โดย

วันวิวิธ จำปาทอง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2566

TIKTOK PATTERNS AND STRATEGIES FOR EDUCATION
FOR PRIMARY SCHOOL CHILDREN.
(10-12 YEARS OLD)

BY

WANWIWA CHAMPATHONG

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
MANAGEMENT OF CULTURAL HERITAGE AND CREATIVE INDUSTRIES
COLLEGE OF INNOVATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
วิทยาลัยนวัตกรรมการ

วิทยานิพนธ์

ของ

วันวิวิธน์ จำปาทอง

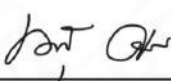
เรื่อง

รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา
(อายุ 10-12 ปี)

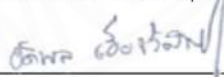
ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2567

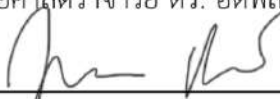
ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เวฬุรีย์ เมธาวีวินิจ)

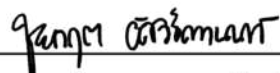
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติพล เชื้อจรัสพันธุ์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ท แสนทวี)

คณบดี


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชยกฤต อัศวธิตานนท์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)
ชื่อผู้เขียน	วันวิวิธ จำปาทอง
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	การจัดการมรดกทางวัฒนธรรมและอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติพล เอื้อจรัสพันธุ์
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา และศึกษากลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) จากผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ตามหัวข้อที่ได้กำหนดไว้ โดยมีการเตรียมคำถามปลายเปิดให้ให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกที่สามารถแสดงทัศนคติและมุมมองของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษาประกอบด้วย 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) รูปแบบการตอบคำถาม 2) รูปแบบการเล่าเรื่อง และ 3) รูปแบบการสาธิต และ 6 ลักษณะ ประกอบด้วย 1) ระยะเวลาสั้นกระชับ 2) ดึงดูดความสนใจของเด็ก 3) สอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้ 4) พัฒนาทักษะด้านต่างๆ 5) ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และ 6) เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้สร้างคลิป ในส่วนของกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษาโดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสื่อสาร (SMCR) ประกอบด้วย 1. ผู้ส่งสารหรือแหล่งกำเนิดสาร (Sender / Source) แบ่งได้เป็นสามกลุ่ม ได้แก่ 1) ครูที่เข้าใจเนื้อหาการสอนและถ่ายทอดออกมาได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการสร้างสื่อการสอน มีการพัฒนาตนเอง และมีการประเมินผลหลังการสอน 2) นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ส่วนร่วมในชั้นเรียน

และกล้าแสดงออก และลงมือทำ 3) ผู้ปกครอง เปรียบเสมือนผู้สนับสนุน ช่วยเตรียมอุปกรณ์สำหรับเด็ก การตัดต่อคลิป และ ทำความเข้าใจบทเรียนพร้อมไปกับการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกับผู้เรียน

2. สาร (Message) ประกอบไปด้วย 1) กลยุทธ์การใช้เนื้อหาความรู้ คือเนื้อหาความรู้พื้นฐาน สามารถทำความเข้าใจได้ผ่านสื่อการสอนภายในระยะเวลาสั้น 2) กลยุทธ์การใช้เพลงเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เรียน 3) กลยุทธ์การใช้ภาพนิ่งหรือวิดีโอในการประกอบสื่อการสอน และเรียนรู้เนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรม 4) กลยุทธ์การใช้การ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เรียน 3. สื่อหรือช่องทางการส่งสาร (Channel) ได้แก่ 1) แอปพลิเคชันสามารถให้ผู้ใช้งานเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับสารได้ มีรูปแบบการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน เหมาะกับเด็กประถมปลายที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนมาก มีฟังก์ชันเสริมต่างๆที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสนุก 2) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น หลังจากการรับชมคลิปวิดีโอสื่อการสอน และการตอบคำถามหรือแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม 4. ผู้รับสาร (Receiver) เด็กได้แสดงความคิดเห็น(Feedback) หลังจากการรับชมคลิปวิดีโอที่ครูผู้สอน เพื่อให้ครูนำคำตอบและมุมมองของเด็กนักเรียนมาวิเคราะห์(Decodes) ถึงประสิทธิภาพที่ได้จากการใช้สื่อการสอน 5. สิ่งรบกวน (Noise) ได้แก่ 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ อาจเกิดการลอกเลียนแบบจากการรับชมสื่อที่ไม่เหมาะสมและได้รับสารที่ผิดหากไม่ผ่านการกรองของผู้ปกครอง โดยการแก้ปัญหาของอุปสรรคข้างต้นคือผู้ปกครองสามารถตั้งค่าในการคัดกรองเนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK ให้เหมาะสมสำหรับเด็ก เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น และ 2. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา เนื่องจาก ในการรับชมสื่อผ่านหน้าจอเป็นเวลานาน อาจส่งผลต่อกล้ามเนื้อตาหากมีการจ้องหรือรับชมสื่อเป็นเวลานานจนเกินไป ซึ่งทางออกในการป้องกันปัญหา คือ การออกแบบสื่อที่มีความสั้น กระชับ ไม่ให้เด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อเป็นเวลานาน และมีการเรียนรู้ผ่านสื่อสลับกับการเรียนในตำราเป็นหลัก

คำสำคัญ: ดิจิตอล (TIKTOK) ,TIKTOK เพื่อการศึกษา , เด็กวัยประถมศึกษา, กลยุทธ์ของแอปพลิเคชัน TIKTOK

Thesis Title	TIKTOK PATTRENS AND STRATEGIES FOR EDUCATION FOR PRIMARY SCHOOL CHILDREN. (10-12 YEARS OLD)
Author	Wanwiwa Champathong
Degree	Master of Arts
Department/Faculty/University	Management of Cultural Heritage and Creative Industries College of Innovation Thammasat University
Thesis Advisor	Assistant Professor Adipon Euajarusphan, Ph.D.
Academic Year	2023

ABSTRACT

Research on the Patterns and Strategy of TIKTOK for Elementary Education (10-12 years old) aims to study the patterns and characteristics of TIKTOK for elementary education and study the appropriate strategy for using TIKTOK for elementary education. It is qualitative research by in-depth interview from the interviewee according to the specified topics. There are open-ended questions to obtain in-depth information that can show the interviewee's attitude and perspective.

The results of the study found that the patterns and characteristics of TIKTOK for elementary education consist of 3 forms: 1) question and answer form, 2) storytelling form, and 3) demonstration form. And 6 characteristics: 1) short and concise, 2) attract children's attention, 3) insert learning content, 4) develop various skills, 5) promote participation, and 6) give students the opportunity to create clips. As for the appropriate strategy for using TIKTOK for elementary education, it is

analyzed according to the elements of communication (SMCR), consisting of 1. Sender or Source, which can be divided into three groups: 1) teachers who understand the teaching content and can convey it appropriately, have the ability to create teaching media, have self-development, and have post-teaching evaluation. 2) students have an understanding of the content they are learning, participate in class, dare to express themselves, and take action. 3) parents are like supporters, helping to prepare equipment for children, editing clips, and understanding the lessons along with learning and doing activities with the learners. 2. Message consists of 1) Knowledge content strategy: basic knowledge content that can be understood through teaching media within a short period of time. 2) Strategy for using music to attract learners' attention. 3) Strategy for using still images or videos in teaching media and learning content in a concrete way. 4) Strategy for using cartoons to attract learners' attention. 3. Media or communication channel consists of 1) The application allows users to be both senders and receivers. It is easy to use and not overlapping, suitable for elementary school children who are suitable for not very complicated activities. There are various additional functions that help create fun. 2) Teachers give students the opportunity to express their opinions after watching video clips, teaching media, answering questions, or dividing into groups to do activities. 4. Receiver: The child has expressed his/her opinion after watching the video clip of the teacher in order for the teacher to analyze the answers and perspectives of the students to the effectiveness of using the teaching media. 5. Noise consists of 1) Content scope: There may be imitation from watching inappropriate media and receiving the wrong information if it is not filtered by parents. The solution to the above obstacles is that parents can set the content filtering in the TIKTOK application to be appropriate for children in order to prevent problems that may occur. And 2) Time constraints: Because watching media through the screen for a long time may affect the eye muscles if you stare or watch the media for too long. The solution to the problem is

to design media that is short and concise, not allowing children to spend a long time with the media, and to learn through media alternating with learning in textbooks as the main method.

Keywords: TikTok, TIKTOK for education, primary school age children, TIKTOK application strategy



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติพล เอื้อจรัสพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่สละเวลาให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอด ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เวฬุรีย์ เมธาวีวินิจ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ท แสนทวิ ที่กรุณาให้คำปรึกษาและคำแนะนำต่างๆจนสามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสัมภาษณ์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณเพื่อนปริญญาโททุกท่านที่ให้การช่วยเหลือให้คำแนะนำระหว่างการทำวิทยานิพนธ์มาโดยตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ขอขอบคุณชาวแก๊งรุ่งรัง ได้แก่ เฟิร์น อริสรา โฉมงาม และอิม กุลชา ปรีดาศักดิ์ ที่ให้ความช่วยเหลือทั้งร่างกายแรงใจอยู่ด้วยกันจนติดทุกคืนจนวิทยานิพนธ์สามารถสำเร็จไปได้

เหนือสิ่งอื่นใดขอขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ที่สนับสนุนทั้งทุนค่าใช้จ่ายในการศึกษาในครั้งนี้รวมทั้งคอยเป็นกำลังใจที่มอบให้ระหว่างการทำวิจัย หากขาดแรงสนับสนุนของคุณพ่อคุณแม่ข้าพเจ้าอาจถอดใจและงานวิจัยในครั้งนี้คงไม่สามารถประสบความสำเร็จไปได้

วันวิวิธ จำปาทอง

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย (1)

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (3)

กิตติกรรมประกาศ (6)

สารบัญตาราง (9)

สารบัญภาพ (10)

บทที่ 1 บทนำ 1

1.1 ที่มาและความสำคัญ 1

1.2 วัตถุประสงค์ 3

1.3 ขอบเขตการศึกษา 3

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 4

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ 5

บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 6

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค 6

2.2 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสาร 12

2.3 แนวคิดการยอมรับนวัตกรรม 19

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ 29

2.5 พัฒนาการของเด็กประถมศึกษา	34
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	45
3.1 วิธีการศึกษา	45
3.2 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง	45
3.3 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง	46
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	47
3.5 การตรวจสอบเครื่องมือ	47
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและการรายงานผล	47
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและการรายงานผล	47
บทที่ 4 ผลการวิจัย	48
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	48
4.1.1 รูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา	49
4.1.2 กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา	57
อ้างอิง	82
ภาคผนวก	86
ประวัติผู้เขียน	99

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
5.1 ตารางแนวทางรูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา	69



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงองค์ประกอบของการสื่อสาร	12
4.1 แสดงแผนภูมิรูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษา สำหรับเด็กประถมศึกษา	49
4.2 แสดงแผนภูมิกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา	57



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้เลยว่าโลกก้าวเข้าสู่สังคมออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ ผสมผสานกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เอื้อต่อการใช้สื่อออนไลน์ในการทำกิจกรรม อำนวยความสะดวกและสนองความต้องการของตนเอง สื่อออนไลน์แต่ละประเภทมีคุณสมบัติและประโยชน์ที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็น Facebook Twitter Youtube ที่มีการใช้งานอย่างต่อเนื่องของผู้คน แต่หากกล่าวถึงแอปพลิเคชันที่นับว่าได้รับความนิยมอย่างมากในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาและยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันคงจะเป็นแอปพลิเคชันอื่นใดไปไม่ได้นอกจาก แอปพลิเคชัน TikTok เป็นแอปพลิเคชัน TikTok เป็นแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีจุดเริ่มต้นมาจากประเทศจีนโดยเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถลงวิดีโอสั้นความยาวไม่เกิน 60 วินาที โดยมีคลิปวิดีโอหลากหลายประเภท อาทิความบันเทิง ความรู้ เรื่องราวในชีวิตประจำวันหรือประเภทกีฬา เป็นต้น จากข้อมูล App Annie เปรียบเทียบการใช้แพลตฟอร์ม TikTok ในประเทศไทยพบว่าระหว่างเดือนมกราคมปี 2564 กับ เดือนมกราคมปี 2563 มีการดาวน์โหลด TikTok เพิ่มขึ้นถึง 44% นอกจากนั้น สุรยศ เอี่ยมละออ Head of Consumer Marketing ได้เปิดเผยว่า ปี 2564 มีการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้ในกลุ่มอายุ 18-34 ปี ที่ปัจจุบันมีสัดส่วนมากกว่า 50% ของจำนวนผู้ใช้ทั้งหมดในประเทศไทย

นอกจากแอปพลิเคชัน TikTok จะได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นจนถึงวัยผู้ใหญ่ แอปพลิเคชัน TikTok ยังคงได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่เด็กวัยประถมที่ให้ความสนใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน แอปพลิเคชัน TikTok เช่นกัน ถึงแม้แอปพลิเคชันจะเป็นการกำหนดอายุผู้เล่นขั้นต่ำคืออายุ 13 ปีขึ้นไป แต่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่ามีเด็กอายุต่ำกว่ากำหนดได้เข้ามาใช้งานเป็นจำนวนมาก ดังเช่นการสำรวจครั้งล่าสุดในประเทศอังกฤษ พบว่ามีผู้ใช้งานอายุตั้งแต่ 12 – 15 ปี กว่า 13% ในปี 2019 เพิ่มขึ้นจากปี 2018 ที่ 18% ซึ่งอาจสร้างความกังวลใจแก่ผู้ปกครองต่อการได้รับสื่อที่ไม่เหมาะสมของเด็ก ทางแอปพลิเคชันจึงมีการติดตั้งโหมด Family Safety เพื่อที่จะสามารถคัดกรองคอนเทนต์ที่เหมาะสมแก่ลูกได้ ถึงแม้ในแอปพลิเคชัน TikTok จะมอบความสนุกและเพลิดเพลินแก่ผู้ชมในวัยเด็กแต่ทั้งนี้ผู้จัดทำเล็งเห็นว่ายังสามารถนำมาประยุกต์ให้เข้ากับการเรียนได้เช่นกันเพื่อการนำมาเป็นโอกาสในการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และมอบความสนุกเพลิดเพลินแก่เด็กมากขึ้น ดังที่ ดร.ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล(2563) ที่ปรึกษาสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ กล่าวว่า “สำหรับกระแสแอปพลิเคชัน TIKTOK นั้น เป็นสิ่งที่เยาวชนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก

แม้แต่เด็กเล็กก็นิยมเล่นกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่ดี แต่ทั้งนี้ต้องมีพ่อแม่คอยดูแลเพื่อคัดกรองเนื้อหาที่เหมาะสมด้วยเช่นกัน แต่ถ้าพูดถึง แอปพลิเคชัน TIKTOK ในระดับวัยประถมที่เล่นกัน สามารถใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวประกอบเป็นกิจกรรมในการเรียนได้ เช่น การฝึกฝนด้านการพูด หรือการแสดงออกท่าทาง” ซึ่งจะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่สร้างความสนุกสนานให้แก่เด็กและส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าจดจำแก่เด็กในโรงเรียน นอกจากนี้ยังได้เกิดการร่วมมือกันระหว่าง สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) และ TIKTOK โดยบริษัท ดิกด็อก พีทีอี แอลทีดี ประเทศสิงคโปร์ ไทยรัฐฉบับพิมพ์(2564) กล่าวถึงการร่วมมือกันเพื่อส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้โดยอาศัยแอปพลิเคชัน TIKTOK เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องการคนรุ่นใหม่ที่กำลังดำเนินชีวิตไปพร้อมกับสื่อออนไลน์และเทคโนโลยี มีการจัดการอบรมสำหรับครู และนักวิชาการในการใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK คุณหญิงกัลยา โสภณพนิช รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (2564) กล่าวว่า“การที่แพลตฟอร์มดิจิทัลชั้นนำระดับโลกอย่าง TikTok เข้ามาร่วมทำงานกับ สสวท. และกระทรวงศึกษาธิการในครั้งนี้ นับว่าเป็นมิติใหม่ของวงการการศึกษาที่จะมาช่วยส่งเสริมและกระตุ้นให้เยาวชนไทยได้เกิดการเรียนรู้บนโลกออนไลน์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด อีกทั้งเพิ่มขีดความสามารถในการเข้าถึงและนำเสนอเนื้อหาที่ตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี รวมถึงความร่วมมือในครั้งนี้ยังประกอบด้วยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้ TikTok เพื่อสร้างวิถีโอด้านการศึกษาสำหรับครู อาจารย์ และนักวิชาการ ซึ่งถือเป็นโอกาสในการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาให้รู้จักการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและสื่อที่ทันสมัยในการเข้าถึงเยาวชนและคนรุ่นใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ” รวมทั้ง TikTok ยังมีการสนับสนุนการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการสร้างแคมเปญ

จากที่กล่าวมาข้างต้นด้วยความนิยมของแอปพลิเคชัน TIKTOK ในหมู่เด็กวัยประถมศึกษา ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะศึกษาหารูปแบบและคุณลักษณะของแอปพลิเคชัน TIKTOK และ กลยุทธ์ของแอปพลิเคชัน TIKTOK ที่ดึงดูดผู้ใช้ในวัยประถมศึกษาและศึกษาว่าเด็กวัยประถมมีความสนใจรับชมคอนเทนต์ประเภทใด และต้องการสร้างวิถีโอรูปแบบใดลงบนแพลตฟอร์ม TIKTOK จากการทราบข้อมูลข้างต้นอาจเป็นแนวทางที่ดีเพื่อนำมาพัฒนาและประยุกต์แอปพลิเคชัน TIKTOK ให้อยู่ในรูปแบบของสื่อการสอนของเด็กวัยประถมศึกษาเพื่อตอบสนองตรงตามความต้องการและเหมาะสมกับผู้เรียนหรือผู้ที่ได้รับสาร คือเด็กวัยประถมศึกษา โดยนำเอากรณีศึกษา คือ TIKTOK เพื่อการศึกษา นำเอาทักษะวิชาต่าง ๆ มาเสนอในรูปแบบสื่อการสอนที่ลงบนแพลตฟอร์ม TIKTOK เพื่อสร้างความสนใจให้แก่เด็กในยุคที่สื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากยิ่งขึ้น และเป็นการสร้างการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ผนวกเอาสาขาวิชาต่าง ๆ ร่วมกับสื่อ

ออนไลน์ เช่น วิชาภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ที่มีทั้งความสนุกและความรู้ที่อาจเป็นประโยชน์ไม่มากนักสำหรับการเรียนรู้ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อศึกษารูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

1.2 เพื่อศึกษากลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

1.3 ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมของเด็กวัยประถมศึกษาในฐานะผู้ผลิตและผู้บริโภคสื่อออนไลน์ กรณีศึกษา แอปพลิเคชัน TIKTOK” ผู้วิจัยมีการกำหนดขอบเขตของการศึกษา 3 ด้าน คือ ด้านพื้นที่การศึกษา ด้านเนื้อหาของการศึกษา และด้านประชากรของการศึกษา ดังนี้

1.3.1 ด้านพื้นที่ของการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)” ผู้วิจัยมีการกำหนดการเก็บข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์ ได้แก่ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview)

1.3.2 ด้านเนื้อหาของการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง “รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)” ผู้วิจัยมีการกำหนดขอบเขตเนื้อหาการศึกษบนแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน TIKTOK โดยมีการกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำมาศึกษา และ การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.3.2.1 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1) การเลือกผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการมีคุณสมบัติ ได้แก่

1.1) เป็นผู้ที่มีความรอบรู้เกี่ยวกับสื่อสำหรับเด็ก

1.2) เป็นผู้ปฏิบัติงาน สร้างสรรค์ผลงาน หรืองานวิจัยเกี่ยวข้องกับสื่อเด็ก

1.3) เป็นผู้ที่ได้รับการรับรอง อบรมหรือการศึกษาเกี่ยวข้องกับสื่อและเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก

2) การเลือกผู้ผลิตสื่อเพื่อการศึกษาบนช่องทาง TIKTOK

2.1) ยอดผู้ติดตาม 10,000 บัญชีผู้ใช้ขึ้นไป

2.2) สร้างคลิปวิดีโอเกี่ยวกับ TIKTOK ด้านความรู้และการศึกษา
ระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 1 ปี

1.3.3 ด้านประชากรของการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่อง“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)” ผู้วิจัยมีการกำหนดกลุ่มประชากรในการเก็บข้อมูล 1) ครูชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 – 3 คน 2) ผู้ปกครองเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 - 5 คน 3)ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเด็ก จำนวน 2 คน 4) แพทย์ด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 1 คน 5) นักวิชาการด้านสื่อเด็ก จำนวน 2 คน และ 6) ผู้ผลิตสื่อเพื่อการศึกษาบนช่องทาง TIKTOK หรือ จนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ทราบถึงกลยุทธ์การใช้งานของแอปพลิเคชัน TIKTOK ของเด็กวัยประถมศึกษา

1.4.2 ทราบถึงความชอบและความสนใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK ของเด็กวัยประถมศึกษา

1.4.3 สามารถนำข้อมูลผลการวิจัยมาต่อยอดเพื่อพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องต่อความต้องการและความเหมาะสมสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา

1.4.4 สามารถนำข้อมูลผลการวิจัยส่งต่อให้สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือสนใจเพื่อนำไปศึกษาและพัฒนาต่อไปในอนาคต

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 ดิจิตอล (TIKTOK) หมายถึง แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มาในรูปแบบของการสร้างและ แชร์วิดีโอสั้นความยาวไม่เกิน 3 นาที เช่น การเต้น ร้องเพลง หรือ ลิปซิงค์ เป็นต้น รวมทั้งการถ่ายทอดสดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนแพลตฟอร์ม

1.5.2 TIKTOK เพื่อการศึกษา หมายถึง คลิปวิดีโอสั้นที่มีการอัปโหลดลงบน แอปพลิเคชันติ๊กต็อก (TIKTOK) โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการถ่ายทอดความรู้ในด้านหรือสาขาวิชาต่างๆ เช่น คลิปการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สอนคิดเลข หรือ เรื่องราวประวัติศาสตร์ เป็นต้น

1.5.3 เด็กวัยประถมศึกษา หมายถึง เด็กส่วนใหญ่ที่มีอายุอยู่ระหว่าง 10 - 12 ปี โดยอาจศึกษาอยู่ในช่วงประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

1.5.4 กลยุทธ์ของแอปพลิเคชัน TIKTOK หมายถึง กลยุทธ์ด้านการสื่อสาร(SMCR Model Of Communication) ของแอปพลิเคชัน TIKTOK ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ผู้สร้างคลิปด้านการศึกษา(sender) เนื้อหาของคลิป(Message) ช่องทางการเผยแพร่(Channel)ในกรณีข้างต้นคือแอปพลิเคชัน TIKTOK และ ผู้ที่รับชมคลิป(Receiver) เพื่อศึกษาถึงรูปแบบลักษณะของกลยุทธ์และนำมาวิเคราะห์และอภิปรายกับผลวิจัย

1.5.5 สื่อการสอน หมายถึง การนำอุปกรณ์หรือสิ่งต่างๆมาเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ให้ผู้ที่ได้รับสารเกิดความเข้าใจเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร ในที่นี้คือการนำเอาแอปพลิเคชัน TIKTOK มาเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้รับ

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดกรอบและแนวทางการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสาร
3. แนวคิดการยอมรับนวัตกรรม
4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์
5. พัฒนาการของเด็กประถมศึกษา
6. แนวคิดสื่อการเรียนการสอน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

ความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค

จิตาพร รุ่งสถาพร (2563) พฤติกรรมของผู้บริโภค (Consumer Behavior) หมายถึง การแสดงออกของแต่ละคนที่จะมีความเป็นปัจเจกของบุคคลในการใช้สินค้าและบริการทางใดทางหนึ่ง ซึ่งยังมีการรวมไปถึงการตัดสินใจมีผลต่อการแสดงออกของแต่ละบุคคลซึ่งแตกต่างกันออกไป บ่งบอกถึงความชอบและไม่ชอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งสามารถสังเกตได้ หรือวัดได้ เช่น การแสดงออกจากสีหน้า ท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ความคิด เป็นต้น

ปัทมพร คัมภีระ (2557) พฤติกรรมผู้บริโภคคือการกระทำใด ๆ ก็ตามของคนที่เกิดขึ้นอย่างเป็น กระบวนการหลายขั้นหลายตอนซึ่งประกอบไปด้วยการแสวงหาข้อมูลข่าวสาร การเลือกซื้อ การประเมินคุณค่า เพื่อให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์และบริการต่าง ๆ ที่ผู้บริโภคสนใจ

ซูซีย์ สมิทรีไกร (2556) ได้ให้ความหมายว่า เป็นการกระทำของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเลือกการซื้อ การใช้และการกำจัดส่วนที่เหลือของสินค้าหรือบริการต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการและความปรารถนาของตน

ธงชัย สันติวงษ์ (2554) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การกระทำของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่ง เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดหาให้ได้มาและการใช้ซึ่งสินค้าและบริการ ทั้งนี้หมายรวมถึงกระบวนการตัดสินใจซึ่งมีมาอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งมีส่วนกำหนดให้มีการกระทำดังกล่าว ประเด็นสำคัญ คือ กระบวนการตัดสินใจที่มีมาอยู่ก่อนแล้ว สิ่งที่มีมาก่อนเหล่านี้หมายถึงลักษณะทางพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ว่าในขณะที่ใดขณะหนึ่งซึ่งผู้บริโภคซื้อสินค้านั้น เขามีกระบวนการทางจิตวิทยา และสังคมวิทยาต่าง ๆ ที่มีส่วนสร้างสมขัดเกลาทัศนคติและค่านิยมของเขามาอยู่ก่อนแล้วเสมอ ตั้งแต่เล็กลงจนถึง ณ จุดที่ซื้อดังกล่าว

เสรี วงษ์มณฑา (2552, หน้า 31) ได้ให้ความหมายว่า พฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer Behavior) หมายถึง ลักษณะการซื้อของผู้บริโภค เช่น สถานที่ที่ผู้บริโภคเลือกซื้อ ซื้อเมื่อใด ซื้อมานาน้อยเพียงใด ใครเป็นผู้ซื้อ และใช้มาตรการใดในการตัดสินใจซื้อ รวมถึง พฤติกรรมการใช้ (Using Behavior) หมายถึงลักษณะการบริโภคสินค้าของผู้บริโภค เช่น บริโภคที่ไหน บริโภคกับใคร บริโภคในอัตราส่วนน้อยเพียงไร เป็นต้น

สรุปได้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภคคือ พฤติกรรมที่ผู้บริโภคแสดงออกมาในลักษณะของการค้นหาการซื้อ การใช้ การประเมิน และการทิ้งผลิตภัณฑ์ และบริการที่ผู้บริโภคคาดหวังว่าจะสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้

การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค

การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer Behavior Analysis) เป็นการวิจัยหรือค้นหาเกี่ยวกับ พฤติกรรมการซื้อหรือการใช้ของผู้บริโภคเพื่อทราบลักษณะความต้องการและพฤติกรรม คำตอบที่ได้จะช่วยให้ นักการตลาดสามารถจัดการกลยุทธ์การตลาดที่สามารถตอบสนองความพึงพอใจของผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสม คำถามที่ใช้ในการค้นหาลักษณะพฤติกรรมผู้บริโภค คือ 6Ws และ 1H มีดังต่อไปนี้ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2552, หน้า 79-81)

1. ใครอยู่ในตลาดเป้าหมาย (Who) หรือบุคคลที่ซื้อสินค้า เป็นคำถามเพื่อทราบถึงส่วนประกอบของ กลุ่มเป้าหมาย (Occupants) ตลาดเป้าหมายที่ศึกษานี้ เป็นกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจในการซื้อสินค้าด้วยตนเอง สามารถบรรยายทัศนคติและความคิดอย่างมีเหตุผล มีอิสระสามารถตัดสินใจด้วยตัวเอง

2. ผู้บริโภคซื้ออะไร (What) หรือประเภทสินค้าที่ซื้อ เป็นคำถามเพื่อทราบถึงสิ่งที่ต้องการซื้อ (Objects) ซึ่งก็คือความพึงพอใจสูงสุดที่ผู้บริโภคต้องการได้รับการซื้อสินค้า เช่น การบริการ ความสะดวกสบาย ประโยชน์ใช้สอยจากสินค้าที่ซื้อไป ความรวดเร็ว เป็นต้น

3. ทำไมผู้บริโภคจึงซื้อ (Why) หรือเหตุผลในการซื้อ เป็นคำถามเพื่อทราบถึงวัตถุประสงค์ (Objectives) ในการใช้ซื้อสินค้า มีดังนี้

- 1) เพื่อตอบสนองความต้องการของตน คือการได้สินค้าตามที่ต้องการ
- 2) ประโยชน์ใช้สอยและความสะดวกในการซื้อสินค้า

4. ใครมีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อ (Whom) หรือผู้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจซื้อ เป็นคำถามเพื่อทราบถึง บทบาทของกลุ่มต่าง ๆ (Organizations) ที่มีอิทธิพลต่อการซื้อสินค้าจากตลาดนัด

5. ผู้บริโภคซื้อเมื่อใด (When) หรือช่วงเวลาที่ย่อ เป็นคำถามเพื่อทราบถึงโอกาสในการซื้อ (Occasions) โดยทั่วไปผู้บริโภคสินค้าเมื่อเกิดความต้องการสินค้าที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น สบู่ ยาสีฟัน แชมพู

6. ผู้บริโภคซื้อที่ไหน (Where) หรือสถานที่ซื้อ เป็นคำถามเพื่อทราบถึงสถานที่ (Outlets) ที่ผู้บริโภคจะไป ซึ่งนักการตลาดจะต้องศึกษาเพื่อจัดช่องทางการจัดจำหน่าย ในกรณีที่ต้องการสินค้าผู้บริโภคจะเลือกซื้อสินค้า จากสถานที่ที่ผู้บริโภคจะได้รับความพอใจสูงสุด

7. ผู้บริโภคซื้ออย่างไร (How) หรือลักษณะการซื้อ เป็นคำถามเพื่อทราบถึงขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อ (Operations)

จากข้างต้นสรุปได้ว่าพฤติกรรมผู้บริโภคคือการกระทำของบุคคลเพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้าและบริการ ซึ่งขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลและมีความเป็นปัจเจก โดยเมื่อนำแนวคิดทฤษฎีข้างต้นมาสร้างบทสัมภาษณ์เพื่อสำรวจและศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้และรับชมสื่อแอปพลิเคชัน TIKTOK ของกลุ่มผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ โดยนำเอาการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์

1.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

ความหมายของแรงจูงใจ

พรสวัสด์ ศิริศาสนันท์ (2555 : 214) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง กระบวนการกระตุ้นพฤติกรรมของบุคคลให้มีความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติงานให้บรรลุผลสำเร็จโดยอาศัยความต้องการ แรงปรารถนาความคาดหวัง พลังกดดันและสิ่งล่อใจมาเป็นแรงผลักดันให้แสดงพฤติกรรมอย่างมีทิศทางเพื่อบรรลุจุดหมายหรือเงื่อนไขที่ต้องการ

การดี อนันตนาวิ (2555 : 113) กล่าวว่าแรงจูงใจ หมายถึงกระบวนการที่ทำให้มนุษย์ กระทำกิจการงานอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างมีจุดหมาย มีทิศทางและช่วยให้กิจการงานที่กระทำนั้นคงสภาพอยู่ต่อไป โดยที่มนุษย์จะต้องมีเจตคติทักษะและความเข้าใจในกิจการนั้นอย่างแท้จริง

จอมพงศ์ มงคลวนิช (2556 : 216) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึงความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงานของบุคลากรให้เป็นผลสำเร็จออกมา ซึ่งจะได้ผลดีหรือไม่มากนักก็ขึ้นอยู่กับว่าผู้บริหารจะสามารถจูงใจให้บุคลากรปฏิบัติงานด้วยการทุ่มเทให้ได้ผลงานที่ดีอย่างไร หรือมากน้อยเพียงใด

สัμμα รธนีย์ (2556 : 133) กล่าวว่า แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึงความปรารถนาที่จะกระทำกิจกรรมใด ๆ ที่คิดว่ามีคุณค่าด้วยความเต็มใจของบุคคลในการที่จะอุทิศกายและใจในการปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายโดยได้รับรางวัลเป็นผลตอบแทนการกระทำนั้น ๆ เป็นสิ่งจูงใจ (Incentives) ที่เป็นสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นหากบุคคลมีเจตคติที่ดีต่องานและเพื่อนร่วมงาน

สรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึงสิ่งที่จะทำให้แต่ละบุคคลเลือกพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป

ประเภทของแรงจูงใจ

สมุทร ชำนาญ (2554 :267) กล่าวว่า การจำแนกประเภทของการจูงใจโดยใช้แหล่งที่ทำให้เกิดการจูงใจในบุคคลจำแนกได้เป็น 2 ประเภท

1. การจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) คือสิ่งผลักดันที่อยู่ภายนอกตัวบุคคลเนื่องจาก เป็นการจูงใจที่เกิดจากปัจจัยแวดล้อมภายนอกที่เกี่ยวกับงาน ซึ่งปกติมีบุคคลอื่นเป็นผู้กำหนดมากกว่าการจูงใจที่กำหนดโดยบุคคลนั่นเองการจูงใจภายนอกมักใช้สิ่งจูงใจเป็น 2 ลักษณะ คือ สิ่งจูงใจที่เป็นเงินและสิ่งจูงใจที่ไม่ใช่เงิน เช่น การกำหนดเงินค่าตอบแทน โบนัส เงินรางวัลจากการทำงาน การให้ผลประโยชน์ต่าง ๆ นโยบายของหน่วยงาน การใช้วิธีการนิเทศ ติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผลการทำงานที่เหมาะสม การให้ความรู้สีกัมมันคง ปลอดภัย การจัดให้มีสวัสดิการของหน่วยงาน การให้การยอมรับบุคคลให้มีฐานะทางสังคม เป็นต้น

2. การจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นการจูงใจที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์โดยตรง ระหว่างงานกับผู้ปฏิบัติงาน โดยบุคคลผู้นั้นเป็นผู้กำหนดขึ้นมาเองเช่น เกิดแรงจูงใจเพราะเห็นคุณค่า และความสำคัญ ของงาน การต้องการความสำเร็จในงาน ทำงานนั้นเพราะเป็นงานที่ตนเองชอบ การอยากทำงานเพราะอยากท้าทายความสามารถของตนเอง หรือกิจกรรมนอกเหนือจากงาน เช่น การร่วมกิจกรรมด้านกีฬา หรือทำงานอดิเรกของแต่ละคนล้วนเกิดขึ้นจากการจูงใจภายในทั้งสิ้น

การดี อนันต์นาวิ (2555 : 118 - 119) กล่าวว่า แรงจูงใจแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือการจูงใจในแง่บวกและการจูงใจในแง่ลบ

1. แรงจูงใจในแง่บวก (Positive Motivation) การจูงใจแบบใช้ไม้นวม การจูงใจในแง่ดี บุคคลจะได้รับสิ่งที่มีคุณค่า เช่น การยกย่องสรรเสริญหรือให้รางวัลสำหรับการกระทำ หรือพฤติกรรมอันเป็นที่ยอมรับ

2. แรงจูงใจในแง่ลบ (Negative Motivation) การจูงใจแบบใช้ไม้แข็ง มักใช้วิธีจูงใจที่ตรงกันข้าม คือ มักจะเป็นการขู่การลงโทษ การติเตียน หากพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคลนั้นไม่เป็นที่ยอมรับ

จอมพงศ์ มงคลวนิช (2556 : 218 - 219) กล่าวว่า นักจิตวิทยาแบ่งการจูงใจออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง สภาวะของบุคคลที่มีความต้องการ ทำบางสิ่งบางอย่างด้วยจิตใจของตนเองโดยไม่ต้องใช้สิ่งล่อใจใด ๆ มากระตุ้น ซึ่งถือว่ามีความสำคัญต่อการปฏิบัติงานต่าง ๆ เป็นอย่างยิ่งแรงจูงใจประเภทนี้ได้แก่

1.1 ความต้องการ (Needs) ความต้องการทำให้เกิดแรงขับ แรงขับทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมาย ซึ่งผลที่จะเกิดก็คือความสบายใจความพอใจ

1.2 ความปรารถนา (Desire) เป็นความต้องการชนิดหนึ่งที่เหนือกว่าความต้องการพื้นฐาน ความปรารถนามักมีแรงขับที่น้อยกว่าความต้องการ หากไม่บรรลุเป้าหมายทั้งหมดก็จะรู้สึกเสียใจ

1.3 ความทะเยอทะยาน (Ambition) ความทะเยอทะยานมักใหญ่ใฝ่สูงเป็นสิ่งที่ดีเป็นความต้องการความอยากได้ที่ช่วยให้บุคคลแสวงหาแนวทางที่จะให้บรรลุตามเป้าหมาย

1.4 ความสนใจพิเศษ (Special Interest) ถ้าผู้ปฏิบัติงานคนใดสนใจสิ่งใดเป็นพิเศษก็จะมีคามตั้งใจในการทำงาน ช่วยให้งานประสบความสำเร็จได้ในเวลาอันรวดเร็ว

1.5 ทศนคติหรือเจตคติ (Attitude) หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถือว่าเป็นการจูงใจภายในที่จะกระตุ้นให้บุคคลให้แสดงพฤติกรรม เช่น ถ้าผู้ปฏิบัติมีทัศนคติที่ดีต่อผู้บังคับบัญชา ก็จะเป็นผลดีต่อการทำงานเป็นอย่างยิ่ง

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง สภาวะของบุคคลที่ได้รับการกระตุ้นจากภายนอกเพื่อนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายของผู้กระตุ้น การจูงใจภายนอกได้แก่ เป้าหมายความคาดหวัง ความก้าวหน้า สิ่งล่อใจต่าง ๆ เช่น การชมเชยการติเตียน การให้รางวัล การประหวัด การลงโทษ การแข่งขัน เป็นต้น

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

1. ทฤษฎีลำดับความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Need Theory) อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) (Maslow. 1960: 66 – 67; อ้างถึงใน พรสวัสดิ์ ศิริศาสนันท์, 2555: 220 - 221) ได้ศึกษาทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์เชื่อว่าความต้องการของมนุษย์สามารถจัดลำดับขั้นได้เมื่อต้องการในลำดับใดบรรลุผลแล้วก็จะไม่เป็นตัวจูงใจอีก แต่ความต้องการในลำดับสูงกว่าจะเป็นตัวจูงใจแทน โดยความต้องการมีลำดับขั้นจากระดับต่ำสุดจนถึงสูงสุดดังนี้

1.1 ความต้องการด้านกายภาพ (Basic Physiological Needs) เป็นความต้องการ ขั้นพื้นฐานหรือความต้องการทางร่างกายของมนุษย์เพื่อความอยู่รอด เช่น อาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค การพักผ่อน เป็นต้น ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ ถ้ามนุษย์ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการขั้นนี้ได้จะไม่มีความต้องการในขั้นต่อไป

1.2 ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย (Security and Safety Needs) ความต้องการในขั้นนี้แบ่งเป็น 2 แบบ คือ 1) ความปลอดภัยในชีวิตตนเอง หมายถึง สุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ความปลอดภัยในการเดินทางอุบัติเหตุโจรผู้ร้าย เป็นต้น และ 2) ความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ หมายถึง ความมั่นคงในหน้าที่การงาน ความมีหลักประกันเพียงพอในการปฏิบัติงาน ณ ที่แห่งใดแห่งหนึ่ง

1.3 ความต้องการทางสังคม (Social Affiliation Needs) หมายถึง ความต้องการในการอยู่ร่วมกับ บุคคลอื่นในสังคม ได้แก่ ความต้องการความรักจากเพื่อน จากเจ้านายและบุคคลอื่น การเป็นส่วนหนึ่งของสังคม กลุ่มเพื่อน หมู่คณะและการได้รับการยอมรับจากสังคม การยอมรับในผลงาน ยอมรับความคิดเห็น

1.4 ความต้องการการยกย่องและเป็นที่ยอมรับ (Esteem Needs) เป็นความต้องการได้รับการยกย่อง นับถือในความรู้ความสามารถรวมทั้งอิสรเสรีภาพในการทำงาน และสถานะทางสังคม การได้รับการมอบหมายในตำแหน่งหน้าที่ที่สำคัญ หรือได้ใกล้ชิดกับบุคคลสำคัญ ความต้องการนี้ถ้าบุคคลได้รับจะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจความเชื่อมั่นในตนเอง

1.5 ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคลความต้องการนี้จะเกิดขึ้นเมื่อได้รับความต้องการทั้ง 4 ประเภทข้างต้นแล้วไม่มีความวิตกกังวลเรื่องทรัพย์สินเงินทอง หรือชื่อเสียง หากบุคคลใดก้าวมาถึงขั้นนี้ได้จะทำงาน เพื่อให้บังเกิดความสำเร็จของงาน เพราะรักที่จะทำรักที่จะพัฒนางานนั้นมิใช่เพื่อเกียรติยศชื่อเสียง อำนาจหรือเงินค่าตอบแทน

2. ทฤษฎี 2 ปัจจัยของเฮิร์ซเบิร์ก (Herzberg's Two-Factor Theory of Motivation) פרסווט די סטראסטאנץ (2555:222) ได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี 2 ปัจจัยของเฮิร์ซเบิร์ก โดยสรุปว่าแนวคิดดังกล่าวพบว่า ปัจจัยที่มีส่วนในการจูงใจของมนุษย์มี 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยจูงใจ (Motivational factors) เป็นปัจจัยที่ทำให้มนุษย์เกิดความพึงพอใจในงาน และปัจจัยค้ำจุน หรือ ปัจจัยธำรงรักษา (Hygiene or Maintenance factors) ซึ่งเป็นปัจจัยที่จะทำให้มนุษย์เกิดความไม่พึงพอใจในงานดังนี้

2.1 ปัจจัยจูงใจเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน สนับสนุนให้บุคคลทำงานเพิ่มมากขึ้น เป็นแรงจูงใจภายในที่เกิดจากการทำงาน เป็นปัจจัยที่พัฒนา

ทัศนคติเชิงบวกและการตั้งใจที่แท้จริง ปัจจัยประเภทนี้หากมนุษย์ไม่ได้รับทำให้ไม่มีความสุขในการทำงานเท่านั้น แต่ไม่ถึงขั้นไม่พึงพอใจแต่ถ้าได้รับจะมีความสุขในการทำงานมากขึ้น

2.2 ปัจจัยค่าจุน หรือปัจจัยธำรงรักษา (Hygiene or Maintenance factors) เป็นปัจจัยที่ธำรงรักษาบุคลากรไว้ไม่ให้ออกจากงาน กล่าวคือเป็นปัจจัยป้องกันการเกิดความไม่พึงพอใจ เป็นลักษณะของแรงจูงใจภายนอก ปัจจัยประเภทนี้หากได้รับก็เป็นความปกติไม่ได้สร้างให้เกิดแรงจูงใจในการทำงานมากขึ้น แต่ถ้าไม่ได้รับจะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจ

3. ทฤษฎีการจูงใจ ERG ของอัลเดอร์เฟอร์ (Alderfer's ERG Theory) อัลเดอร์เฟอร์ (Alderfer) ได้นำความรู้ทางด้านความต้องการของมาสโลว์และเฮิร์ช เบอร์ก มาสร้างรูปแบบการจูงใจใหม่ที่คล้ายคลึงกัน เรียกว่า ทฤษฎี ERG (ERG Theory) โดยไม่ได้คำนึงว่าความต้องการใดเกิดก่อนหรือเกิดหลังความต้องการหลาย ๆ อย่างอาจเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน ทฤษฎี ERG จะแบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

3.1 ความต้องการความอยู่รอด (E-Existence Needs) เป็นความต้องการพื้นฐานทางร่างกายของมนุษย์เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยา รักษาโรค ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน เป็นต้น หากเป็นการทำงานในองค์การความต้องการระดับนี้ คือค่าจ้างค่าตอบแทน สภาพการทำงาน สัญญาว่าจ้าง เป็นต้น

3.2 ความต้องการความสัมพันธ์ (R-Relatedness Needs) เป็นความต้องการในเชิงมนุษย์สัมพันธ์ความต้องการเชิงสังคม ความผูกพัน การยอมรับ

3.3 ความต้องการความก้าวหน้า (G-Growth Needs) เป็นความต้องการในระดับสูงของบุคคล การพัฒนา การเปลี่ยนแปลงสถานภาพ ความเติบโต ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน ความต้องการความรับผิดชอบ การปฏิบัติงานด้วยความรู้ความสามารถและความต้องการความสำเร็จในชีวิต

สรุปได้ว่า แรงจูงใจนั้น หมายถึงกระบวนการที่ส่งผลกระตุ้นความกระตือรือร้นของพฤติกรรมของมนุษย์ให้ปฏิบัติหรือกระทำการสิ่งต่าง ๆ มากน้อยต่างกันตามความสามารถของผู้กระทำ ในการนำทฤษฎีแรงจูงใจมาใช้ในการเป็นส่วนหนึ่งของการนำมาวิเคราะห์โดยการนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการตั้งแบบสัมภาษณ์โดยนำเอาทฤษฎีแรงจูงใจและประเภทของแรงจูงใจมาใช้ในการกำหนดหัวข้อในการสัมภาษณ์

2.แนวคิดทฤษฎีการสื่อสาร

นิยามความหมายของการสื่อสาร

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของ “การสื่อสาร ว่า การนำหนังสือหรือข้อความของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งส่งให้อีกฝ่ายหนึ่งประกอบด้วย ผู้ส่งข่าวสาร

หรือแหล่งกำเนิดข่าวสาร ช่องทางการส่งข้อมูลซึ่งเป็นสื่อกลางหรือตัวกลางอาจเป็น สายสัญญาณ และหน่วยนับข้อมูลหรือผู้รับสาร”

การสื่อสาร ในภาษาอังกฤษ คือ Communication มีรากศัพท์มาจากคำว่า Communis ในภาษาละตินตรงกับคำว่า Communicate ในภาษาอังกฤษ โดยมีความหมายตรงตัวว่า Make Common หรือส่งผลให้มีสภาพร่วมกัน ซึ่งเป็นความหมายที่ตรงกับธรรมชาติของการสื่อสาร คือ การสื่อสารต้องทำให้เกิดความเข้าใจร่วม

ประมะ สตะเวทิน(2537 : 7) การสื่อสารหมายถึงการที่กระบวนการของการถ่ายทอดสาร(Message) จากบุคคลฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่า ผู้ส่งสาร (Source) ไปถึงบุคคลอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้รับสาร (Receiver) โดยผ่านสื่อ (Channel)

จากความหมายของคำว่า "การสื่อสาร" ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการส่งสารไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความคิดเห็น การเขียน หรือสัญลักษณ์ จากผู้ผลิตสารหรือแหล่งกำเนิดสารไปยังผู้รับสารให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันผ่านช่องทางที่หลากหลายตามความเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

การสื่อสารสามารถจำแนกประเภทตามวัตถุประสงค์ออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

(1) เพื่อแจ้งให้ทราบ (Inform)

ผู้ส่งสารมีความต้องการจะบอกเล่าเรื่องราว ข่าวสาร ข้อเท็จจริงข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรืออื่น ๆ ของตนให้กับผู้รับสารได้รับรู้ เช่น การพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นกันผ่านคอมเมนต์ (Comment) การพูดคุยผ่านวิดีโอคอล (VDO Call)

(2) เพื่อสารหรือเพื่อการศึกษา (Teach or Education)

ในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติของตนไปยังผู้รับสารเพื่อให้ผู้รับสารได้นำสารที่ได้รับนั้นไปพัฒนาให้เกิดประโยชน์ในอนาคต เช่นอาจารย์สอนนักเรียนในชั้นเรียน

(3) เพื่อสร้างความพอใจและให้ความบันเทิง (Pleasure of Entertain)

ผู้ส่งสารมีความต้องการที่จะทำให้ผู้รับสารเกิดความพอใจหรือต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกรื่นเริงบันเทิงใจในการรับสารนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการพูด การเขียน เพลง หรือการแสดง เช่น ผู้ผลิตรายการได้ผลิตรายการบันเทิง การจัดการแสดงคอนเสิร์ต (Concert)

(4) เพื่อเสนอหรือชักจูง (Propose or Persuade)

ผู้ส่งสารมีความต้องการจะชักจูงหรือเชิญชวนผู้รับสารให้เกิดความรู้สึกร่วมคล้อยตามและยอมปฏิบัติตามด้วยความสมัครใจ เช่น การโฆษณาเกม การชักชวนให้เล่นเกมระหว่างกลุ่มเพื่อน

(5) เพื่อเรียนรู้ (Learn)

วัตถุประสงค์ข้อนี้จะเกิดขึ้นกับผู้รับสารโดยตรงเพราะไม่ว่าผู้รับสารมีการแสวงหาความรู้ทั้งทางวิชาการ

หรือไม่ก็ตามจะอยู่ในกระบวนการหาความรู้เพิ่มเติมและการพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งนั้นของผู้รับสารเอง

(6) เพื่อกระทำหรือตัดสินใจ (Dispose or Decide)

วัตถุประสงค์ข้อนี้จะเกิดขึ้นพร้อมกับการที่ผู้รับสารได้รับฟังคำแนะนำหรือการเสนอแนะจากผู้ส่งสาร ซึ่งการกระทำหรือการตัดสินใจจะขึ้นอยู่กับผู้รับสารเป็นหลัก

ความสำคัญของการสื่อสาร

การสื่อสารมีความสำคัญต่อมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยสามารถแบ่งตามลักษณะประโยชน์ได้ทั้งหมด 5 ด้าน ดังต่อไปนี้

(1) ความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน

เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องมีการอาศัยอยู่ร่วมกันจึงต้องมีการพูดคุย การพึ่งพาอาศัยกัน และการใช้ชีวิตประจำวัน การสื่อสารจึงมีความจำเป็นอย่างมากในการดำเนินกิจกรรมดังกล่าว เพื่อรับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดบุคคลอื่น การเตือนหรือห้ามปรามการเกิดความสัมพันธ์อันดีและไม่ดีต่อกัน การสื่อสารเพื่อความบันเทิง การสร้างเอกลักษณ์ การเรียนรู้ และการส่งเสริม สอดส่องสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

(2) ความสำคัญต่อความเป็นสังคม

มนุษย์มีการอาศัยกันเป็นกลุ่มตั้งแต่ระดับเล็กอย่างครอบครัวมีการไล่ระดับขึ้นไปเรื่อย ๆ อย่างประเทศ ทวีปและโลกจึงต้องมีการสร้างข้อตกลงในการอยู่ร่วมกันเพื่อให้ทุกคนได้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข รวมไปถึงการสร้างวัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ เพื่อสืบทอดไปจากรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่ง

(3) ความสำคัญต่ออุตสาหกรรมและธุรกิจ

เมื่อมนุษย์มีการอาศัยกับแบบรวมกลุ่มจนเกิดเป็นสังคมขึ้น การซื้อขายแลกเปลี่ยนทรัพยากรต่าง ๆ ในสังคมก็มีความสำคัญมากขึ้น การสื่อสารเพื่อการซื้อขายแลกเปลี่ยนทรัพยากรต่าง ๆ จึงมีความสำคัญตั้งแต่ในระดับบุคคลและบุคคลจนไปถึงการสื่อสารในระดับนายทุนและผู้บริโภค

(4) ความสำคัญต่อการปกครอง

การสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างกฎเกณฑ์ทั้งการปกครองทั้งในระดับท้องถิ่น ประเทศ หรือในระดับสากลเพื่อความสงบสุขและเพื่อสร้างความเข้าใจที่ดีต่อประชาชนและผู้ปกครองในพื้นที่นั้น ๆ

(5) ความสำคัญต่อการเมืองและเศรษฐกิจ

เมื่อในแต่ละประเทศหรือพื้นที่มีการติดต่อสื่อสารกันในระดับสากลการสื่อสารจึงมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความสัมพันธ์และสร้างพันธมิตรที่ดีต่อกันในส่วนนี้ต้องมีการเข้ามาของสื่อสารมวลชนและองค์กรที่เกี่ยวข้องร่วมด้วย

ความสามารถในการโต้ตอบ สามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ

(1) การสื่อสารทางเดียว (One - way Communication)
การสื่อสารที่ผ่านช่องทางของสื่อเก่า (Old Media) ทั้งหมด เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ซึ่งผู้ส่งสารไม่สามารถเห็นปฏิกิริยาโต้กลับ (Feedback) ของผู้รับสารได้

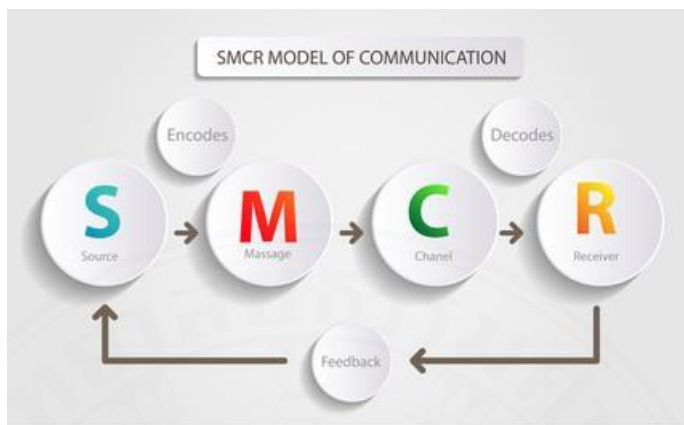
(2) การสื่อสารสองทาง (Two - way Communication)
การสื่อสารที่ผู้รับสารสามารถแสดงปฏิกิริยาโต้กลับ (Feedback) และผู้ส่งสารสามารถรับรู้ได้ เช่น การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารกันระหว่างกลุ่มเล็ก

การใช้ภาษา สามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ

(1) การสื่อสารที่ใช้ถ้อยคำ หรือการสื่อสารเชิงวจนภาษา คือ การที่ผู้ส่งสารใช้ภาษาผ่านการพูดและการเขียนในการส่งสารไปยังผู้รับสารซึ่งจะมีการแสดงออก ผ่านการใช้น้ำเสียงและความหนักเบาของเสียงในการแสดงความรู้สึกของผู้ส่งสารร่วมด้วย

(2) การสื่อสารที่ไม่ใช้ภาษาถ้อยคำหรือการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา คือ การที่ผู้ส่งสารได้ใช้ภาษากายหรือภาษาท่าทาง เช่น สายตา การแสดงสีหน้า สัญลักษณ์ หรือกิริยาท่าทางต่าง ๆ เช่น การยกนิ้วหัวแม่มือขึ้นหมายถึง ดี เยี่ยม แต่ในทางกลับกันการคว่ำหัวแม่มือลง หมายถึง ไม่ดี เป็นต้น

องค์ประกอบของการสื่อสาร มี 4 องค์ประกอบ คือ



ภาพ 2.1 แสดงองค์ประกอบของการสื่อสาร

1) ผู้ส่งสารหรือแหล่งกำเนิดสาร (Sender / Source) คือ บุคคล กลุ่มบุคคลหรือองค์กรที่มีความต้องการส่งสาร ในรูปแบบข้อมูลข่าวสาร ความรู้สึกนึกคิดทัศนคติ ความเชื่อ หรืออื่น ๆ ไปยังผู้รับสาร เพื่อให้เกิดผลประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้รับสาร โดยการส่งสารนั้นผู้ส่งสารต้องมีการเข้ารหัส (Encodes) หรือการกำหนดบางอย่างที่ผู้ส่งสารต้องการส่งไปให้ผู้รับสาร

2) สาร (Message) คือ ข้อมูลที่ผู้ส่งสารต้องการจะส่งไปให้ผู้รับสารในรูปแบบของข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้ ความคิด ความรู้สึก หรืออื่น ๆ ทั้งที่เป็นวัจนภาษาและอวัจนภาษา

3) สื่อหรือช่องทางการส่งสาร (Channel) คือ ตัวกลางที่ทำให้สารจากผู้ส่งสารสามารถไปถึงผู้รับสาร โดยช่องทางส่งสาร ได้แก่ สื่อธรรมชาติ เช่น อากาศ แสง เสียง และสื่อที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น โทรศัพท์ โทรศัพท อินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่ง สารจะถูกถ่ายทอดเข้าสู่ระบบการรับรู้ของมนุษย์

4) ผู้รับสาร (Receiver) คือ บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่รับสารจากผู้ส่งสารส่งมาผ่านช่องทางต่าง ๆ แล้วเกิดปฏิกิริยาตอบสนองโต้กลับ (Feedback) และผู้รับสารต้องทำหน้าที่ในการถอดรหัส (Decodes) หรือการแปลสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อ โดยปฏิกิริยาตอบสนองโต้กลับ (Feedback) ของผู้รับสารสามารถสะท้อนกลับไปให้ผู้ส่งสารได้ เพื่อให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ถึงสารที่ส่งไปผู้รับสารเกิดความเข้าใจมากขึ้นเพียงไหนและเพื่อใช้ในการพัฒนาในการผลิตสร้างสื่อในอนาคต

จากการที่ผู้จัดทำได้ทำการรวบรวมทฤษฎีและแนวคิดเรื่องการสื่อสารทั้งหมดในข้างต้น จะเห็นได้ว่าการสื่อสาร คือ กระบวนการส่งสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันผ่านช่องทางที่เหมาะสม เนื่องจากที่มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องมีการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มและต้องมีการ

สร้างความสัมพันธ์กันเพื่อความอยู่รอด ทำให้การสื่อสารเป็นอีกสิ่งที่มีความสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในทุก ๆ ด้าน โดยมีวัตถุประสงค์ที่หลากหลายทั้งเรื่องการแจ้งให้ทราบ การศึกษา ให้ความบันเทิง และอื่น ๆ การสื่อสารนั้นประกอบไปด้วยปัจจัยหลายอย่าง แต่ที่สำคัญที่สุด คือ องค์ประกอบของ SMCR หรือ การสรุปเป็นแผนภาพของการทำงานของสื่อสารทั้งหมด ซึ่งประกอบไปด้วย (1) ผู้ส่งสาร หรือ แหล่งกำเนิดสาร (Sender / Source) เป็นส่วนที่ผู้จัดทำมีความเห็นที่สำคัญที่สุดเพราะเป็นส่วนที่จะกำหนดขอบเขตของเนื้อหาเพื่อที่จะส่งไปผู้รับสารให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันให้มากที่สุด (2) สาร (Message) โดยสารจะถูกส่งไปให้ผู้รับสารผ่านทาง (3) สื่อ หรือ ซึ่งจากองค์ประกอบของการสื่อสารนี้เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ของแอปพลิเคชัน TikTok ในการส่งคลิปวิดีโอไปสู่ผู้ชมและในขณะเดียวกันผู้ใช้งานสามารถเป็นทั้งผู้รับและผู้ส่งสารได้โดยมีแอปพลิเคชัน TikTok เป็นช่องทางในการผลิตและส่งสาร

2.1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

การเปิดรับสื่อ (Media Exposure) เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการสื่อสาร ซึ่งเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายในของผู้รับสารทางด้านจิตวิทยา และปัจจัยภายนอก ได้แก่ โอกาสในการเข้าถึงสื่อซึ่งประกอบด้วย การเข้าถึงสื่อในเชิงกายภาพ (Physical Accessibility) เช่น ผู้รับสารอยู่ใกล้หรือไกลจากข่าวสารและสื่อ การเข้าถึงสื่อในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Accessibility) เช่นฐานะทางเศรษฐกิจเอื้ออำนวยต่อการซื้อข่าวสารหรือไม่ และการเข้าถึงสื่อในเชิงสังคม -วัฒนธรรม (sociocultural Accessibility) เช่น ระดับการอ่านออกเขียนได้ของผู้รับ ทั้งนี้สามารถจำแนกพฤติกรรม การเปิดรับได้เป็น 3 รูปแบบ (ณิชา ยงกิจเจริญ, 2558) ดังต่อไปนี้

1) การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) คือ การที่ผู้มีการค้นหาข้อมูล เพื่อต้องการทราบรายละเอียดถึงสิ่งที่ต้องการจะทราบ

2) การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity) คือ การที่บุคคลเปิดรับข่าวสารเพื่อต้องการทราบข้อมูลที่ตนเองสนใจและอยากรู้ เช่น การเปิดอ่านรีวิwtongเที่ยวผ่านทางทวิตเตอร์

3) การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity) คือ การที่ผู้รับเปิดรับสื่อ เพื่อตอบสนองความต้องการเที่ยวหรือความต้องการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ชานนท์ ศิริธร (2554) ได้สรุปความหมายของการเปิดรับสื่อว่า หมายถึง ระยะเวลา ช่วงเวลา ความ บ่อยครั้งในการเปิดรับ รวมไปถึงจำนวนสื่อที่ใช้ในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ โดยจำแนกตามพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร ดังนี้

1. การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking) กล่าวคือ บุคคลจะแสวงหาข้อมูลเมื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือเรื่องทั่ว ๆ ไป

2. การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพื่อต้องการทราบข้อมูล ที่ตนเองสนใจอยากรู้ เช่น เปิดดูโทรทัศน์เฉพาะรายการที่สนใจ หรือมีผู้แนะนำ หรือขณะอ่านหนังสือพิมพ์หรือดูโทรทัศน์ หากมีข้อมูลข่าวสารที่มีความสำคัญเกี่ยวข้องกับตนเองก็จะให้ความสนใจใฝ่อ่านหรือดูเป็นพิเศษ

3. การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity) กล่าวคือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพราะต้องการกระทำในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเพื่อผ่อนคลายอารมณ์

การเปิดรับสื่อ (Media Exposure) เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งต่อการสื่อสาร ซึ่งเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายใน ของผู้รับสาร เช่น ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา และปัจจัยภายนอก เช่น โอกาสในการเข้าถึงสื่อ ซึ่งประกอบด้วย การเข้าถึงสื่อในเชิงกายภาพ (Physical Accessibility) เช่น ผู้รับสารอยู่ใกล้หรือไกลจากข่าวสารและสื่อ การเข้าถึงสื่อในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Accessibility) เช่น ฐานะทางเศรษฐกิจเอื้ออำนวยต่อการซื้อข่าวสารหรือไม่ และการเข้าถึงสื่อในเชิงสังคมวัฒนธรรม (Socio-Accessibility) เช่น ระดับการศึกษาของผู้รับสาร ทั้งนี้ แบบแผนการเปิดรับสื่อซึ่งส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารมี 2 ลักษณะด้วยกัน (ชานันต์ รัตนโชติ, 2552, หน้า 11) คือ

1. พฤติกรรมการรับสื่อเชิงเครื่องมือ (Instrumental Viewing Behavior) เป็นการเปิดรับสาร ผู้รับ สารตั้งใจเจาะจงจะเปิดรับ โดยมีจุดมุ่งหมายว่าจะนำเอาข่าวสารนั้นไปใช้ประโยชน์บางอย่าง

2. พฤติกรรมการรับสื่อเชิงพิธีกรรม (Ritualistic/Habitual Viewing Behavior) เป็นการเปิดรับที่ ไม่ได้มีเป้าหมายพิเศษ ไม่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ว่าจะนำเอาความรู้ไปใช้ประโยชน์อะไร เป็นการเปิดรับหรือ เปิดดูเพราะความเคยชิน ดูไปเรื่อย ๆ ไม่ได้เจาะจงคาดหวังอะไรเป็นพิเศษ

บุคคลจะมีพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร วัตถุประสงค์ และความต้องการในการเปิดรับสารที่แตกต่างกัน โดยทั่วไปแล้วบุคคลจะเปิดรับข่าวสารอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1. การเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชน โดยผู้รับสารมีความคาดหวังจากสื่อมวลชนว่า การบริโภค ข่าวสารจากสื่อมวลชนจะช่วยตอบสนองความต้องการของเขาได้ ซึ่งจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติลักษณะนิสัย หรือเปลี่ยนพฤติกรรมบางอย่างได้ โดยการเลือกบริโภคสื่อมวลชนนั้น จะขึ้นอยู่กับความต้องการ หรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง เพราะบุคคลแต่ละบุคคล มีวัตถุประสงค์และความตั้งใจในการใช้ประโยชน์ แตกต่างกันไป

2. การเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชนโดยสื่อบุคคล หมายถึง การนำข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปยังอีก บุคคลหนึ่ง โดยอาศัยการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งจะมีปฏิกริยาโต้ตอบระหว่างกัน ซึ่งการสื่อสารระหว่าง บุคคลนี้สามารถแบ่งออกได้ดังนี้ 1) การติดต่อโดยตรง เป็นการเผยแพร่ข่าวสารเพื่อสร้างความเข้าใจหรือชักจูง โน้มน้าวใจกับประโยชน์โดยตรง และ 2) การติดต่อโดยกลุ่ม โดยกลุ่ม

จะมีอิทธิพลต่อบุคคลส่วนรวม ช่วยให้การสื่อสารของบุคคลบรรลุเป้าหมายได้ เพราะเมื่อกลุ่มมีความสนใจในเรื่องหรือทิศทางเดียวกัน บุคคลส่วนใหญ่ในกลุ่มก็就会有ความสนใจด้วย

3. การเปิดรับข่าวสารจากสื่อเฉพาะกิจ โดยสื่อเฉพาะกิจ หมายถึง สื่อที่ถูกผลิตขึ้นมาโดยมีเนื้อหา สารที่เฉพาะเจาะจง และมีจุดมุ่งหมายหลักอยู่ที่ผู้รับสารเฉพาะกลุ่ม

Klapper J.T. (1960: 19 – 25 อ้างใน ศิวข จันทนาสุภาภรณ์, 2554) กระบวนการเลือกรับ ข่าวสารหรือเปิดรับข่าวสารเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ซึ่งประกอบไปด้วยการกลั่นกรอง 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) การเลือกเปิดรับ (Selective Expose) เป็นขั้นแรกในการเลือกช่องทางการสื่อสาร บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งสารที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง เช่น การเลือกซื้อหนังสือพิมพ์ฉบับใดฉบับหนึ่ง เลือกเปิดสถานีวิทยุกระจายเสียงสถานีใดสถานีหนึ่งตามความสนใจและความต้องการของตน อีกทั้งทักษะและความชำนาญในการรับรู้ข่าวสารของคนต่างกัน บางคนถนัดที่จะฟังมากกว่าอ่านก็ชอบฟังวิทยุโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ เป็นต้น

2) การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ผู้เปิดรับข่าวสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักเลือกตามความคิดเห็น ความสนใจของตน เพื่อสนับสนุนทัศนคติที่มีอยู่และหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจหรือทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือมีความไม่สบายใจ ที่เรียกว่า ความไม่สอดคล้องทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance)

3) การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับข้อมูลข่าวสารแล้ว ก็เชื่อว่ารับรู้ข่าวสารทั้งหมดตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสารเสมอไป เพราะคนมักเลือกรับรู้และตีความหมายสารแตกต่างกันไปตามความสนใจ ทัศนคติประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาพทางร่างกาย หรือสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ฉะนั้นแต่ละคนอาจตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคลดังกล่าว นอกจากจะทำให้ข่าวสารบางส่วนถูกตัดทิ้งไปยังมีการบิดเบือนข่าวสาร ให้มีทิศทางเป็นที่น่าพอใจของแต่ละบุคคลด้วย

4) การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับความสนใจความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ ของตนเองและมักจะลืมหรือไม่นำไปถ่ายทอดต่อในส่วนที่ตนเองไม่สนใจไม่เห็นด้วยหรือเรื่องที่ขัดแย้งค้ำกับความคิดของตน ข่าวสารที่ตนเองเลือกจดจำไว้นั้น มักมีเนื้อหาที่จะช่วยส่งเสริมสนับสนุนความรู้สึกรู้สึกดี ทัศนคติ ค่านิยมหรือความเชื่อของแต่ละคนที่มีอยู่เดิมให้มีความมั่นคงชัดเจนยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงยากขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ในโอกาสต่อไป ส่วนหนึ่งอาจนำไปใช้เมื่อเกิดความรู้สึกขัดแย้งและมีสิ่งที่ไม่สบายใจขึ้น

สรุป การเปิดรับสื่อ เป็นส่วนหนึ่งในการรับสาร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลที่เป็นผู้เลือกในการเปิดรับสื่อ โดยสัมพันธ์กับปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการเปิดรับสื่อ

ในการวิจัยมีการนำปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรม的开รับสื่อมาเป็นส่วนในการเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์รวมถึงกระบวนการเลือกรับสื่อ 4 ขั้นตอน

3 แนวคิดการยอมรับนวัตกรรม

ความหมายของการยอมรับนวัตกรรม

โทมัส ฮิวส์ (1987, อ้างถึงใน ไชยยศ เรืองสุวรรณ 2521 : 13) กล่าวว่า นวัตกรรมคือการนำเอาวิธีการใหม่ มาปฏิบัติหลังจากที่ได้ผ่านการทดลองและได้รับการพัฒนามาเป็นล่ำแล้ว และมีความแตกต่างจากการปฏิบัติเดิมที่เคยปฏิบัติมาโดยมีขั้นตอนคือการคิดค้นการพัฒนาและนำมาใช้จริง

มอร์ตัน (Morton, J.A. อ้างถึงใน ไชยยศ เรืองสุวรรณ. 2521 : 13) กล่าวในหนังสือ Organising for Innovation ถึงความหมายของนวัตกรรมว่า การทำให้เกิดขึ้นมาใหม่(Renewal) ทั้งนี้อาจหมายถึงการนำสิ่งเดิมมาปรับปรุงและมีการพัฒนาให้เกิดขึ้นมาใหม่ มีการพัฒนาในส่วนขององค์กรของบุคลากรนำมาพัฒนาให้มีศักยภาพที่สูงขึ้น

Roger(2003) สรุปความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า คือสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นมาจากความคิดและการคิดค้นขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ สิ่งของ เครื่องมือใดก็ตามที่เป็นสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยได้รับการคิดค้นมาใหม่หรือพัฒนาจากสิ่งเดิมที่มีอยู่ก็ตาม ซึ่งสิ่งนี้เข้ามาสร้างประโยชน์โดยมีความไม่ซับซ้อนและมีความสะดวกมากขึ้น

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2521 : 14) กล่าวว่า นวัตกรรม หมายถึง วิธีการหรือการคิดค้นที่มีความแปลกใหม่ไม่เหมือนเดิมซึ่งวิธีการเหล่านี้ อาจเป็นการพัฒนาจากสิ่งเดิมที่มีอยู่แต่มีการนำมาพัฒนาให้เป็นสิ่งใหม่ เมื่อมีการพัฒนาแล้วจึงมีการนำมาตรวจสอบและทดลองเพื่อตรวจสอบว่ามีประสิทธิภาพหรือไม่จนก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการนำมาใช้ เพื่อให้ได้ผลที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า นวัตกรรม หมายถึง สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นดัดแปลงเกิดมาจากการใช้ความรู้รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดเป็นสิ่งที่ใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อทั้งด้านสังคมและด้านเศรษฐกิจ

สรุปแล้วนวัตกรรมหมายถึงการทำให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งสิ่งใหม่นั้นอาจมาจากสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้วนำมาพัฒนาให้มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น ตอบรับกับความต้องการของสังคมหรือองค์กรและต่อตัวบุคลากร

กระบวนการและขั้นตอนยอมรับนวัตกรรม

Roger(2003) ได้มีการกล่าวถึงนวัตกรรมที่มีผลต่อการยอมรับไว้ 5 ประการ ได้แก่

1.คุณลักษณะประโยชน์เชิงเปรียบเทียบ คือ นวัตกรรมนั้นได้มีการสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมไม่ทางใดก็ทางหนึ่งและใช้เอื้อต่อความสะดวกรวมทั้งมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

2. คุณลักษณะที่เข้ากันได้ คือ นวัตกรรมที่สร้างมานั้นมีความเข้ากันได้กับสภาวะแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นสังคม ที่อยู่ วิถีชีวิตและตอบโจทย์ความต้องการ

3. คุณลักษณะความยุ่งยากซับซ้อน คือ นวัตกรรมนั้นไม่มีความซับซ้อนต่อการใช้งาน เป็นสิ่งที่ยังไม่มีความยากต่อการใช้

4. คุณลักษณะสามารถทดลองใช้ได้ คือ นวัตกรรมสามารถเปิดให้ได้มีการทดลองก่อนการใช้งานเพื่อประกอบการตัดสินใจและเพิ่มความสนใจของนวัตกรรมนั้นได้มากยิ่งขึ้น

5. คุณลักษณะสามารถสังเกตได้ คือ นวัตกรรมนั้นสามารถที่จะแสดงผลหรือทำงานออกมาได้อย่างเป็นรูปธรรมและเห็นได้

ขั้นตอนการยอมรับนวัตกรรม

Roger(2003) ขั้นตอนการยอมรับนวัตกรรมมีด้วยกัน 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1 ขั้นตื่นตัวหรือรับทราบ (awareness) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่บุคคลมีการคิดถึงสิ่งใหม่หรือมีความคิดใหม่เกิดขึ้นรวมถึงนึกถึงวิธีการใหม่ๆออกแต่ยังไม่ได้มีการเริ่มปฏิบัติและยังไม่มีข้อมูล

2 ขั้นสนใจ (interest) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่บุคคลนั้นเริ่มมีการค้นหาข้อเท็จจริงโดยอาจค้นคว้าจากคนรู้จัก บุคคลรอบตัวที่เชี่ยวชาญหรือการค้นคว้าด้วยตัวเอง

3 ขั้นประเมินผล (evaluation) ขั้นตอนนี้บุคคลจะเริ่มมีการพิจารณาถึงความเหมาะสมของนวัตกรรม ว่ามีความคุ้มค่ามากน้อยเพียงใดรวมถึงดูถึงความยากง่ายและข้อจำกัดต่างๆ

4 ขั้นทดลอง (trial)เมื่อได้พิจารณาเรียบร้อยแล้วจะเป็นขั้นตอนของการเริ่มปฏิบัติซึ่งจะเป็นการทดลองบางส่วนเพื่อดูถึงความเป็นไปได้ของนวัตกรรมในการตัดสินใจลงมือทำจริง

5 ขั้นยอมรับปฏิบัติ (adoption) เมื่อการทดลองมีผลที่ดีและได้รับความพึงพอใจ จึงจะมีการยอมรับและปฏิบัติต่อไปอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นวิธีที่คนอื่นๆใช้อย่างถาวร

นวัตกรรมทางการศึกษา

ความหมายของนวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษา (Educational Innovation) หมายถึง นวัตกรรมมีส่วนช่วยให้เรียนและการศึกษามีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม มีแรงกระตุ้นและแรงดึงดูดในการศึกษา รวมถึงประหยัดเวลาในการเรียนเนื่องจากมีเวลาจำกัด ในปัจจุบันมีการใช้นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งมีทั้งเข้ามามีบทบาทอย่างมากและมีการนำนวัตกรรมมาใช้กันอย่างมากมาย เช่น การเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Aids Instruction) การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ (Interactive Video) สื่อหลายมิติ (Hypermedia) และอินเทอร์เน็ต [Internet] เหล่านี้ เป็นต้น (วารสารออนไลน์ บรรณปัญญา.htm)

พิสนุ พงศ์ศรี (2551:65-71) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมทางการศึกษาไว้ว่าเป็น ความคิดหรือวิธีการใหม่ที่เกิดขึ้นมาเพื่อให้ได้มาซึ่งผลที่มีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมาย

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2559: 81) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมการเรียนรู้ว่าเป็นวิธีการ กระบวนการหรือสื่อใด ๆ ได้มีการพัฒนาขึ้นมาใหม่เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนโดยเป็นสิ่งที่ต้อง ได้รับการยอมรับในการนำมาใช้ แต่อาจมีการนำมาใช้ที่ยังไม่แพร่หลาย

สรุปได้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษาหมายถึงการคิดค้นสิ่งใหม่ๆหรือวิธีการใหม่ๆเข้ามาพัฒนาในด้านของการให้ความรู้โดยที่ได้รับการยอมรับในการนำมาใช้ในการเรียนการสอนอีกทั้งยังมีประสิทธิภาพที่ดีและตรงตามจุดประสงค์ที่วางไว้

นอกจากนี้ พิสนุ พงศ์ศรี (2551:65-65) ยังมีการพูดถึงความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษา ว่า ประโยชน์ของนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีต่อผู้เรียนและผู้สอนคือ ทำให้นักเรียน ได้รับความรู้ที่มีความรวดเร็วและมองเห็นและเข้าใจบทเรียนได้ง่ายอีกทั้งยังมีความสนุกสนานและ กระตือรือร้นในการเรียนนอกจากนั้นยังช่วยลดระยะเวลาในการเรียนให้อยู่ในเวลาที่พอดี รวมทั้ง พิชิตฤทธิ์จัญญ (2559: 83-85) ได้มีการพูดถึงความสำคัญของนวัตกรรมที่มีต่อผู้เรียนและผู้สอน ได้แก่

1. การใช้นวัตกรรมทางการศึกษาช่วยในการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ของครู เช่น ในบางรายวิชาที่มีความยากต่อการเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรมหรือมีข้อจำกัดในด้านต่างๆการนำ นวัตกรรมมาใช้จึงสามารถช่วยบรรเทาข้อจำกัดของเรื่องเหล่านี้

2. การใช้นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เช่น มีการสร้างกิจกรรมหรือวิธีที่ส่งเสริมการลงมือทำของนักเรียนให้ได้คิดวิเคราะห์และทำงานร่วมกัน

3. การใช้นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ การนำ นวัตกรรมมาใช้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะศึกษาและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้

4. การใช้นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน คือ การนำเทคนิคต่างๆมาใช้เพื่อทำให้นักเรียนได้เข้าใจในหลักสูตรได้ดียิ่งขึ้น สรุปการยอมรับนวัตกรรมคือการเข้าสู่ การสร้างหรือคิดค้นสิ่งใหม่ ซึ่งสามารถนำนวัตกรรมมาใช้ทั้งอำนวยความสะดวกหรือใช้กับการจัดการ บุคลากรได้เช่นกัน การนำนวัตกรรมมาใช้ในด้านการศึกษา เช่นการสร้างสื่อการสอน จะเป็นส่วนช่วย ในการลดข้อจำกัดของการเข้าถึงความรู้ รวมทั้งส่งผลให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นวิธีการ แนวคิดที่เป็นสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น

สรุปได้ว่าความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษาเป็นสิ่งที่เข้ามาเอื้อประโยชน์ต่อทั้ง ผู้เรียนและผู้สอนในการถ่ายทอดความรู้ ซึ่งการนำนวัตกรรมมาใช้ทางการศึกษาจะช่วยให้การเรียน การสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กและถ่ายทอดองค์ความรู้ได้อย่าง ถูกต้อง และละเอียด

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอน ในภาษาอังกฤษ คือคำว่า “Instructional Media” โดยสื่อการเรียนการสอนเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่มีการพัฒนาเพื่อนำมาใช้ในการส่งสารหรือถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

ความหมายของสื่อการเรียนการสอน

เมื่อกล่าวถึงความหมายของสื่อการเรียนการสอน ได้มีนักวิชาการหลายท่านให้นิยามความหมายของสื่อการเรียนการสอนไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

มนตรี แย้มกสิกร (2526 : 5) สรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอน หมายถึงสิ่งใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นวัสดุอุปกรณ์ สิ่งของต่างๆ กิจกรรมหรือวิธีการที่ผู้สอนมีการนำมาใช้เพื่อส่งผ่านความรู้ไปให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์(2539 : 13) อธิบายไว้ว่า สื่อการสอน หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์หรือวิธีการที่ใช้สำหรับเป็นสื่อกลางเพื่อให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดความรู้ เจตคติ หรือส่งต่อทักษะต่างๆ ไปสู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิดานันท์ มลิทอง (2543 : 89) สรุปได้ว่า สื่อการสอน หมายถึงสิ่งที่เป็นตัวกลางในการส่งข้อมูลใดก็ตาม ไม่ว่าจะเป็น วิทยุ โทรทัศน์ หรือภาพนิ่งที่มีการบรรจุองค์ความรู้และถ่ายทอดไปให้กับผู้เรียน ดังนั้นในการศึกษา สื่อการสอนจึงเป็นตัวกลางในการส่งผ่านความรู้ ทักษะต่างๆจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน

เกอร์ลัช และอีไล (Gerlach, and Ely, 1982 : 282) สรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอน มีความหมายอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นบุคคล วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ หรือเหตุการณ์ที่มีการสร้างเงื่อนไข ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นการทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ทักษะ ซึ่งรวมถึง อาจารย์ ตำรา และสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียนล้วนแล้วแต่เป็นสื่อการเรียนการสอนทั้งสิ้น

บราวน์และคนอื่นๆ (Brown and others. 1977 : 5) กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอน คือ อุปกรณ์ใดก็ตามที่ช่วยในการนำเสนอข้อมูลไปให้แก่ผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดผลการเรียนที่ดี โดยมีความหมายรวมถึงกิจกรรมต่างๆที่ไม่จำกัดเพียงแค่วัตถุหรือเครื่องมือเท่านั้น

สรุป สื่อการเรียนการสอนหมายถึงสิ่งใดก็ตามไม่ว่าจะเป็น วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ กิจกรรม หรือแม้แต่สถานที่และตัวบุคคล ที่เป็นสื่อในการส่งผ่านองค์ความรู้ไปให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีผลการเรียนรู้ที่ดี

ประเภทของสื่อการเรียนการสอน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2526 : 4) ได้แบ่งแยกสื่อการสอนตามลักษณะรูปร่างไว้ 4 ประเภท ได้แก่

1) สื่อประเภทเครื่องมือ เป็นสื่อทางเทคนิคและความคิดค้นทางวิทยาศาสตร์ให้เกิดขึ้น เช่น วิทยุ ซีดี โทรศัพท์ เป็นต้น

2) สื่อประเภทวัสดุ หมายถึง สื่อที่ได้จากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เป็นวัสดุที่มีการผสมสิ่งเปลี่ยนแปลงได้ง่าย เช่น แผนที่ แผนสถิติ ภาพโฆษณา แผนภูมิ รูปภาพ หุ่นจำลองของจริง และอื่นๆ

3) สื่อประเภทวิธีการ หมายถึง สื่อประเภทเทคนิค ระบบกระบวนการต่างๆ เช่น การสาธิต การศึกษานอกสถานที่ การทดลอง การแสดงละคร นิทรรศการ การสาธิต การศึกษานอกสถานที่ การทดลอง การแสดงละคร นิทรรศการ

4) สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อประเภทต่างๆ ทั้งที่เป็นเครื่องมือวัสดุและวิธีการมาใช้ร่วมกันโดยที่สื่อแต่ละชนิดทำหน้าที่สัมพันธ์กันคือเกื้อหนุนกันและส่งเสริมกันในการถ่ายทอด เช่น ทางบทเรียน หรือสื่อการสอน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์(2529 : 112) ได้มีการแบ่งประเภทของสื่อการเรียนการสอนไว้ 3 ประเภท ได้แก่

1) วัสดุ หมายถึง สิ่งของช่วยสอนที่มีการผสมเปลี่ยนแปลง เช่น ซอล์ก फिल्म ภาพถ่าย เป็นต้น

2) อุปกรณ์ หมายถึง สิ่งช่วยในการสอนที่เป็นเครื่องมือ เช่น กระดานดำ กล้องถ่ายภาพ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องรับโทรศัพท์ เป็นต้น

3) กระบวนการและวิธีการ ได้แก่ การจัดระบบ การสาธิต การทดลองและกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ครูมีการจัดทำขึ้นและมุ่งให้นักเรียนเกิดการปฏิบัติ

เอ็ดการ์ เดล (1969 : 107) ได้มีการแบ่งประเภทการเรียนการสอนเป็น 10 ประเภท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแบ่งประเภทของสื่อการสอน โดยอาศัย การสร้างกรวยประสบการณ์(Cone of Experiences) เพื่อใช้ในการพิจารณาลักษณะประสบการณ์ที่ได้รับจากสื่อการสอนประเภทนั้นโดยยึดรูปธรรมและนามธรรม ได้แก่

1. ประสบการณ์ตรง (Direct Purposeful Experience) ได้แก่ วัตถุ สถานการณ์ หรือปรากฏการณ์จริงที่ผู้เรียนสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นสื่อที่มีความจำเป็นต่อการเรียนการสอน

2. ประสบการณ์จากสถานการณ์จำลอง (Contrived Simulation Experience) จากการที่ไม่สามารถจัด การเรียนการสอนจากประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียนเนื่องจากข้อจำกัดต่างๆ เช่น มีความอันตรายหรือพื้นที่จำกัดจึงใช้การจำลองแทนในการเรียนการสอน

3. ประสบการณ์นาฏการ (Dramatized Experience) เป็นการจำลองสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์และกระบวนการโดยให้ผู้เรียนได้เข้าใจได้ง่าย เช่น

การละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น 4. ประสบการณ์จากการทดลองสาธิต (Demonstration) เป็นการสาธิตการแสดงแสดงหรือการกระทำร่วมกับการประกอบคำอธิบายเพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนของการกระทำนั้นได้อย่างชัดเจนและมองเห็นภาพ

5. ประสบการณ์ทัศนศึกษา (Field Trip) เป็นการให้ผู้เรียนได้รับและเรียนรู้ประสบการณ์

ต่าง ๆ จากการเรียนรู้ภายนอกสถานที่เรียน อาจเป็นการเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น

6. ประสบการณ์ที่ได้จากนิทรรศการ (Exhibition) เป็นการจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ การจัดป้ายนิทรรศการเพื่อให้สาระประโยชน์และความรู้แก่ผู้ชม เป็นการให้ประสบการณ์แก่ผู้ชม

7. ประสบการณ์จากภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ (Motion Picture and Television) เพื่อให้ข้อมูลและความรู้แก่ผู้เรียนหรือผู้ชมที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ทางบ้าน การสอนอาจจะเป็นการสอนสดในห้องเรียนหรือบันทึกลงวีดิทัศน์และสามารถส่งต่อได้

8. ประสบการณ์จากภาพนิ่ง วิทียุและการบันทึกเสียง (Recording, Radio and Picture) การบันทึกเสียง อาจเป็นทั้งในรูปของแผ่นเสียง หรือเทปบันทึกเสียง วิทียุเป็นสื่อที่ให้เฉพาะเสียง ส่วนภาพนิ่ง อาจเป็นรูปภาพสไลด์ โดยสื่อชิ้นนี้จะส่งต่อประสบการณ์แก่ผู้เรียนโดยไม่มีข้อจำกัดสำหรับผู้เรียนที่ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ แต่ก็สามารถเข้าใจเนื้อหาที่สอนได้ เนื่องจากการทำหรือดูภาพเท่านั้นไม่จำเป็นต้องอ่าน

9. ประสบการณ์จากสื่อทัศนสัญลักษณ์ (Visual Symbol) เป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นจริงของสิ่งต่าง ๆ หรือข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้ และเกิดความจดจำ เช่น แผนที่ แผนภูมิ แผนสถิติ หรือเครื่องหมายต่างๆ

10. ประสบการณ์พจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbol) เป็นประสบการณ์ขั้นที่เป็นนามธรรมที่สุดได้แก่

ตัวหนังสือในภาษาเขียน และเสียงของคำพูดในภาษาพูด

หลักการใช้สื่อการสอน

เอ็ดการ์ เดล (1969 : 175-179) ได้มีการกล่าวถึงการเลือกสื่อการสอน ได้แก่

- 1) สื่อการสอนนั้นจะสามารถให้แนวคิดที่ถูกต้องมากน้อยเพียงใด
- 2) สื่อการสอนนั้นจะสามารถสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในสิ่งที่เรียนได้
- 3) สื่อที่นำมาใช้ในการสอนมีความเหมาะสมต่อผู้เรียน
- 4) คำนึงถึงความเหมาะสมของการใช้สื่อและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อกัน
- 5) ครูใช้สื่อการสอนได้อย่างถูกต้อง
- 6) สื่อการสอนที่นำมาส่งผลดีต่อพัฒนาการและความคิด

7) การลงทุนที่มีความคุ้มค่า

ริคสันและเคิร์ล (1972 : 163-170) มีการกล่าวว่า การใช้สื่อการสอนให้เกิดประสิทธิภาพและได้ผลต่อผู้เรียน ผู้สอนควรพิจารณาหลักการใช้สื่อการสอน ได้แก่

1) หลักการเลือก

ในการเลือกสื่อ คือการเลือกสื่อที่มีความเหมาะสม มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนว่า ต้องการให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ในด้านใด โดยสื่อที่ใช้ต้องมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพ ให้นักเรียนได้รับความรู้ที่ถูกต้อง

2) หลักความพร้อม

ความสามารถพื้นฐานในการสร้างความพร้อม คือ มีการเลือกสื่อการสอนให้เหมาะสมกับองค์ความรู้ เลือกกิจกรรมที่เหมาะสมและเตรียมความพร้อมของสื่อกับผู้เรียนให้พร้อมต่อการเรียนรู้

3) หลักการควบคุม

ครูควรมีความสามารถและทักษะพื้นฐาน คือ เครื่องมือที่ใช้ไม่ว่าจะเป็น เทคโนโลยี สื่อที่ใช้ในการสอนมีความเหมาะสมในการใช้งาน มีความสะดวกต่อการใช้งาน เครื่องมือที่ใช้ในการสอนมีการติดตั้งที่เหมาะสม และมีการจัดพื้นที่ห้องเรียนได้เหมาะสมต่อการเรียนรู้

4) หลักการปฏิบัติ

ครูควรมีความรู้และทักษะพื้นฐาน ได้แก่ จัดเตรียมข้อมูล จัดกิจกรรมและแบ่งกลุ่มการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมต่อการเรียน มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้เกิดความคิดต่อการเรียนรู้

5) หลักการประเมินผล

ครูมีการประเมินสื่อที่นำมาใช้ในการสอนและประเมินตนเองในการนำสื่อการสอนมาใช้เพื่อให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อที่นำมาใช้ในการสอนว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนว่ามีประสิทธิภาพเพียงใดและเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพต่อไป

หลักการใช้สื่อกับเด็กประถมศึกษา

เป็นวิธีการนำเอาผลที่ได้ ซึ่งเรียกว่า ข้อมูลย้อนกลับ (Feed Back) จากผลผลิตหรือการประเมินผล และนำมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไข ระบบให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยหลักการใช้สื่อการสอนประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญๆ คือ (อภิชาติ ศิริวัณษ์, 2550)

1. รูปแบบของสื่อมีความเหมาะสมกับเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน

2. มีการศึกษาพื้นฐานเบื้องต้นของผู้เรียน ถึงความรู้เดิมของผู้เรียน ก่อนที่จะสอนเนื้อหาต่อไป เพื่อนำมาจัดเนื้อหาได้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน

3. มีการจัดลำดับการสอน และวิธีการสอน ที่สอดคล้องและส่งเสริมวัตถุประสงค์ในการเรียน

4. มีการประเมินผลก่อนและหลังการเรียนการสอน เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพสื่อที่นำมาใช้ในการดำเนินการเรียนการสอน

5. วิเคราะห์ ประเมินผลและปรับปรุงข้อบกพร่องของระบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ Jerrold E. Kemp และ Don C. Smelle (1989) เสนอว่า นอกจากงานการเรียนรู้หรือสถานการณ์การเรียนรู้ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดถึงสื่อที่จะเลือกใช้แล้ว สิ่งสำคัญประการต่อมาในการพิจารณาเลือกใช้สื่อการสอนคือ คุณลักษณะของสื่อ ซึ่งผู้สอนควรศึกษาคุณลักษณะของสื่อแต่ละชนิดประกอบในการเลือกสื่อการสอนด้วย คุณลักษณะของสื่อ (Media Attributes) หมายถึง ศักยภาพของสื่อในการแสดงออกซึ่งลักษณะต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหว สี และเสียง เป็นต้น โดยคุณลักษณะของสื่อที่สำคัญ ได้แก่

1. การแสดงแทนด้วยภาพ (เช่น ภาพถ่าย ภาพกราฟิก)
2. ปัจจัยทางด้านขนาด (เช่น การใช้/ไม่ใช้เครื่องฉายเพื่อขยายขนาด)
3. ปัจจัยทางด้านสี (เช่น สีเส้นต่างๆ ขาว-ดำ)
4. ปัจจัยทางการเคลื่อนไหว (เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว)
5. ปัจจัยทางด้านภาษา (เช่น ข้อความ/ตัวอักษร เสียงพูด)
6. ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง (เช่น ภาพที่มี/ไม่มีเสียงประกอบ)
7. ปัจจัยทางการจัดระเบียบข้อมูล (กำหนดให้ดูทีละภาพตามลำดับ หรือตามลำดับที่ผู้ชมเลือก)

ประโยชน์และคุณค่าของการใช้สื่อการสอน

กิดานันท์ มลิทอง(2540) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้สื่อเป็น 2 ส่วนได้แก่ สื่อกับผู้เรียน

1. สื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเรียนรู้ได้ในเวลาที่รวดเร็ว ภายในระยะเวลาที่สั้น กระชับและเข้าใจง่าย

2. สื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในดารเรียนรู้รู้สึกเบื่อ และเกิดความสนุกในการเรียน

3. การใช้สื่อการสอนส่งผลให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาเรียนที่ตรงกัน

4. มีการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เกิดการทำงานร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี

5.การใช้สื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และการจินตนาการกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้น

6.ช่วยแก้ปัญหาในข้อจำกัดด้านบุคคลที่มีความเข้าใจเนื้อหาไม่ตรงกันโดยการผลิตสื่อรายบุคคลเพื่อตอบโจทย์ผู้เรียน

สื่อกับผู้สอน

1.การใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่างๆประกอบการเรียนการสอนเป็นการช่วยให้บรรยากาศในการสอน น่าสนใจมากขึ้น ทำให้ผู้สอนมีความสนุกสนานในการสอนมากกว่าวิธีการที่เคยใช้การบรรยาย แต่เพียงอย่างเดียว และเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองให้เพิ่มขึ้นด้วย

2.สื่อช่วยแบ่งเบาภาระของครูผู้สอนเนื่องจากไม่ต้องเตรียมเนื้อหาเนื่องจากนักเรียนสามารถเรียนเนื้อหาจากสื่อ

3.เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุใหม่ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน ตลอดจนคิดค้นเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

วิวรรธน์ จันทรเทพย์ (2551) กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน ได้แก่

1. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

คือทำให้นักเรียนสามารถมีทักษะการเรียนรู้ที่ดีขึ้นมีการเรียนรู้ที่ถูกต้อง เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ภายในระยะเวลาที่จำกัดและได้รับความรู้ที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

2. ช่วยให้ผู้เรียนเอาชนะข้อจำกัดต่าง ๆ ในการเรียนรู้ คือสื่อช่วยให้ทำสิ่งที่มีความซับซ้อนมีความง่ายมากขึ้น ทำให้สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำมาอยู่ในเวลาที่จำกัดและรวดเร็วต่อการเข้าใจหรือสิ่งที่รวดเร็วไปมาทำให้ช้าลงเพื่อง่ายต่อความเข้าใจ สามารถนำความรู้ที่มีข้อจำกัดทางด้านพื้นที่หรือเวลาเข้ามาแสดงผ่านสื่อให้เห็นภาพมากยิ่งขึ้นและมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคิดและแก้ปัญหาด้วยตัวเองทำให้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและเด็กมีความสนุกสนานในการเรียนรู้

สรุปได้ว่า สื่อการสอน เป็นเสมือนตัวกลางที่ใช้ในการถ่ายทอดและนำเสนอองค์ความรู้ต่างๆให้แก่ผู้เรียน โดยสื่อเป็นได้ทั้งวัตถุ วิธีการ ตัวบุคคล หรือสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน หลักของการใช้สื่อการสอนควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน เมื่อกล่าวถึงสื่อการสอนของเด็กประถมในการนำมาใช้ต้องมีการคำนึงถึงผู้เรียนเป็นหลักว่ามีความสนใจสื่อประเภทใดและนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนในแต่ละวิชาให้เหมาะสม

3.2 หลักสูตรการเรียนการสอนระดับประถม

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้อธิบายหลักสูตรระดับประถมศึกษา(ชั้นปีที่ 1-3)ตามหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน ว่า การศึกษาในระดับประถมศึกษา เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การ

ติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ระดับประถม

มีการจัดการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่

- 1.ภาษาไทย
- 2.คณิตศาสตร์
- 3.วิทยาศาสตร์
- 4.สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 5.สุขศึกษาและพลศึกษา
- 6.ศิลปะ
- 7.การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 8.ภาษาต่างประเทศ

สื่อการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) สื่อการเรียนรู้เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาความรู้และทักษะในด้านต่างๆของผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น สื่อเทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์ โดยต้องเลือกให้เหมาะสมกับผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนสามารถสร้างสื่อขึ้นเองได้และนำมาพัฒนาให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างแท้จริง

โดยหน่วยงานหรือผู้จัดการศึกษาขั้นพื้นฐานควรมีการจัดการ ได้แก่

- 1.จัดให้มีแหล่งการเรียนรู้สารสนเทศหรือศูนย์การเรียนรู้เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและหาความรู้
- 2.ทำและจัดหาสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสำหรับการค้นคว้าหาความรู้
- 3.ใช้สื่อที่มีคุณภาพและมีความเหมาะสมต่อตัวผู้เรียนและตรงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้
- 4.มีการประเมินคุณภาพของสื่อว่ามีประสิทธิภาพหรือไม่
- 5.ศึกษา และค้นคว้าวิจัยเพื่อนำมาพัฒนาการเรียนการสอน
- 6.มีการกำกับและประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ก่อนนำมาใช้ในสถานศึกษา

สรุปสื่อการสอนระดับประถมมีแนวโน้มไปที่การพัฒนาทักษะในด้านการอ่าน การคิด และทักษะการติดต่อสื่อสารซึ่งเป็นพื้นฐานของมนุษย์ ในการนำสื่อเข้ามาใช้ในการสอนของการศึกษาจึงเน้นการสร้างสื่อที่มีความเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนและพัฒนาทักษะขั้นพื้นฐานให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์

ความหมายของสื่อออนไลน์

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) สื่อสังคมออนไลน์คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์เป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

จิราภรณ์ ศรีนาค (2556) ความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) คือสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม ทั้งนี้ Social media อาจจะอยู่ในรูปของเนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ

พิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์ (2556) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่นในบริการเครือข่ายสังคม มักจะประกอบไปด้วย การส่งข้อความ อีเมลวิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก เป็นต้น

กานดา รุณนะพงศา (2557) สื่อออนไลน์ หมายถึง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร ในปัจจุบันการแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้น โดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลาย ๆ คน (many-to-many)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นสื่อที่อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้ส่งสารสามารถแบ่งปันสารไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกัน ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง (ภิเชก ชัยนิรันดร์, 2553) สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม เป็นการสนทนากันจนเกิดสภาพ (Talk of the Town) เมื่อมีเรื่องที่น่าสนใจถูกหยิบมาเป็นประเด็นจนสามารถเผยแพร่ข่าวสารออกไปได้ง่าย ซึ่งอยู่ในรูปแบบของเนื้อหา รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ

2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงจากสื่อเดิมที่แพร่กระจายแบบทางเดียว (One to Many) มีรูปแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้อื่นเข้าร่วมได้หลายๆ คน การสนทนาที่เกิดขึ้นจึงเป็นการรวมกลุ่ม พูดคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้สร้าง เนื้อหาเอง เนื่องจากผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิ์เข้าร่วมในรูปแบบของการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม หรือการ เข้าไปแก้ไขเนื้อหานั้น ๆ

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้สร้างเนื้อหา เมื่อใครผลิตเนื้อหาได้ ตรงใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) ซึ่งสามารถโน้มน้าวให้ผู้ติดตามตัดสินใจซื้อ สินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สามารถแบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ได้ดังนี้ (สุภาวรรณ นวลนิล, 2557: ออนไลน์)

1) บล็อกเป็นการลดรูปจากคำว่า Weblog เป็นระบบจัดการเนื้อหาในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความหรือที่เรียกว่า “โพส” แล้วทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย ไม่ยุ่งยากในการที่จะต้องมานั่งเรียนรู้ถึงภาษา HTML หรือโปรแกรมทำเว็บไซต์การเรียงเนื้อหาจะเรียงจากเนื้อหาที่ใหม่สุดมาก่อน จากนั้นจะลดหลั่นลำดับของเวลา (Chronological Order) สำหรับการมีบล็อกขึ้นมาเพื่อเปิดโอกาสให้ใคร ๆ ที่มีความสามารถด้านต่าง ๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรีไม่มีขีดจำกัดเรื่องเทคนิคในอดีตอีกต่อไป ทำให้เกิดบล็อกขึ้นมาจำนวนมาก เครื่องมือที่สำคัญคือให้เพื่อน ๆ เข้ามาแสดงความคิดเห็นได้

2) Twitter และ Microblog อื่น ๆ เป็นรูปแบบหนึ่งของบล็อกที่จำกัดตัวอักษรของการโพสแต่ละครั้งที่ 140 ตัวอักษรโดยแรกเริ่มผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้งานเขียนเรื่องราวว่าคุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้แต่ Twitter ก็ถูกนำไปใช้ทางธุรกิจไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้างแบรนด์หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) ใช้เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์ได้ด้วย เป็นที่นิยมขึ้นมาอย่างรวดเร็ว จนทำให้ Twitter เพิ่มฟีเจอร์ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรกันอยู่นั้นก็คือการนำ Microblog เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งด้วยนั่นเอง

3) Social Network จากชื่อสามารถแปลได้ว่าเครือข่ายที่เชื่อมโยงบุคคลหลาย ๆ คน จนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนในส่วน of “Profile” ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่น ๆ นอกจากนี้ Social Network ยังมีเครื่องมือสำคัญ ในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือในส่วน of Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย อาจจะอยู่ในรูปแบบเกม หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ สามารถรวมกลุ่มกันจัดตั้ง Group ขึ้นได้

4) Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้สามารถอัปโหลดรูปหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัว เพื่อน ๆ หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งปัจจุบันไม่จำเป็นต้องทุ่มทุนในการสร้างหนังโฆษณาที่มีต้นทุนสูงอาจจะใช้แค่กล้องดิจิตอลราคาถูกถ่ายทอดความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ นำขึ้นเว็บไซต์ประเภท Media Sharing อย่าง YouTube หรืออาจจะถ่ายรูปแล้วนำขึ้นสู่เว็บไซต์อย่าง Flickr

5) Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหา ในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานเป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนและทำการโหวตได้เป็นเสมือนมหาชน ช่วยกลั่นกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดเป็นที่น่าสนใจที่สุด ในส่วนของ Social Bookmarking นั้นเปิดโอกาสให้สามารถทำ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่ขึ้นอยู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์และเนื้อหาที่ทำ Bookmark ไว้นั้นสามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้ด้วย

6) Online Forum ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นสถานที่ที่ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่สนใจอาจเป็นเรื่อง เพลง หนังสือ การเมืองกีฬา สุขภาพ หนังสือการลงทุน และอื่น ๆ อีกมากมายได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนแนะนำสินค้า หรือบริการต่าง ๆ เว็บไซต์ประเภทฟอรัมอาจเปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเฉพาะ หรือ อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์เนื้อหาต่าง ๆ

สรุปได้ว่า สื่อออนไลน์ เป็นรูปแบบเครือข่ายสังคม หรือพื้นที่ที่สามารถให้ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยนความรู้และสื่อสารกัน ไม่ว่าจะเป็น เนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ และการติดต่อสื่อสารโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งตอบโต้ระหว่างผู้รับและผู้ส่งสาร โดยสื่อออนไลน์แต่ละประเภทมีการแบ่งไปตามการใช้งานของแต่ละเรื่อง

4.1 แอปพลิเคชัน TIKTOK

แอปพลิเคชัน TIKTOK เป็นแอปพลิเคชันจากประเทศจีน เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างและเผยแพร่คลิปวิดีโอสั้น แอปพลิเคชัน TIKTOK สามารถเรียกอีกอย่างว่าแอปเตาอื่น Douyin โดยมีการเปิดตัวเป็นที่รู้จักในเดือนกันยายนปี 2016 และได้รับความนิยมจากทั่วประเทศ TIKTOK (2565) มีพันธกิจคือ “จุดประกายความคิดสร้างสรรค์และมอบความสุขให้กับผู้คน เรากำลังสร้างชุมชนระดับโลกที่ผู้คนสามารถสร้างสรรค์และแบ่งปัน, ค้นพบโลกรอบตัว และติดต่อกับผู้คนจากทั่วโลก โดยเรามุ่งมั่นที่จะรักษาสภาพแวดล้อมที่เกื้อหนุนผู้คนในชุมชนของเราที่กำลังเติบโต หลักเกณฑ์สำหรับชุมชนของเรากำหนดบรรทัดฐานและจรรยาบรรณทั่วไปเพื่อสร้างพื้นที่ที่ปลอดภัยและเป็นมิตรสำหรับทุกคน” แอปพลิเคชัน TikTok เป็นแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีจุดที่สามารถลงวิดีโอสั้นความยาวไม่เกิน 3 นาที โดยมีคลิปวิดีโอหลากหลายประเภท อาทิ ความบันเทิง ความรู้ เรื่องราวในชีวิตประจำวันหรือประเภทกีฬา เป็นต้น แอปพลิเคชัน TIKTOK เริ่มเป็นที่นิยมอย่างมากขึ้นในปี 2018 และได้รับความนิยมอย่างมากขึ้นในประเทศไทยภายหลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 จากผลสำรวจพบว่าสถิติผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK มีผู้ใช้ทั่วประเทศอยู่ประมาณ 500 ล้านคน และได้รับการยอมรับจากกลุ่มประเทศในแถบเอเชียเป็นอย่างมาก เช่น ญี่ปุ่น ไทย หรือเวียดนาม โดยนับว่าเป็นแอปพลิเคชันที่มีการเปิดตัวอย่างรวดเร็ว แอปพลิเคชัน TIKTOK ได้รับการพัฒนามาจากบริษัท Bytedance ซึ่งเป็นความคิดของ Zhang Yiming เมื่อพูดถึงจุดเด่นของแอปพลิเคชันที่ทำ

ให้ได้รับความสนใจ คือเป็นแอปพลิเคชันสร้างวิดีโอสั้น ไม่ว่าจะเป็นคลิปวิดีโอสั้น การลิปซิงค์เพลง สร้างคอนเทนต์ตลก และการทำ Challenge ต่างๆเป็นต้น จากข้อมูล App Annie เปรียบเทียบการใช้แพลตฟอร์ม TikTok ในประเทศไทยพบว่าระหว่างเดือนมกราคมปี 2564 กับ เดือนมกราคมปี 2563 มีการดาวน์โหลด TikTok เพิ่มขึ้นถึง 44% พบผู้ใช้งานในประเทศไทยมากที่สุดเป็นอันดับที่ 8 ของโลก

โดยจากการสำรวจ พบว่า กลุ่มผู้ใช้งานส่วนมากของแอปพลิเคชัน TIKTOK อยู่ในกลุ่มผู้ที่มีอายุเฉลี่ยประมาณ 16 - 24 ปี โดยแอปพลิเคชัน TIKTOK นั้นมีการเปิดบริการมา 155 ประเทศ มีการรับรองภาษาอยู่ที่ 75 ภาษา โดยจากการสำรวจ มีการใช้แอปพลิเคชัน TIKTOK เฉลี่ยอยู่ที่ 52 นาทีต่อวัน และเหตุผลที่ทำให้แอปพลิเคชัน TIKTOK ได้รับความนิยม ทาง fillgoods(2022) ได้มีการพูดถึงสิ่งที่ส่งผลให้แอปพลิเคชัน TIKTOK ได้รับความสนใจ

1. เป็นแอปพลิเคชันที่มีความคมชัดสูง เป็นแอปพลิเคชันที่มีความละเอียดค่อนข้างสูง ไม่เกิดปัญหาของความล่าช้าของระบบ
2. เป็นเสมือนสตูดิโอเคลื่อนที่ สามารถลงคลิปวิดีโอ มีการสามารถตัดต่อคลิปเองได้เพียงแค่ใช้ในโทรศัพท์มือถือ
3. มีการจับภาพผ่านคนที่มีความรวดเร็ว
4. มีระยะเวลาที่เพิ่มขึ้นแต่ยังคงอยู่บนพื้นฐานของความไม่น่าเบื่อ เป็นคลิปวิดีโอที่มีระยะเวลาที่พอดี กระชับ ไม่น่าเบื่อ
5. มีเสียงเพลงใส่ฟังจำนวนมาก สามารถเลือกเพลงได้อย่างหลากหลาย
6. สามารถถ่ายทอดสดได้ (Live) สามารถใช้งานได้ครบเหมือนกับแอปพลิเคชันอื่นๆ เช่น FaceBook หรือ Instagram

4.1.1 แอปพลิเคชัน TIKTOK ในบริบทของการเรียนรู้และเยาวชน

ดร.ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล(2563) กล่าวว่า “สำหรับกระแสแอปพลิเคชัน TIKTOK นั้น เป็นสิ่งที่เยาวชนให้ความสนใจเป็นอย่างมากแม้แต่เด็กเล็กๆก็นิยมเล่นกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่ดี แต่ทั้งนี้ต้องมีพ่อแม่คอยดูแลเพื่อคัดกรองเนื้อหาที่เหมาะสมด้วยเช่นกัน แต่ถ้าพูดถึง แอปพลิเคชัน TIKTOK ในระดับวัยประถมที่เล่นกัน สามารถใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวประกอบเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ได้ เช่น การฝึกฝนด้านการพูด หรือการแสดงออกท่าทาง”

คุณหญิงกัลยา โสภณพนิช รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (2564) กล่าวว่า “การที่แพลตฟอร์มดิจิทัลชั้นนำระดับโลกอย่าง TikTok เข้ามาร่วมทำงานกับ สสวท. และ กระทรวงศึกษาธิการในครั้งนี้นับว่าเป็นมิติใหม่ของการการศึกษาที่จะมาช่วยส่งเสริมและกระตุ้นให้เยาวชนไทยได้เกิดการเรียนรู้บนโลกออนไลน์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด อีกทั้งเพิ่มขีดความสามารถในการเข้าถึงและนำเสนอเนื้อหาที่ตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี รวมถึงความร่วมมือในครั้งนี่ยัง

ประกอบด้วยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้ TikTok เพื่อสร้างวิดีโอด้านการศึกษสำหรับครู อาจารย์ และนักวิชาการ ซึ่งถือเป็นโอกาสในการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาให้รู้จักการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและสื่อที่ทันสมัยในการเข้าถึงเยาวชนและคนรุ่นใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ”

Dimitri Bongers (2565) ได้กล่าวถึงแอปพลิเคชัน TIKTOK ว่าเป็นอีกสื่อออนไลน์ที่ส่งผลให้นักเรียนติดการใช้โทรศัพท์มากยิ่งขึ้นส่งผลให้ครู ผู้ปกครอง หรือผู้เชี่ยวชาญมีความกังวลต่อผลกระทบในแง่ลบ แต่ในทางกลับกัน แอปพลิเคชัน TIKTOK กลับมีข้อดีในการเป็นพื้นที่ของความคิดสร้างสรรค์ ความสนุกสนาน และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับบทเรียนได้

เหตุผลที่ควรใช้ TIKTOK ในห้องเรียน ได้แก่

- 1) วิดีโอ TIKTOK มีความสั้นและตรงประเด็น ซึ่งประหยัดเวลา มีความกระชับ
- 2) ผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการใช้แอปพลิเคชัน TIKTOK จึงอาจส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนุกและตื่นเต้นที่ได้ใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK ในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา
- 3) แอปพลิเคชัน TIKTOK มอบทั้งความสนุกและความบันเทิง ส่งผลให้ผู้เรียนได้จินตนาการ ช่วยยกระดับการสอนและการเรียนรู้แบบจำลองของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา

จิรณัฐ สุขใจเหลือ(2021) แอปพลิเคชัน TIKTOK เป็นอีกหนึ่งสื่อออนไลน์ที่เยาวชนรุ่นใหม่ให้ความสนใจ เนื่องจากมีความรวดเร็ว ตรงจุดและตรงประเด็นไม่ยืดเยื้อ โดยข้อดีของแอปพลิเคชัน TIKTOK คือ มีเวลาที่จำกัด ดังนั้น แอปพลิเคชัน TIKTOK จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสรุปองค์ความรู้ในตัวเอง

Bongers, D. (2022) อ้างถึงใน จิราพร เณรธรณี(2022) สรุปได้ว่า TikTok สามารถนำมาใช้ในห้องเรียนได้หลากหลาย ได้แก่

- 1) การ warm up ก่อนเรียนผ่าน challenge ยอดนิยมใน TikTok เป็นการกระตุ้นความเคลื่อนไหวทางด้านร่างกายและการผ่อนคลายก่อนที่จะเรียนทำให้เด็กนักเรียนมีความสนุกสนานมีสุขภาพจิตที่ดี ส่งผลต่อการเรียน
- 2) การสรุปเนื้อหาการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันที่มีเวลาจำกัด กระชับ จึงทำให้สรุปประเด็นได้อย่างกระชับ รวดเร็ว
- 3) การส่งงานผ่านการสาธิตทาง TikTok ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ทางความคิดของแต่ละคน หรือหากเป็นกลุ่มส่งผลให้เกิดความร่วมมือกันในการคิดและสร้างสรรค์เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม
- 4) การนำวิดีโอใน Tiktok ที่ผู้อื่นสร้างไว้มาประกอบการเรียนการสอน เป็นการเรียนรู้ที่กระชับ ได้ใจความและรวดเร็ว สามารถนำมาเปิดในห้องเรียนได้
- 5) การสร้างคำถามพร้อมกับเฉลยเพื่อทดสอบผู้เรียนหลังการเรียนรู้ เป็นการทดสอบที่ส่งผลต่อความสนใจของผู้เรียนเนื่องจากมีความแปลกใหม่ กระตุ้นการเรียนรู้และอยากเข้าร่วมกิจกรรม

สรุป สื่อออนไลน์ เป็นรูปแบบเครือข่ายสังคม หรือพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็น เนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ และการติดต่อสื่อสารโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งตอบโต้ระหว่างผู้รับและผู้ส่งสาร เมื่อกล่าวถึง แอปพลิเคชัน TIKTOK เป็นสื่อออนไลน์ประเภทหนึ่ง โดยอยู่ในเครือข่ายของประเภท Social Network เนื่องจากเป็นเสมือนพื้นที่เชื่อมโยงบุคคลหลากหลายกลุ่ม และสามารถเผยแพร่ภาพหรือ คลิปวิดีโอได้ ในการส่งต่อและรับสารต่างๆ เมื่อนำเอาแอปพลิเคชัน TIKTOK มาใช้ในบริบทของ การศึกษา นับว่าเป็นการเริ่มต้นที่ดีเนื่องจากเป็นแอปพลิเคชัน เป็นที่รู้จักในกลุ่มเยาวชน มีความสั ักกระชับ และได้ใจความตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของพฤติกรรมและความสนใจของ เด็ก

5. พัฒนาการของเด็กประถมศึกษา

ลักษณะการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กวัยเรียน (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2550) เด็กวัย เรียนหรือเด็กประถมศึกษาจะจัดอยู่ในกลุ่มที่มีอายุระหว่างช่วง 6-12 ปี เด็กในวัยประถมศึกษาจะเป็น ช่วงที่ร่างกายกำลังเจริญเติบโต มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ซึ่งเกิดจากปัจจัยใน หลากหลายปัจจัยที่เด็กได้รับซึ่งในนี้อาจเป็นการที่เด็กนั้นได้เรียนรู้จากสิ่งรอบตัวหรืออาจเป็นการที่ ได้รับมาจากบุคคล สภาพแวดล้อม และสังคมรอบข้างที่ส่งผล ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้เกิดความ กระตือรือร้น ความสงสัยอยากรู้อื่นเรื่องต่างๆ มีความชอบที่จะทำสิ่งที่ท้าทายต่อตนเอง ชอบที่จะมี เพื่อนเล่นเป็นกลุ่ม ชอบแข่งขัน ชอบออกกำลังกายใช้พลังและแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ ให้ผู้อื่น สนใจชอบที่จะได้รับการยกย่องชมเชยจากผู้อื่นรวมทั้งมีความต้องการยอมรับจากครูและเพื่อน การ รู้จักและเข้าใจพัฒนาการเด็กอย่างแท้จริงและตรงประเด็นจะส่งผลให้ผู้ดูแลเด็กหรือผู้ที่ทำงานกับเด็ก สามารถส่งเสริมแก้ไขและพัฒนาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

5.1.การเจริญเติบโต เมื่อกล่าวถึงพัฒนาการและการเจริญเติบโตของเด็กวัยประถมจะมีการ เปลี่ยนแปลงทางด้านของร่างกายที่ค่อนข้างช้า มีความสม่ำเสมอค่อยๆเปลี่ยนแปลงไปอย่างช้า ซึ่งสิ่งนี้ จะมีความแตกต่างจากเด็กวัยทารกและวัยรุ่นที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว เมื่อกล่าวถึงพัฒนาการ ด้านส่วนสูงและน้ำหนักของเด็ก เด็กที่อยู่ในช่วงอายุทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีขนาดของร่างกาย ที่เท่ากัน ระหว่าง 9-10 ปี เด็กผู้ชายจะมีการเติบโตกว่าเด็กผู้หญิงไม่มาก แต่เมื่อพูดถึงช่วงอายุใน ระหว่าง 12-13 ปี จะแสดงออกถึงความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด โดยเด็กผู้หญิงจะโตกว่าเด็กผู้ชาย เนื่องจากเด็กผู้หญิงจะเข้าสู่วัยแรกรุ่น (Puberty) เร็วกว่าเด็กผู้ชาย นอกเหนือจากนั้นสัดส่วน 8 ร่างกายของเด็กในช่วงวัยนี้จะใกล้เคียงผู้ใหญ่ ร่างกายจะขยายออกด้านส่วนสูงมากกว่าส่วนกว้างลำตัว และแขนขายาวออก ปอด อวัยวะในระบบย่อยและระบบการหมุนเวียน เลือดเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ ฟันแท้จะขึ้นแทนที่ฟันน้ำนม

เด็กในวัยประถมจะไม่ชอบอยู่ที่จะอยู่หนึ่ง มีความชอบในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งการทำกิจกรรมต่างๆจะส่งผลดี เนื่องจากการฝึกทักษะทางการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่งผลให้มีพัฒนาการของกล้ามเนื้อกระดูกและประสาทจะเพิ่มขึ้น มีการใช้ทักษะของการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับกล้ามเนื้อใหญ่ๆ ใช้การได้ดี การใช้และบังคับกล้ามเนื้อต่าง ๆ ทั้งใหญ่และย่อยจะดีขึ้นมากและ สามารถประสานกันได้ดีขึ้น โดยในเด็กผู้ชายจะมีการพัฒนาการของกล้ามเนื้อเร็วกว่าในเด็กผู้หญิง การใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ การประสานของมือและตาของเด็กวัยนี้จะดีขึ้น การพัฒนาทางสติปัญญาที่ช่วยวัยเหล่านี้เป็นสื่อจึงทำให้ออกมาได้ดีเช่นกัน เช่น การวาดรูป การปั้นรูป การอ่าน การเขียนและการทำการฝีมือ เป็นต้น

เมื่อพูดถึงพัฒนาการที่ดี อีกส่วนหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อพัฒนาการของเด็กคือ อาหารการกิน การบริโภคอาหารที่ถูกหลักจะถือเป็นส่วนสำคัญที่มีอิทธิพลทำให้เด็กแต่ละคนมีลักษณะ การเจริญเติบโตของร่างกายที่แตกต่างกัน ซึ่งนอกจากการบริโภคอาหารแล้วลักษณะทางกรรมพันธุ์ การนอนหลับพักผ่อน การออกกำลังกาย และความมั่นคงทางอารมณ์ ยังเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนส่งผลต่อการเจริญเติบโตทางร่างกายของเด็กด้วยเช่นกัน

5.2 พัฒนาการเด็กวัยเรียน จากที่กล่าวไปข้างต้นเด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 6-12 ปีจะมีการเจริญเติบโตที่ช้าๆค่อยเป็นค่อยไป เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสัดส่วนมากขึ้น มีการเข้าสังคมมีสังคมกลุ่มเพื่อนมากขึ้น มีความจำดีขึ้น และมีเหตุผลมากขึ้น โดยเด็กวัยประรมมีลักษณะพัฒนาการหลักๆแบ่งได้ 4 ด้าน ได้แก่

5.2.1 พัฒนาการทางสติปัญญา

พัฒนาการทางสติปัญญาเป็นสิ่งที่คู่ไปกับพัฒนาการทางภาษาและความคิด เมื่อเด็กอายุมากขึ้นพัฒนาการทางภาษาจะดีขึ้น จำคำศัพท์ได้มากขึ้น พูดเป็นประโยคยาวขึ้นถูกหลักภาษามากขึ้น พัฒนาการทางภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางสังคมและเศรษฐกิจ ทักษะคิดของพ่อแม่และลักษณะนิสัยของบุคคลในครอบครัวมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กด้วย

เด็กอายุ 6 ปี เริ่มเข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทั้งตัวเลข และตัวหนังสือ ยังมีช่วงความสนใจระยะสั้น มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบซักถาม สนใจสิ่งแปลกใหม่

เด็กอายุ 7 ปี จะมีลักษณะเด่น คือ พัฒนาการทางภาษา มีความสนใจ อยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล เช่น สิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นได้อย่างไร ทำงานอย่างไร เป็นคนช่างสังเกตจดจำอยากทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จ สนใจในรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ ช่วงความสนใจยังสั้นอยู่ ชอบเล่นบทบาทสมมติเหมือนวัย 6 ปี เข้าใจเรื่อง เวลา ระยะทาง ฤดูกาล

เด็กอายุ 8 ปี มีความอยากรู้อยากเห็น มีช่วงความสนใจนานขึ้น ฟังคำแนะนำเพื่อทำให้ดีขึ้น เข้าใจคำชี้แจงทำตามได้เป็นขั้น ๆ การสนใจการเล่นของเด็กหญิงและชายจะต่างกัน เด็กชายชอบ

เล่นแรง ส่วนเด็กหญิงชอบดูรูปภาพ ภาพยนตร์ ทำอาหารฟังวิทยุ เป็นต้น เด็กวัยนี้เริ่มแก้ปัญหาได้ ชอบทำตัวเป็นผู้ใหญ่

เด็กอายุ 9-10 ปี เริ่มทำงานได้ดีขึ้น ทำงานเป็นระบบระเบียบขั้นตอนสามารถแก้ปัญหาได้ ชอบคิดอย่างมีเหตุผล มีความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น จึงไม่ชอบที่จะให้ผู้ใหญ่มายุ่งกับมากเกินไป ความจำดี สนใจเลขที่เป็นโจทย์ปัญหาในชีวิตประจำวัน

เด็กอายุ 11-13 ปี เริ่มอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ เช่น ความดี ความชั่ว สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ความสามารถทางสมองเพิ่มขึ้น เช่น การใช้เหตุผล ความจำ สมาธิ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ เป็นต้น มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบแสวงหาความจริงเกี่ยวกับตนเอง สนใจทำงานเพื่อค้นหาความสามารถและประสบการณ์ใหม่ ๆ สนใจปัญหาสังคม ชอบอภิปราย แสดงความคิดเห็น มีความคิดริเริ่มเข้าใจเรื่องเวลา ลำดับวัน เดือน ปี ได้ถูกต้อง

5.2.2 พัฒนาการด้านอารมณ์

เมื่อเด็กเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมจากบ้านมาสู่โรงเรียน เด็กต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ เช่น ครู เพื่อนและสถานที่ เป็นต้น สิ่งแวดล้อมใหม่นี้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของเด็ก อย่างไรก็ตาม เด็กที่มาจากครอบครัวที่อบอุ่นจะมีอารมณ์มั่นคง ปรับตัวได้ง่าย ส่วนเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีปัญหาก็อาจมีปัญหาลักษณะทางอารมณ์โดยทั่วไปรวมถึง

1. ความรัก เด็กพอใจที่จะได้รับความรัก คำชม ต้องการให้คนอื่นเห็นความสำคัญของตน รู้จักให้ความรัก ความสงสาร และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ตลอดจนเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกผู้อื่น

2. ความกลัว เด็กวัยนี้จะมี ความกลัวที่สมเหตุสมผลมากขึ้น เพราะเด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญามากขึ้น ความกลัวของเด็กขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม คือ ผู้ใหญ่และเพื่อน เด็กจะเริ่มเปลี่ยนมากลัวสิ่งที่เกิดขึ้นได้จริง เช่น กลัวไม่มีเพื่อน กลัวเรียนไม่เก่งกลัวไม่มีอาหารรับประทาน เป็นต้น

3. ความอิจฉาริษยา เด็กจะแสดงออกโดยการอิจฉาเพื่อนร่วมชั้นที่ดีเด่นกว่าตนแทนการอิจฉาน้อง อารมณ์อิจฉาแสดงออกโดยตรงโดยคำพูด เช่น ขวนะทะเลาะพูดจาเยาะเย้ย ข่มขู่ หรือแสดงออกโดยการเมินเฉยไม่ใส่ใจ วิพากษ์วิจารณ์ เป็นต้น

4. ความโกรธ คือ ความรู้สึกไม่พอใจอย่างแรง รู้สึกเกลียด เคียดแค้นการแสดงอารมณ์โกรธของเด็กจะพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น เช่น จากการแสดงออกทางกายลงมือกระแทกเท้า มาเป็นการควบคุมความรู้สึก แสดงอาการทางสีหน้า หรือการไม่พูด เป็นต้น

5. ความวิตกกังวลกับรูปร่างหน้าตาของตน ความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และ ความเปลี่ยนแปลงทางเพศ (ในช่วงอายุ 11-13 ปี) ซึ่งมีผลต่อความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ นอกจากนี้เด็กยังกังวลในเรื่องสุขภาพและความเป็นอยู่ของบุคคลในครอบครัวกลัวความผิดหวังเรื่องการเรียน และการเสียหน้าในหมู่เพื่อนด้วยพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กอาจแบ่งตามอายุได้ ดังนี้

อายุ 6 ปี ต้องการความรักจากผู้ใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่ให้ความสนใจน้อยกว่าตนเองบางครั้งจะอิจฉาและขู่ว่าจะหนีไปต่อความรู้สึกของผู้ใหญ่ ชอบคำชมเชย เกลียดการถูกตำหนิ ต้องตำหนิหลังเหตุการณ์นาน ๆ จึงทนได้ บางครั้งเถียงเก่ง ถ้าผู้ปกครองตามใจมากเกินไปจะกลายเป็นเด็กเจ้าอารมณ์ หรือถ้าพ่อแม่บังคับมากเกินไปอาจเกิดอารมณ์เครียดได้

อายุ 7 ปี อารมณ์ยังเปลี่ยนแปลงอยู่ โกรธง่าย หายเร็ว มีความกังวลเกี่ยวกับโรงเรียน เมื่อเล่นแพ้เพื่อนหรือทำอะไร ไม่ได้ตั้งใจจะโกรธ ร้องไห้ หรือแสดงกริยาอื่น ๆ

อายุ 8 ปี เป็นระยะที่เด็กเริ่มแยกเพศ เด็กหญิงจะเล่นกับเด็กหญิง เด็กชายจะเล่นกับเด็กชาย ทำให้เด็กทั้งสองเพศไม่ถูกกัน มักต่อว่ากัน ต้องการความรัก ชอบได้รับคำแนะนำ คำชมจากพ่อแม่ น้อยใจต่อคำวิจารณ์ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ

อายุ 9 ปี เนื่องจากประสบการณ์มากขึ้น ทำให้เกิดอารมณ์กลัวสิ่งต่าง ๆ ที่ตนไม่มั่นใจ เช่น ผู้ชายกลัวถูกว่าเป็นผู้หญิง กลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวสอบตก

อายุ 10-12 ปี มีความกังวลห่วงใยสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตนอยู่ เช่น สุขภาพของคนในครอบครัว ยังคงกลัวบางสิ่งที่ลึกลับ เช่น ผีหรือความมืด เป็นต้น เด็กหญิงมักกลัวมากกว่าเด็กชาย

5.2.3 พัฒนาการด้านสังคม

พัฒนาการทางสังคมของเด็กประถมศึกษา อาจแบ่งออกได้ตามช่วงอายุอายุ 6-7 ปี เด็กวัยนี้ยังมีลักษณะยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางอยู่ (egocentric) ยังดี้อันนี้ ให้ทำอะไรมักปฏิเสธ พยายามครอบครองเป็นเจ้าของสิ่งต่าง ๆ ต้องการเป็นที่หนึ่ง เมื่อแข่งขันอยากชนะ ถ้าแพ้มักคิดว่าไม่ยุติธรรม

อายุ 7 ปี เริ่มมีการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางจะเริ่มหายไป ชอบคิดอะไรพุ่งชนเจ้าอารมณ์ หงุดหงิดง่าย ชอบอยู่คนเดียว การเล่นยังไม่แยกเพศ ผู้ใหญ่ต้องเข้าใจ อดทนและใช้เหตุผลให้ความรักและความอบอุ่น

อายุ 8 ปี จะเริ่มเข้ากลุ่มเพื่อนโดยแยกตามลักษณะเพศ การเลือกคบเพื่อนมีแนวโน้มจะเลือกเพื่อนที่มีความใกล้ชิดกัน เช่น ชั้นเดียวกัน บ้านใกล้กัน หรือสติปัญญาใกล้เคียงกัน เมื่อสิ้นสุดวัยนี้จะคบเพื่อนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมใกล้เคียงกัน

อายุ 9 ปี เริ่มเล่นแยกเพศ เด็กหญิงเล่นกับเด็กหญิง เด็กชายเล่นกับเด็กชาย ชอบอยู่คนเดียว เริ่มรู้สึกว่าตนเป็นผู้ใหญ่ ชอบความอิสระ สนใจสิ่งแวดล้อม

อายุ 10-13 ปี เริ่มมองโลกในแง่ดีมากขึ้น เพื่อนมีอิทธิพลมากเพราะกำลังเข้าสู่วัยรุ่น เริ่มมีพฤติกรรมที่เป็นของตัวเอง ตัดสินใจเอง ชอบอิสระ ยอมรับกฎเกณฑ์ และระเบียบปฏิบัติของกลุ่ม เช่น การพูด การแต่งกาย เป็นต้น เด็กหญิงและเด็กชายจะเล่นด้วยกันน้อยลง ในช่วงปลายของวัยนี้ เด็กเริ่มสนใจเพื่อนต่างเพศโดยระยะแรกจะสนใจเป็นกลุ่มรวม ๆ ก่อน ต่อมาจึงเลือกสนใจเฉพาะคน

5.2.4 พัฒนาการด้านร่างกาย

เด็กในช่วงระยะอายุ 6-10 ปี โดยเฉลี่ย เด็กชายจะสูงกว่าเด็กหญิงเล็กน้อย แต่เมื่ออายุ 10-15 ปีเด็กหญิงจะสูงกว่าเด็กชาย ในเรื่องน้ำหนักก็เช่นเดียวกับส่วนสูง แต่ในเวลา 1 ปีต่อมาเด็กชายจะเจริญเติบโตน้ำหนักหน้าเพศหน้าเด็กหญิงไปเรื่อย ๆ ซึ่งสุดท้ายจะมีการเติบโตกว่าเพศหญิงในทุกส่วนเกี่ยวกับด้านของกระดูก

ในด้านกระดูกและฟันนั้น เด็กหญิงอายุ 6 ปี จะมีพัฒนาการทางกระดูกเท่ากับเด็กชายอายุ 7 ปี แม้ว่าเด็กชายจะมีน้ำหนักมากกว่าเด็กหญิงก็ตาม เมื่ออายุประมาณ 6 ปี ฟันน้ำนมก็จะเริ่มหัก ฟันแท้ก็จะเริ่มขึ้น จึงควรระมัดระวังในเรื่องความสะอาดของฟันเด็กวัยนี้จะได้รับประทานมากทำให้มีพลังมาก ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบทำกิจกรรมและเปลี่ยนกิจกรรมบ่อย ๆ บางครั้งขาดความรอบคอบและความระมัดระวัง ทำให้ประสบอุบัติเหตุเสมอ ๆ พัฒนาการทางร่างกายของเด็กขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้

1. อาหารมีคุณภาพและปริมาณมากพอ และการพักผ่อนที่พอเพียง
2. การออกกำลังกายและการเล่น จะช่วยให้เด็กควบคุมการใช้กล้ามเนื้อ

ในช่วงวัยเด็กตอนปลาย (อายุ 11-13 ปี) นั้น เป็นช่วงคาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็กกับวัยรุ่น เด็กหญิงจะเข้าสู่วัยแรกรุ่นเร็วกว่าเด็กชายประมาณ 1-2 ปี เด็กหญิงจะเป็นวัยแรกรุ่นตั้งแต่อายุ 11 ปี และ 12 ปีในเด็กชาย เด็กวัยนี้มีความเจริญเติบโตและการเปลี่ยนแปลงหลายประการทั้งทางร่างกายและจิตใจ เด็กเริ่มมีความกังวลเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น การเปลี่ยนแปลงทางเพศ และการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่ช้าหรือเร็วกว่าเพื่อนรุ่นเดียวกัน ทำให้รู้สึกว่ามันไม่เหมือนกับเพื่อน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สอดคล้องกับ วลัยกา ฉลากบาง (2535) ได้มีการกล่าวถึง ธรรมชาติความต้องการ ความสนใจ ของเด็กประถมศึกษา (อายุ 6 - 12) สรุปได้ว่า

ธรรมชาติของเด็กประถมศึกษา

วัลย์กา ฉลากบาง(2535) ได้กล่าวถึงธรรมชาติและความต้องการของเด็กประถมศึกษาไว้ว่า

- 1) เป็นช่วงที่มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบซักถามในสิ่งที่ตนเองสงสัย เป็นช่วงที่ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบธรรมชาติกิจกรรมต่างๆและมีความสนใจในระยะสั้นๆ ส่วนมากเด็กเรียนรู้สิ่งรอบตัวจากการเล่นเกม และเรียนรู้จากการปฏิบัติ
- 2) เด็กชอบที่จะมีการทำการเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อน เพื่อจึงเป็นสิ่งที่ค่อนข้างมีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอันดับต้นๆ
- 3) ชอบการแข่งขัน ชอบการแสดงออกแสดงความสามารถ และการแสดงตัวตน เนื่อจากเป็นสิ่งที่ท้าทายและต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับของคนรอบข้าง
- 4) ต้องการมีส่วนร่วมมีการทำกิจกรรมกับผู้ใหญ่

5) เด็กแต่ละคนมีความคิดและพัฒนาการทางความคิดที่ต่างกันอย่างเด็กแต่ละคนจึงมีการแสดงออกที่ต่างกันไป

6) เด็กสนใจการอ่าน การพูด ชอบใช้ความจินตนาการ ทำให้เด็กมีกิจกรรมหลากหลาย

ความต้องการของเด็กประถมศึกษา

เด็กมีความต้องการหลากหลายประการ หากไม่ได้รับความต้องการจะส่งผลให้เด็กมีความเครียดและเกิดความขัดแย้งส่งผลต่อแนวความคิดในเชิงลบ ในส่วนของความต้องการของเด็กประถมศึกษาตอนกลาง (6 -10 ปี)

- 1) ความต้องการทางกาย คือ การนอนหลับพักผ่อนที่เพียงพอ
- 2) ความต้องการด้านจิตใจและอารมณ์ คือ ความรักความอบอุ่น ความปลอดภัย การเป็นเจ้าของ ให้เกิดความอุ่น การมีเพื่อนเล่น ความสำเร็จการยอมรับ และความสนุกสนาน

ในส่วนของความต้องการของเด็กประถมศึกษาตอนกลาง (11 -13 ปี)

- 1) ความต้องการทางกาย คือ การนอนหลับพักผ่อนที่เพียงพอ อาหาร การเล่นกีฬา พัฒนาทักษะ
- 2) ความต้องการด้านจิตใจและอารมณ์ คือ ความรักความอบอุ่น ความปลอดภัย การเป็นเจ้าของ ให้เกิดความอุ่น การมีเพื่อนเล่น ความสำเร็จการยอมรับ และความสนุกสนาน ความเป็นอิสระมากขึ้น ความเห็นอกเห็นใจ และไม่ชอบการวิพากษ์วิจารณ์ ต้องการคำแนะนำและมีความคิดสร้างสรรค์

ความสนใจของเด็กประถม

เด็กวัยประถมมีความสนใจ 3 ประเภท ได้แก่

- 1) การเล่นเกม เนื่องจากการเล่นเป็นเสมือนการบำบัดทางอารมณ์และพฤติกรรมของเด็ก
 - 2) การอ่าน โดยเด็กในช่วงวัยจะมีความสนใจในการอ่านแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของหนังสือและแรงกระตุ้นจากผู้ใหญ่
 - 3) การฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ และดูภาพยนตร์
- ทั้งนี้การวิจัยมุ่งเน้นศึกษา

สรุปได้ว่าเด็กประถมศึกษามีอายุระหว่าง 6-12 ปี เป็นช่วงวัยที่พัฒนาการการเจริญเติบโตในด้านต่างๆ เพื่อเป็นส่วนที่มีอิทธิพลและต้องการการยอมรับ เป็นวัยที่อยุ่ไม่นิ่ง ชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ และพฤติกรรมและการแสดงออกของแต่ละคนขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและสิ่งที่ได้รับแตกต่างกันแต่ละคน ในการนำทฤษฎีมาใช้ในการวิจัย มีการนำมาเพื่อตรวจสอบสามเส้า เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้

จากการสัมภาษณ์และคลิปวิดีโอจาก TIKTOK ที่เกี่ยวข้อง เพื่อตรวจสอบความแม่นยำของข้อมูลที่ได้จากการศึกษา

6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัญญพร เกื้อนัย (2565) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียน โรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช บทความวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของ นักเรียนในโรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช 2) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ สังคมออนไลน์ของนักเรียนในโรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นการ วิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในโรงเรียน ข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 186 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น มีรายได้จากผู้ปกครอง 1,000 – 3,000 บาทต่อเดือน ใช้โทรศัพท์มือถือ เป็นอุปกรณ์ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด และเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์จากที่บ้าน เฉลี่ย 1 - 8 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่าย ประมาณ 100 – 299 บาทต่อเดือน กลุ่มตัวอย่างเลือกเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน Facebook มากที่สุด รองลงมาคือแอปพลิเคชัน YouTube โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิดีโอ ฟังเพลง รองลงมาคือ เพื่อ พูดคุย รองลงมาคือ เพื่อแบ่งปัน (แชร์) ความรู้ภาพถ่าย วิดีโอ และเพื่อเล่นเกม ตามลำดับ ด้านการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคม ออนไลน์ในภาพรวมในระดับปานกลาง ($X = 3.30$) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการ ประเมินผลและการทำความเข้าใจสื่อ และสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($X = 3.42$) ด้านการเข้าถึงสื่อและสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($X = 3.26$) และด้านการใช้ และการสร้างสื่อและสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($X = 3.21$) ตามลำดับ

เสกสรร สายสีสด (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียน นักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของนักศึกษาในเขต เทศบาลนครอุดรธานี เพื่อศึกษาความพึงพอใจพฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของนักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ จากกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียน นักศึกษาในเขต เทศบาลนครอุดรธานี จำนวน 400 คน โดยเครื่องมือในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับ พฤติกรรมและ ความพึงพอใจ จำนวน 3 ตอน เก็บรวบรวมข้อมูลแบบออนไลน์จากนักเรียน นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในเขต เทศบาลนครอุดรธานี นำข้อมูลที่ได้รับวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมทางสถิติ สำหรับ

สถิติที่ใช้ประกอบด้วย วิเคราะห์ ข้อมูลด้วยสถิติค่า ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียน นักศึกษาเพศชายที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 55.3 เพศหญิง จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 44.7 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 22-25 ปี จำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 59.2 รองลงมาอายุ 16-18 ปี จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ต่ำกว่า 6,000 บาท จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.5 รองลงมาอยู่ที่ 6,100-9,000 บาท จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ที่ระดับปริญญาตรี จำนวน 305 คน คิดเป็นร้อยละ 76.3 รองลงมาอยู่ที่ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) พฤติกรรมการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียนนักศึกษาจังหวัดอุดรธานี พบว่านักเรียน นักศึกษาจะรู้จักแอปพลิเคชัน TikTok จำนวน 390 คน คิดเป็นร้อยละ 97.4 รู้จักแอปพลิเคชัน TikTok ผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 384 คน คิดเป็นร้อยละ 96.1 ความถี่ในการเข้าชมต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่อยู่ที่ บ่อยครั้ง (สัปดาห์ละ 5-6 ครั้ง) จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 57.9 ช่วงเวลาที่เลือกชมวิดีโอ TikTok ส่วนใหญ่อยู่ที่ 20.00 – 00.00 น. จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 46.1 ประเภทวิดีโอ TikTok ที่เลือกชมส่วนใหญ่ คือ เต้น cover dance จำนวน 253 คน คิดเป็นร้อยละ 63.2 สร้างวิดีโอ TikTok กับเพื่อน จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 50 เหตุผลที่เลือกชมส่วนใหญ่คือ ความสนุก เพลิดเพลิน จำนวน 358 คน คิดเป็นร้อยละ 89.5 ใช้งานแอปพลิเคชัน TikTok ที่คนส่วนใหญ่ชอบมากที่สุดคือ ติดตามครีเอเตอร์ที่ชื่นชอบ จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.4 บริการในแอปพลิเคชัน TikTok ที่คนส่วนใหญ่เลือกใช้คือ มีประเภทวิดีโอให้เลือก หลากหลาย จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 ด้านประโยชน์ของการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ส่วนใหญ่อยู่ที่ การสร้างความสนุกสนาน ลดความตึงเครียด จำนวน 321 คน คิดเป็นร้อยละ 80.3 ด้านผลเสียของการใช้ แอปพลิเคชัน TikTok ส่วนใหญ่เห็นว่าอยู่ในโลกออนไลน์มากเกินไป จำนวน 274 คิดเป็นร้อยละ 68.4 3) ความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียนนักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี พบว่า นักเรียน นักศึกษามีความพึงพอใจด้านเทคนิคคือ พึงพอใจต่อระบบการเผยแพร่วิดีโอ อยู่ในเกณฑ์มากมี ค่าเฉลี่ย 4.30 ด้านการเผยแพร่วิดีโอ พบว่านักเรียนนักศึกษาพึงพอใจต่อคอนเทนต์ที่หลากหลายในแอปพลิเคชัน TikTok อยู่ในเกณฑ์มาก มีค่าเฉลี่ย 4.37 และด้านความพึงพอใจในการให้บริการของแอปพลิเคชัน TikTok พบว่านักเรียน นักศึกษา พึงพอใจต่อความสะดวกในการเลือกชมที่สามารถชมได้ทั้งโทรศัพท์มือถือ หรือ แท็บเล็ต อยู่ในเกณฑ์มาก มีค่าเฉลี่ย 4.32

ธนพล วีราสา และชนนิกานต์ มุกดาแสงสว่าง (2564) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของผู้สูงอายุ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของผู้สูงอายุ เพื่อ ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของผู้สูงอายุ และเพื่อจัดทำข้อเสนอแนะ สำหรับผู้ให้บริการแอปพลิเคชัน TikTok ให้เหมาะสมกับการใช้งานของกลุ่มผู้สูงอายุ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพจาก การสัมภาษณ์ผู้สูงอายุที่เคย

ใช้บริการแอปพลิเคชัน TikTok ที่มีอายุ 60 ปี ขึ้นไป โดยคัดเลือกตัวอย่างด้วยวิธีการ สุ่มแบบเจาะจง เฉพาะบุคคล จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้ แอปพลิเคชันTikTok ในการติดตาม follow ประเภทเนื้อหาข่าวสารทั่วไป หลากหลายประเภท ได้แก่ ข่าวต่างประเทศ ข่าวในประเทศ ข่าวการเมือง ข่าวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ข่าววงการเพลง โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok เพื่อการผ่อนคลายและความบันเทิง กลุ่มตัวอย่าง ครึ่งหนึ่งใช้แอปพลิเคชัน TikTok ทุกวัน ทั้งวัน ตลอดเวลา ส่วนอีกครึ่งหนึ่งเล่นแอปพลิเคชัน TikTok โดยใช้เวลาในแต่ละครั้งไม่แน่นอน ส่วนใหญ่เล่นแอปพลิเคชัน TikTok เป็นระยะเวลาไม่เกิน 30 นาที ในแต่ละครั้งหรือเล่นเป็นระยะเวลามากกว่า 1 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง นอกจากนี้ ยังพบว่า การเล่นแอปพลิเคชัน TikTok ของกลุ่มตัวอย่างมีช่วงเวลาการเล่นที่ไม่แน่นอน แล้วแต่สะดวก ชอบเล่นช่วงเช้า ชอบเล่นช่วงเช้าและช่วงเย็น หรือชอบเล่นช่วงค่ำ เนื่องจากแอปพลิเคชัน มีความบันเทิงให้ผู้สูงอายุ ได้รับชม ถ้าวาง เมื่อไหร่ก็เปิดมารับชมพร้อมกับทำธุระอื่นควบคู่กันไปในช่วงเวลาเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างคาดหวังมากที่สุดว่า เล่นแอปพลิเคชัน TikTok จะได้ประโยชน์ด้านการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่นเป็นอันดับแรก ด้านการรับรู้คุณภาพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเคยใช้บริการแอปพลิเคชัน TikTok แล้ว พอใจเกี่ยวกับการเป็นแหล่ง ความรู้ที่มีการสอดแทรกความบันเทิงเป็นอันดับแรก ในขณะที่ ด้านการรับรู้คุณค่า พบว่า กลุ่มตัวอย่างเคยทำ challenge ตามกระแส เช่น การเต้น การออกกำลังกาย ใส่รูปในเพลง ทำอาหาร ส่วนในอนาคต กลุ่มตัวอย่างมีความ ต้องการทำ challenge เพิ่มเกี่ยวกับสุขภาพ การออกกำลังกาย การให้ความรู้ต่าง ๆ เช่น ท้องเที่ยว อาหาร

ปิยนุช จึงสมานกุล (2563) ได้ศึกษาเรื่อง องค์ประกอบของแอปพลิเคชัน TikTok ที่ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการซื้อสินค้าของกลุ่มเจนเนอเรชันซี ในประเทศไทย การศึกษาเรื่อง องค์ประกอบของแอปพลิเคชัน TikTok ที่ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการซื้อสินค้า ของกลุ่มเจนเนอเรชันซี ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มเจนเนอเรชันซี ผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน TikTok ในประเทศไทย และเพื่อศึกษาถึงองค์ประกอบของแอปพลิเคชัน TikTok ที่ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการซื้อสินค้าของกลุ่มเจนเนอเรชันซี ในประเทศไทย ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีการเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบสอบถามจำนวน 401 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง แบบสะดวก (Convenience Sampling) และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูปทางสถิติ โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 21-25 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี อาชีพนิสิต / นักศึกษา ช่วงรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท และช่องทางโซเชียลมีเดียที่กลุ่มผู้ใช้งาน TikTok เลือกใช้ประจำคือ Instagram YouTube Facebook และ Twitter ตามลำดับ ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลที่ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการซื้อสินค้าใน ช่องทาง TikTok ของกลุ่มเจนเนอเรชันซี ในประเทศไทย ได้แก่ ปัจจัยด้านความน่าเชื่อถือของโพสต์ของบุคคลมีชื่อเสียงใน TikTok ปัจจัยด้านความคิดเห็นเชิงบวก ปัจจัยด้านจำนวนการแชร์ และ

ปัจจัยด้านเนื้อหาโฆษณา ขณะที่ปัจจัยด้านจำนวนความคิดเห็น ส่งผลในทิศทางตรงกันข้าม โดยหากจำนวนความคิดเห็นมากจะทำให้แรงกระตุ้นในการซื้อสินค้าในช่องทาง TikTok ของกลุ่มเจนเอเรชั่นซีในประเทศไทยลดลง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05

เกสริน ชันธจิรวัดน์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาปัจจัย พฤติกรรม และความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน TikTok ชาวไทยและจีน สารนิพนธ์เรื่องการศึกษาปัจจัย พฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชันTikTok มี วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัย พฤติกรรม และความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชันTikTokชาวไทย และจีน โดยเก็บแบบสอบถามออนไลน์ชาวไทย 200 คน และจีน 200 คน วิเคราะห์โดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีวิธีการศึกษาในเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพฤติกรรมผู้บริโภคและปัจจัยในการเลือกใช้อุปกรณ์ TikTok และ วิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพฤติกรรม ผลการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่ผู้ใช้แอปพลิเคชันชาวไทยและชาวจีนเป็นเพศหญิง มีช่วงอายุ 21-30 ปีการศึกษาระดับปริญญาตรีอาชีวศึกษาหรือนักศึกษา สถานภาพโสดชาวไทยมีรายได้ เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท ชาวจีนมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 7,001- 8,000 หยวน ตัดสินใจ เลือกใช้อุปกรณ์เพราะดารานักร้อง และคนดัง เข้าถึงแอปพลิเคชันผ่านระบบปฏิบัติการ iOS ใช้ แอปพลิเคชัน 31-60 นาทีโดยเฉลี่ยต่อวัน ความถี่ในการใช้งานคือสัปดาห์ละ 1-3 วัน ช่วงเวลาในการ ใช้อุปกรณ์คือ ช่วงค่า 18.01-22.00 น. มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานเพื่อความบันเทิง ข้อมูล ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกใช้พบว่า ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์พบว่าขั้นตอนในการใช้งานง่าย และไม่ซับซ้อน และมีการจัดวางรูปแบบแอปพลิเคชันที่น่าสนใจและทันสมัยมีอิทธิพลมากที่สุด ข้อมูล ปัจจัยด้านราคาพบว่า การไม่เสียค่าบริการในการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมีอิทธิพลมากที่สุดข้อมูล ปัจจัยด้านการส่งเสริมทางการตลาดพบว่าการมีกิจกรรมหรือ Challenge ให้ผู้ใช้เข้าร่วมเป็นประจำมี อิทธิพลมากที่สุดและข้อมูลปัจจัยด้านกระบวนการพบว่าการที่สามารถดาวน์โหลดผ่านระบบ Android, iOS เป็นต้นมีอิทธิพลมากที่สุดและผู้ใช้แอปพลิเคชัน TikTok ชาวไทยและชาวจีนส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ

รณิดา อัจกลับ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจและพฤติกรรมการมีส่วนร่วม Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok ของผู้ใช้ ที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันมีผลต่อ ความพึงพอใจการ Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรที่ แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการมีส่วนร่วมการ Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok และเพื่อศึกษา ความพึงพอใจมีผลต่อพฤติกรรมการมีส่วนร่วมการ Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล จ านวน 305 ชุด ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 20-30 ปี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน การศึกษาระดับ

ปริญญาตรี รายได้ 15,001–25,000 บาท เปิดรับชมเนื้อหาคลิปในแอปพลิเคชัน Tiktok ประเภท Comedy การแสดงตลก มีความพึงพอใจ ในการรับชมเนื้อหาคลิปในแอปพลิเคชัน Tiktok ประเภท Comedy การแสดงตลก มีพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ร่วมแชร์คลิปวิดีโอจากแอปพลิเคชัน TikTok ไปยังแอปพลิเคชัน Facebook ประเภท เนื้อหาที่ร่วม Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok Comedy การแสดงตลก ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า เพศที่แตกต่างกันมีความพึงพอใจ Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok ไม่แตกต่างกัน ในขณะที่อายุ อาชีพ ระดับการศึกษาที่ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันจะ มีความพึงพอใจ Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok แตกต่างกัน ในด้านการเปิดรับชมเนื้อหาและ ด้านความพึงพอใจในการรับชมเนื้อหา เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วม Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok แตกต่างกันในด้าน การแชร์วิดีโอ Challenge จากแอปพลิเคชัน TikTok การร่วม Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok และการสร้างสรรค์วิดีโอ Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok พบว่า การเปิดรับชมเนื้อหาและ ความพึงพอใจในการรับชมเนื้อหามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการ มีส่วนร่วมในการแชร์วิดีโอ Challenge จากแอปพลิเคชัน TikTok การเปิดรับชมเนื้อหาและความพึงพอใจในการรับชมเนื้อหา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการร่วม Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok การเปิด รับชมเนื้อหาและความพึงพอใจในการรับชมเนื้อหามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมใน การสร้างสรรค์วิดีโอ Challenge แอปพลิเคชัน TikTok

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)”มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้แก่ 1) เพื่อศึกษารูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาให้เหมาะกับเด็กวัยประถมศึกษา และ 2) เพื่อศึกษากลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา เพื่อให้บรรลุต่อวัตถุประสงค์จึงมีการกำหนดระเบียบวิธีวิจัยและการศึกษาเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 วิธีการศึกษา
- 3.2 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การตรวจสอบเครื่องมือ
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและการรายงานผล

3.1 วิธีการศึกษา

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)” เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการใช้ระเบียบวิธีวิจัยโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) โดยเป็นการสัมภาษณ์ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ตามหัวข้อที่ได้กำหนดไว้ โดยมีการเตรียมคำถามปลายเปิดให้ให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกที่สามารถแสดงทัศนคติและมุมมองของผู้ตอบแบบสอบถามรวมทั้งมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้วิจัยและผู้ตอบแบบสัมภาษณ์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเสนอแนะ ความคิดในการนำมาพัฒนาและปรับปรุงงานวิจัย

3.2 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)”มีการกำหนดการเก็บข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) ครูชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 – 3 คน 2) ผู้ปกครองเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 3 - 5 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเด็ก จำนวน 2 คน 4) แพทย์ด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 1 คน 5) นักวิชาการด้านสื่อ

เด็ก จำนวน 2 คน และ 6) ผู้ผลิตสื่อเพื่อการศึกษาบนช่องทางติ๊กต็อก ในการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview)

3.3 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)” ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยมีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยลักษณะของกลุ่มที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ 1.ครูชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่เป็นผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK 2.ผู้ปกครองเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลาย ที่เป็นผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK 3. ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเด็ก 4.แพทย์ด้านพัฒนาการเด็ก 5. นักวิชาการด้านสื่อเด็ก และ 6. ผู้ผลิตสื่อเพื่อการศึกษาบนช่องทางติ๊กต็อก

3.3.2 เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2.1 การเลือกผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการมีคุณสมบัติ ได้แก่

- 1) เป็นผู้ที่มีความรอบรู้เกี่ยวกับสื่อสำหรับเด็ก
- 2) เป็นผู้ปฏิบัติงาน สร้างสรรค์ผลงาน หรืองานวิจัยเกี่ยวข้องกับสื่อเด็ก
- 3) เป็นผู้ที่ได้รับการรับรอง อบรม หรือการศึกษาเกี่ยวข้องกับสื่อและเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก

3.3.2.2 การเลือกผู้ผลิตสื่อเพื่อการศึกษาบนช่องทาง TIKTOK

- 1) ยอดผู้ติดตาม 10,000 บัญชีผู้ใช้ขึ้นไป
- 2) สร้างคลิปวิดีโอเกี่ยวกับ TIKTOK ด้านความรู้และการศึกษา ระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 1 ปี

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)”มีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

3.4.1 แบบสัมภาษณ์ แบ่งเป็น 2 ประเภทตามกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ภายในบทสัมภาษณ์ประกอบไปด้วยประเด็นคำถามแบบปลายเปิดที่ทางผู้วิจัยได้เตรียมไว้เพื่อศึกษาถึงรูปแบบและลักษณะของ TIKTOK ในบทบาทของสื่อเพื่อการศึกษา รวมถึงความสนใจของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK

3.4.2 การทบทวนวรรณกรรม จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเพื่อนำมาใช้ในการสร้างแบบสัมภาษณ์และวิเคราะห์เรื่องพัฒนาการของเด็กประถมและสื่อสำหรับเด็กประถม

3.4.3 การจดบันทึกในระหว่างการสัมภาษณ์(In-depth interview) โดยประกอบไปด้วยความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ต่อประเด็นคำถามที่ได้เตรียมไว้และความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอื่นๆเพิ่มเติมจากประเด็นคำถาม

3.5 การตรวจสอบข้อมูล

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)”มีการตรวจสอบข้อมูลที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยได้แก่

3.5.1 การถอดเทปสัมภาษณ์ หลังการสัมภาษณ์เสร็จสิ้น มีการจดบันทึกบทสัมภาษณ์ที่ได้ในทันทีไม่ว่าจะเป็นคำตอบ ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์เพื่อเรียบเรียงให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ต้องการและมีประสิทธิภาพที่สุดของข้อมูล

3.5.2 มีการตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูล (Validity) ผู้วิจัยมีการนำข้อมูลที่ได้มีการจดบันทึกจากการสัมภาษณ์มาเรียบเรียงอย่างละเอียดและเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อให้ได้รายละเอียดที่แม่นยำ และถูกต้องหลังจากนั้นมีการนำข้อมูลดังกล่าวไปถามตัวผู้ตอบแบบสอบถามอีกครั้งเพื่อตรวจสอบความเข้าใจและความถูกต้องของข้อมูลที่ได้มา

3.5.3 การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) เป็นการตรวจสอบความถูกต้องและแม่นยำของข้อมูลโดยมีการนำคลิปวิดีโอที่ผู้ตอบแบบสอบถามสนใจและคลิปที่ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้สร้างขึ้นเอง นำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ในแต่ละบุคคล

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและการรายงานผล

3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ซึ่งวิเคราะห์ออกเป็นประเด็นต่างๆและวิเคราะห์ควบคู่กับคลิปวิดีโอแอปพลิเคชัน TIKTOK ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้ประเด็นที่ได้ประสิทธิภาพ หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงนำมาสร้างคลิปวิดีโอและสัมภาษณ์ถึงข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์อีกครั้งเพื่อนำมาปรับปรุงงานวิจัยและพัฒนาให้ได้ประสิทธิภาพ

3.6.2 การรายงานผล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์รวมทั้งความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ภายหลังจากการรับชมคลิปวิดีโอที่ทางผู้วิจัยได้สร้างขึ้นรวมทั้งเปรียบเทียบกับคลิปวิดีโอของผู้ตอบแบบสอบถามแล้วจึงนำมาสรุปผลการวิจัยโดยเป็นการบรรยายถึงลักษณะในแต่ละประเด็น

บทที่ 4

ผลวิจัย

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษา(อายุ 10-12 ปี) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แลกเปลี่ยนความเห็นจากผู้ให้สัมภาษณ์ได้แก่ ผู้ปกครองเด็กประถมศึกษา ครูประถมศึกษา กุมารแพทย์ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและผู้สร้างสื่อทางการศึกษาของเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK จำนวน 15 ท่าน โดยมีการใช้นามสมมติแทนผู้ตอบแบบสัมภาษณ์เป็นผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 1 และผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 2 ตามลำดับ ประกอบด้วย

1. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 1 นักวิชาการด้านสื่อเด็ก ผู้ช่วยศาสตราจารย์หลักสูตรปริญญาตรีการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
2. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 2 ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา
3. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 3 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนประดิษฐ์ศึกษาจังหวัดจันทบุรี
4. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 4 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนประดิษฐ์ศึกษาจังหวัดจันทบุรี
5. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 5 กุมารแพทย์ คลินิกย่านอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
6. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 6 ศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ
7. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 7 ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชนกระทรวงศึกษาธิการ
8. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 8 ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK
9. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 9 พนักงานราชการกรมสรรพากร ผู้ปกครองเด็กประถม 5 และ ประถม 6
10. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 10 เจ้าของธุรกิจเครื่องจักรการเกษตร ผู้ปกครองเด็กประถม 5
11. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 11 พนักงานบริษัทเอกชน กรุงเทพมหานคร ผู้ปกครองเด็กประถม 3 และ ประถม 4

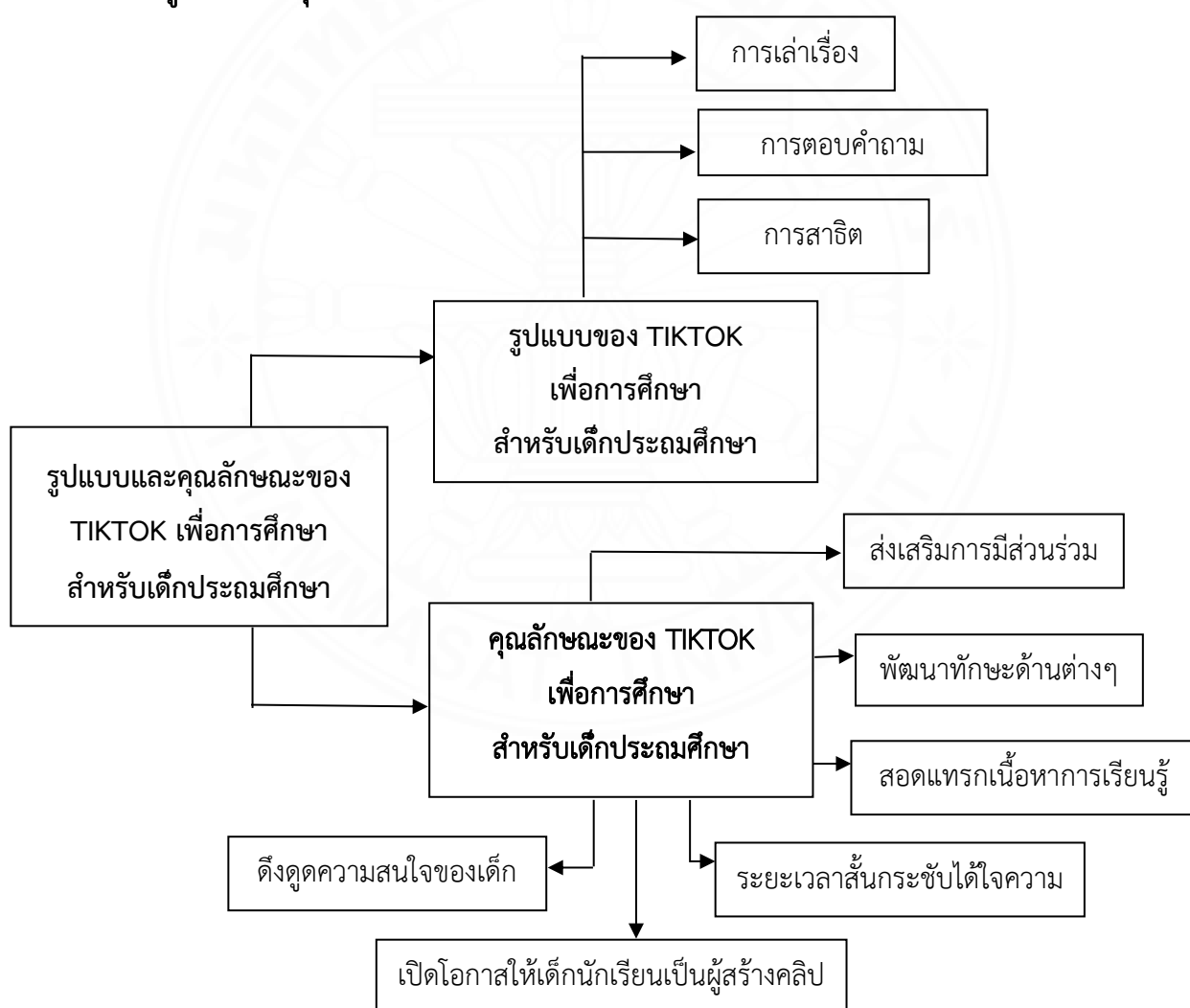
12. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 12 ครูโรงเรียนเอกชนย่านกรุงเทพมหานคร ผู้ปกครองเด็ก ประถม 6

เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับรูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษาและกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์สำคัญของการศึกษาวิจัย โดยผลการศึกษามีดังนี้

4.1.1 รูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

4.1.2 กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

4.1.1 รูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา



ภาพที่ 4.1 แสดงแผนภูมिरูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษา สำหรับเด็กประถมศึกษา

จากการศึกษารูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษา ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นที่มีความสอดคล้องกัน โดยสามารถสรุป รูปแบบของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษาออกได้ 3 รูปแบบ และ 6 คุณลักษณะ สำคัญ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.1.1.1 รูปแบบของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา ประกอบไปด้วย 3 รูปแบบ ได้แก่

(1) รูปแบบการตอบคำถาม คือ การสร้างเนื้อหาของคลิปวิดีโอในรูปแบบของคลิปที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมภายในสื่อโดยการร่วมตอบคำถามภายในคลิป เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วม และวัดความเข้าใจของเด็กที่มีต่อเนื้อหาการสอน สอดคล้องกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 9 ผู้ปกครองเด็กประถม 5 และ ประถม 6 , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า “อยากให้ทำเป็นคลิปที่ทำให้มีกิจกรรมร่วมกันแบบเรียนรู้ไปด้วยกันระหว่างที่เรียน เช่น พวกคลิปตอบคำถามให้ดูสนุกสนานสนใจ” ในขณะที่เดียวกัน ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ท่านที่ 2 ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ชั้นประถมปลาย (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า “ถ้าให้เหมาะคือคิดว่าควรให้เด็กมีส่วนร่วมในสื่อด้วยจะยิ่งดี ไม่ว่าจะให้เด็กได้นำเสนอเองได้สร้างเอง หรือได้โต้ตอบ” เช่นเดียวกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 6 ศึกษานิเทศก์อรุณลักษณ์ (สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566) “สร้างคลิปที่ทำให้เด็กและครูมีส่วนร่วมในการเรียน เช่น เพิ่มการมีส่วนร่วมการตอบคำถามทำให้เด็กมีโอกาสที่ได้คิดได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกันในห้อง”

(2) รูปแบบการเล่าเรื่อง คือ คลิปวิดีโอบรรยายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาเรียนเพื่อให้ความรู้แก่ผู้เรียน เช่น การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ ดังที่ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 7 ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ (สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566) กล่าวว่า “เอาเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดเป็นทีม เล่าเรื่องอธิบาย แต่อย่ายาวเกินไปเวลาเกินไปเพราะยาวเกินไปเด็กจะมีความสนใจระยะสั้น” และ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 8 ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK (สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566) กล่าวว่า “สำหรับการนำ Tiktok มาปรับใช้เป็นแนวทางสื่อการสอนคือ ทำคลิปการสอน ความรู้ บทเรียน หรือคำแนะนำในเรื่องต่างๆ เป็นการสรุปสั้นๆ ทำให้เด็กๆ มีความสนใจง่ายขึ้น”

(3) รูปแบบการสาธิต คือ คลิปเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ในรายวิชาหรือเนื้อหาต่างๆ แก่ผู้เรียน เช่น การสอนการคูณ ในวิชาคณิตศาสตร์ การสอนการออกเสียง การพูดในวิชาภาษาอังกฤษ เป็นต้น สอดคล้องกับ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 1 นักวิชาการด้านสื่อเด็ก (สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566) กล่าวว่า “คือสร้างคลิปมาเพื่อเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้เด็กสนใจ เอาฟังก์ชันของTIKTOK มาใช้ให้คุ้มค่า เช่น การสอนทำอาหารที่เป็นคลิปสั้นๆ การนำมาใช้

ให้ดึงดูดการมีส่วนร่วม” และ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 3 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า “ควรจะมีคอนเทนต์ออกมาในรูปแบบที่ทำให้การเรียนรู้ น่าสนใจขึ้น ไม่น่าเบื่อ กระชับ และเข้าใจง่าย เช่น การทดลองวิทยาศาสตร์ ”

4.1.1.2 คุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

ประกอบไปด้วย 6 คุณลักษณะ ได้แก่

(1) ระยะเวลาที่สั้นกระชับได้ใจความ ไม่ยาวจนเกินไปเพื่อไม่ทำให้รู้สึกเบื่อ ในการสร้างคลิปควรมีเวลาอย่างมากไม่เกิน 60 วินาทีเนื่องจากเป็นระยะเวลาที่เด็กยังให้ความสนใจ และจดต่อต่อสื่อหากคลิปวิดีโอมีความยาวมากจนเกินไปจะส่งผลให้เด็กหลุดจากความสนใจ สอดคล้องกับแอปพลิเคชันTIKTOK ที่มีความยาวของคลิปอยู่ที่ 60 วินาทีซึ่งได้รับความนิยมและการใช้งานในกลุ่มเด็กประถม ดังที่ พิมล(ครู)(สัมภาษณ์,4 เมษายน 2566) กล่าวว่า ควรมีการสร้างคลิปวิดีโอที่มีความกระชับให้แก่เด็ก คลิปไม่ควรยาวจนเกินไป ระยะเวลาไม่เกิน 60 วินาที เป็นเวลาที่เหมาะสมเนื่องจากสามารถให้เด็กสนใจได้ และ เด็กเป็นวัยที่ไม่ค่อยมีการจดจำได้ในระยะเวลานาน ดังนั้นเด็กจึงเหมาะกับคลิปที่มีเวลาไม่นาน กระชับและรู้เรื่อง เด็กไม่รู้สึกเบื่อหรือหลุดการสนใจไปจากคลิปนอกจากนั้นยังรู้สึกเพลิดเพลินไปกับคลิปที่มีระยะเวลาสั้นๆ (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 3 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) สอดคล้องกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านอื่นๆ ดังนี้

“หนึ่งเอาเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดเป็นติ่ม ให้เด็กได้เคลื่อนไหวมีส่วนร่วม อย่ายาวเกินเวลามากไป เพราะยาวเกินเด็กจะมีความสนใจระยะสั้น เด็กมีส่วนร่วมเข้าร่วมเข้าทำกิจกรรมด้วย”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 7 ศึกษาพิเศษชำนาญการ, สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566)

“คิดว่าข้อดีคือทำให้เด็กๆมีความสนใจที่อยากจะเรียนรู้และก็อยากมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เพราะเค้าอยากทำกิจกรรมอยากลงมือทำกับเพื่อนๆหรือมีส่วนร่วมกันในห้องเรียน แต่ในส่วนของผลเสียเนี่ยมันทำให้เด็กอยู่กับพวกโซเชียลเดียมากเกินไปและก็บางทีพอดูทำให้เกิดพฤติกรรมเรียนแบบได้ซึ่งบางอย่างมันก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ดี”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 9 ผู้ปกครองเด็กประถม 5 และ ประถม 6, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คุณสมบัตินี้คิดว่าเป็นคลิปที่เป็นคลิปสั้นๆดูไม่เบื่อ แต่ละคลิปใช้เวลาในการในการดู และสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆทำให้ดูแล้วเพลินไปกับมัน”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 4 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“สิ่งที่มีอิทธิพลที่ส่งผลให้เด็กใช้ tiktok ผมคิดว่าจะน่าจะเป็น วิดีโอที่มีความสั้น กระชับ และมีความบันเทิง จึงทำให้เด็กๆ ใช้งานจำนวนมาก”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 8 ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

(2) ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ในระยะเวลาสั้น เช่น ควรมีการใส่เพลงประกอบกับภาพหรือวิดีโอเพื่อเพิ่มความสนใจของเด็ก หรือการ์ตูน และการนำเสียงเอฟเฟ็คต่างๆภายในแอปพลิเคชันเข้ามาใช้ เช่น เสียงกระดิ่ง เสียงออด เป็นต้น อีกทั้งนำสิ่งที่เด็กให้ความสนใจและชอบเข้ามาประยุกต์เข้ากับสื่อการสอน เช่น เด็กอาจสนใจเรื่องนักฟุตบอล เกมส์ โดยอาจนำเข้ามาใส่ในสื่อ อาจมาในรูปแบบของภาพ วิดีโอ หรือรูปแบบการเชิญชวนให้เด็กสนใจในเนื้อหาการเรียนมากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กให้รับชมเนื้อหาเนื่องจากเด็กไม่ค่อยมีความจดจ่อในการเรียนภายในห้องเรียนและการเรียนในหนังสือ การเรียนในหนังสืออย่างเพียงอย่างเดียวในบางครั้งส่งผลให้เด็กนักเรียนไม่ค่อยสนใจในการเรียนและรู้สึกเบื่อหน่ายจากการเรียน หากนำเอาสื่อเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสอนประกอบกับการเรียนในหนังสือ อาจส่งผลให้เด็กมีความสนใจและสนุกในการเรียนมากขึ้น โดยเพลงที่นำมาใช้ประกอบวิดีโอส่วนมากคือการนำเพลงที่กำลังเป็นกระแสภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK เข้ามาใช้เนื่องจากเป็นเพลงที่เด็กคุ้นชินและติดหู เมื่อนำมาใช้จะเป็นการดึงดูดความสนใจของเด็ก เช่น เพลงทรงอย่างแบด เป็นอีกเพลงหนึ่งที่เป็นกระแสในแอปพลิเคชัน TIKTOK ในส่วนของภาพและการ์ตูนที่นำมาใช้อาจนำการ์ตูนเรื่องดาบพิฆาตอสูร ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเป็นเรื่องที่มีตัวละครหลากหลายคาแรคเตอร์ นำมาเป็นส่วนหนึ่งเช่น การนำการ์ตูนมาใส่หรือการคอสเพลย์เป็นตัวละครเป็นต้นซึ่งส่งผลให้เด็กสนใจและเปิดใจเข้าถึงสื่อมากยิ่งขึ้น (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 12 ผู้ปกครองเด็กประถม 6 , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) สอดคล้องกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 7 ศิษยานุศิษย์ชำนาญการ(สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวโดยสรุปว่า โดยปกติแล้วเด็กในวัยประถมศึกษาจะมีการให้ความสนใจสิ่งต่างๆได้ในระยะสั้น ดังนั้นจึงควรมีการสร้างคลิปที่ดึงดูดให้เด็กรู้สึกสนใจ ดึงดูดความสนใจของเด็กได้โดยสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กสนใจได้ เช่น การใส่เพลงประกอบ การมีตัวการ์ตูนหรือการสร้างคลิปในลักษณะที่让孩子ได้มีส่วนร่วมมีกิจกรรมร่วมกันเช่นการแสดงท่าทาง หรือการตอบคำถาม เป็นต้น และ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 5 กุมารแพทย์ (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) ได้กล่าวถึงข้อดีของรูปแบบของแอปพลิเคชันTIKTOK ในด้านการเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ด้วยเพลงและคลิปที่มีความยาวไม่นานจนเกินไปเมื่อนำมาใช้ในรูปแบบของ

สื่อการสอนจึงส่งผลให้เด็กให้ความสนใจได้ระยะสั้นไม่มากนักน้อย สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านอื่นๆ ได้แก่

“คิดว่าอาจแต่งเป็นเพลงให้เด็ก แล้วก็ให้เกิดการท่องจำการทำท่าทาง คือการเอาบทเรียนเข้ามาใส่ในคลิปและในเนื้อเพลงทำให้เด็กไม่เบื่อ”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 4 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 , สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

(3) สอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้เข้าไปในการส่งเสริมการจดจำของเด็กไม่เพียงแต่ให้เด็กเรียนรู้ในห้องเรียนอย่างเดียวเพราะจะทำให้เด็กรู้สึกเบื่อหน่ายดังนั้นจึงอาจมีการใส่เนื้อหาที่ไม่ซับซ้อนสอดแทรกลงไปในชีวิตประจำวัน เช่น การสอนคณิตศาสตร์เบื้องต้น ตามหลักสูตรการเรียนของเด็กประถมปลายในวิชาคณิตศาสตร์ เช่น การวัด ชั่ง ตวง การคิดเศษส่วน การหาร ทศนิยม โดยสร้างคลิปการสอนที่เข้าใจง่าย อาจใช้ภาพเข้ามาประกอบพร้อมแสดงวิธีทำและเพิ่มความสนใจโดยการใส่การแข่งขันเข้าไปภายใน เช่น การแข่งคิดเลขเร็ว เป็นต้น หรือการสอนภาษาไทย อาจสอนมาตราตัวสะกด เล่าเรื่องวรรณคดีแบบสั้น การฝึกออกเสียงพัฒนาการอ่าน และ ภาษาอังกฤษ อาจสอนเกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันเป็นการสนทนาสั้นๆที่สามารถนำไปใช้ได้ เช่น การถามทาง หรือการซื้อของ เป็นต้น (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 6 ศิษยานุศิษย์ , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวสรุปได้ว่า สื่อการสอนเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม ในการสร้างสื่อการสอนจึงอาจใส่เนื้อหาความรู้และทฤษฎีเบื้องต้นที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนให้แก่เด็กได้รับชมสลับกับการเรียนในห้องเรียนเพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่งให้เด็กเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการให้สัมภาษณ์ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ได้แก่

“ถ้าเอามาเป็นสื่อใช้สอนอยากให้ทำเป็นคลิปเกี่ยวกับการสอนที่ง่ายๆสั้นๆ เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก เช่น สอนเลขหรือสอนภาษาหรือวิชาอื่น ที่ทำให้ชวนอยากให้อ่าน ไม่เบื่อ ดูแล้วเด็กมีความสนใจแล้วก็สนุกในการเรียน”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 11 ผู้ปกครองเด็กประถม 3 และ ประถม 4 , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ถ้าเอามาเป็นสื่อการสอนคิดว่าดีนะค่ะ เพราะเอามาเป็นรูปแบบด้านที่สอดแทรกความรู้ให้เด็ก แล้วก็มีความสนุกพอดูแล้วไม่น่าเบื่อ น่าจะทำให้เด็กมีความสนใจชอบเรียนมากขึ้นมากกว่าเรียนปกติ อาจจะเอาเนื้อหาใส่เป็นคลิปแบบสอดแทรกเนื้อหาความรู้แบบนี้”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 10 ผู้ปกครองเด็กประถม 5 , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“สำหรับการนำ Tiktok มาปรับใช้เป็นแนวทางสื่อการสอนคือ ทำคลิปการสอน ความรู้ บทเรียน หรือคำแนะนำในเรื่องต่างๆ เป็นการสรุปสั้นๆ ทำให้เด็กๆมีความสนใจง่ายขึ้น”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 8 ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK, สัมภาษณ์ , 25 เมษายน 2566)

(4) มีการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ เช่น การร้อง การพูดและการขยับร่างกาย โดยในคลิปวิดีโออาจมีการให้เด็กได้ขยับตัวตามทำนองเพลง ขยับตามบุคคลในคลิป ได้พูดออกเสียงตามในคลิป หรือการร้องเพลงที่ส่งเสริมทักษะด้านต่างๆทั้งการขยับร่างกายการพูดเป็นต้น เช่น วิชาภาษาอังกฤษอาจมีการนำประโยคมาประยุกต์ให้อยู่ในทำนองเพลงหลังจากนั้นให้เด็กได้ร้องตาม หรือการทดสอบไหวพริบไหวพริบตาม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อาทิ คำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะในร่างกายและให้เด็กนักเรียนชี้ตาม เป็นต้น เด็กในวัยประมณนั้นเป็นช่วงวัยที่ชอบการแสดงออกมีความกล้าในการแสดงออก เมื่อได้ฟังเพลงส่งผลให้เด็กเกิดความสนุกอยากแสดงท่าทางตามทำนองเพลงเนื่องจากเด็กชอบในการแสดงออกซึ่งส่งผลให้เกิดการจดจำท่าทางและสวดแทรกความรู้ไปในเวลาเดียวกัน การเรียนผ่านสื่อเป็นเสมือนกับการนำเอาสิ่งที่เด็กสนใจเข้ามาคือวิดีโอที่มีการเพิ่มเนื้อหาความรู้เข้าไปเมื่อเด็กได้รับชมทำให้เกิดความสนุกสนานไม่รู้สึกรู้สึกเบื่อเด็กได้พูดได้ลงมือทำ เช่น คลิปวิดีโอพัฒนาสมองสองซีกที่มีการดำเนินเรื่องโดยการดูเมื่อเด็กได้รับชมเด็กจึงเกิดความสนุกสนานและทำตามในคลิปเช่นการพูดตามหรือท่าทางประกอบ(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 7 ศิษยานุศิษย์ท่าน , สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566) สอดคล้องกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านอื่นๆ ได้แก่

“คิดว่าเพราะมีความสนุกมีความบันเทิงเวลาใช้งานค่ะ ประมาณนั้น เพราะเป็นแอปที่มีเพลงเพลงคลิปเต้น อะไรประมาณนี้ เด็กเค้าดูแล้วก็ชอบ บางทีเต้นตามหรือร้องเพลงตามอะไรประมาณนั้น แล้วก็พวกคลิปอื่นๆบ้าง อย่างพวกเกมก็เห็นมีเหมือนกัน แต่ที่เห็นลูกเล่นส่วนมากคือจะดูพวกเพลง เต้นอะไรแบบนี้”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 11 ผู้ปกครองเด็กประถม 3 และ ประถม 4, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าเป็นส่วนของการที่เป็นเหมือนช่องทางให้เด็กกล้าแสดงออก อาจจะมีการแต่งเป็นเพลงให้เด็กแล้วก็ให้เกิดการท่องจำการทำท่าทาง และอยากเต้นอยากร้องเพลง เด็กสามารถทำเองได้ และวัยเค้าชอบแสดงออกอยากโชว์ค่ะ”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 4 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 , สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

(5) มีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมระหว่างครูและนักเรียนและผู้ปกครองเพื่อให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกัน ส่งเสริมการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้เด็กได้รู้จักการทำงานร่วมกัน การเข้าสังคมและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เช่น การสาธิตการทำอาหารให้เด็กได้เป็นคนทำและให้ผู้ปกครองช่วยถ่ายวิดีโอและช่วยในการตัดต่อ การแสดง

วิทยาศาสตร์เช่น การทดลองวิทยาศาสตร์ การจำแนกสาร หรือถ่ายการเติบโตของพืช การแสดงความคิดสร้างสรรค์ต่างๆโดยเด็กนักเรียนอาจคิดขึ้นเองจากคำสั่งของครูและให้ผู้ปกครองช่วยถ่ายคลิปหรือทำกิจกรรมร่วมกันหลังจากนั้นนำมานำเสนอให้แก่ครูและเพื่อนร่วมชั้น ส่งผลให้เกิดการร่วมมือกันการแลกเปลี่ยนความคิดและความกล้าแสดงออกให้แก่เด็ก เป็นต้น ดังบทสัมภาษณ์ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ดังนี้

“ถ้าเอามาเป็นสื่อการสอนอยากให้ทำเป็นคลิปที่ทำให้มีกิจกรรมร่วมกันแบบเรียนรู้ไปด้วยกันระหว่างเด็กกับผู้ปกครองจะได้ให้เกิดการลงมือทำแล้วเด็กก็มีส่วนร่วมด้วย เช่นทำคลิปส่งครูละพ่อแม่อาจทำด้วยหรือช่วยกันถ่าย คิดว่าเป็นไอเดียที่ดีถ้าเอามาทำเพราะมันได้ความรู้ด้วย สนุกด้วย”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 9 ผู้ปกครองเด็กประถม 5 และ ประถม 6, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“สร้างคลิปที่ทำให้เด็กและครูมีส่วนร่วมในการเรียนเช่นการร่วมมือทำกิจกรรมด้วยกัน เพิ่มการมีส่วนร่วม เด็กมีโอกาสที่จะได้คิดได้สร้างคลิปทำให้เด็กมีเวทีการแสดงออกแลกเปลี่ยนกันในห้อง ซึ่งมันเป็นสิ่งที่ดีและเสริมสร้างมีส่วนร่วมการทำกิจกรรมร่วมกันค่ะ เหมือนกันสร้างความสัมพันธ์ที่ดี”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 6 ศึกษานิเทศก์ , สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

“ถ้าให้เหมาะคือคิดว่าควรให้เด็กมีส่วนร่วม ให้เด็กเป็นผู้สร้างเองเลยละให้ครูเป็นผู้ช่วย ให้เด็กได้นำเสนอเองได้สร้างเอง”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 2 ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ชั้นประถมศึกษา , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

(6) เปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนได้มีโอกาสเป็นผู้สร้างคลิปหรือผู้ผลิตคลิปเองจากการมอบหมายของครูเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น วิชาสังคมศึกษา อาทิ ให้เด็กได้สาธิตการละเล่นของไทยและการแนะนำประเพณีของไทยโดยการทำออกมาในรูปแบบคลิปวิดีโอ ช่วยให้เด็กได้คิดและลงมือทำ ส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้แก่เด็ก เมื่อพูดถึงประโยชน์ของการลงมือทำคลิปวิดีโอด้วยตนเองจะส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จูงใจให้เด็กเกิดการมีส่วนร่วมในการเรียน การลงมือทำด้วยตนเองเพิ่มการมีส่วนร่วมกับเพื่อนและครูภายในห้องเรียนส่งเสริมการทำกิจกรรมกลุ่มรวมทั้งเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ชอบความท้าทายและการลงมือทำส่งผลให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 9 ผู้ปกครองเด็กประถม 5 และ ประถม 6 , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) เช่นเดียวผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 8 ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK (สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนนั้นส่งผลดีต่อนักเรียนเนื่องจากส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาการเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในการใช้สื่อการสอนมีการเน้นให้เด็กนักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้และในการทำกิจกรรมเป็นหลักไม่ว่าในห้องเรียนหรือการทำกิจกรรมนอก

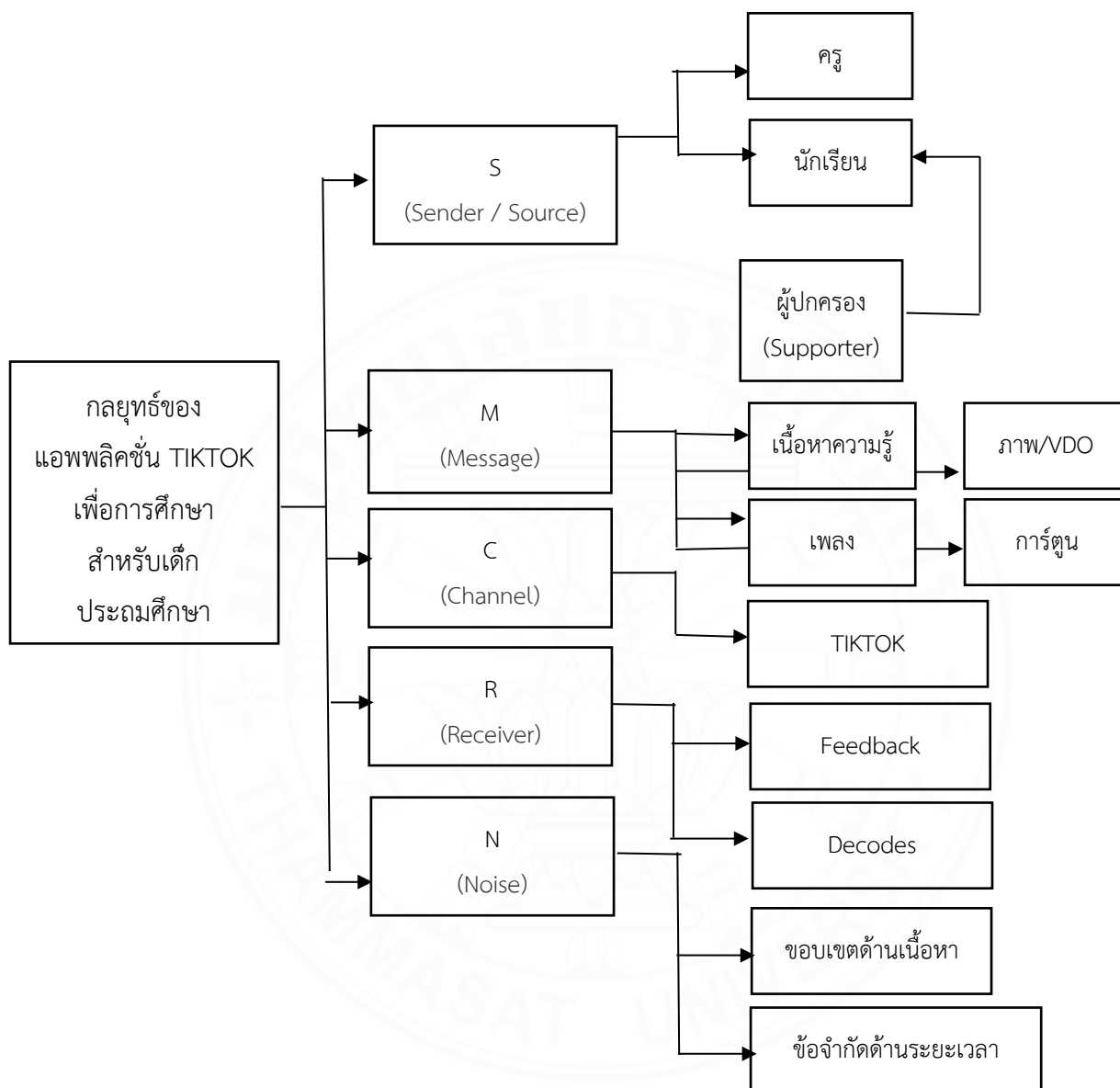
ห้องเรียนเพื่อให้เด็กเกิดการลงมือทำการร่วมมือกันและเกิดความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านอื่นๆ ได้แก่

“คิดว่าเพราะเด็กคิดว่ามันเป็นของแปลกและก็นุก เด็กๆได้รวมกลุ่มกันเล่น หรือจะเล่นเดี่ยว แต่ที่สำคัญคือเป็นพื้นที่ให้เด็กได้แสดงออกเพราะเค้าเป็นวัยที่ชอบให้คนสนใจ รู้จักเค้าเพราะเป็นวัยที่อยากรู้อยากลองชอบความท้าทาย การสร้างคลิปที่ทำให้เด็กและครูมีส่วนร่วมทำด้วยกันในการเรียน เช่น การร่วมมือทำกิจกรรมด้วยกัน มันจะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม เด็กมีโอกาสดำคิดได้สร้างคลิปทำให้เด็กมีเวทีการแสดงออกแลกเปลี่ยนกันในห้องห้คงคะ”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 6 ศึกษานิเทศก์ , สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)



4.1.2 กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา



ภาพที่ 4.2 แสดงแผนภูมิกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

จากการศึกษากลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษาผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นที่มีความสอดคล้องกัน โดยจำแนกกลยุทธ์ ออกตามองค์ประกอบการสื่อสาร (SMCR Model Of Communication) (David K. Berlo ,1960) สามารถระบุเป็นประเด็นออกมา ดังนี้

(1) กลยุทธ์ด้านผู้ส่งสารหรือแหล่งกำเนิดสาร (Sender / Source) จากการ สัมภาษณ์ ผู้ส่งสารสามารถแบ่งได้เป็นสามกลุ่ม ได้แก่

1.ครูผู้สอน เป็นกลุ่มหลักในการเป็นผู้นำคลิปวิดีโอเข้ามาประกอบกับการเรียนการสอนภายในห้องเรียนโดยคลิปวิดีโอเกิดจากการสร้างของครูผู้สอนซึ่งขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล และครูในแต่ละวิชาเนื่องจากครูผู้สอนในแต่ละวิชามีความเข้าใจในเนื้อหาที่ตนเองสอนและสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปของคลิปวิดีโอได้เนื่องจากการที่ครูผู้สอนมีการสอนภายใน หนังสือเรียนเพียงอย่างเดียวอาจไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอในการทำให้เด็กเข้าใจบทเรียน การที่ครูผลิตสื่อเข้ามา โดยประกอบกับการเรียนการสอนภายในห้องเรียนช่วยเพิ่มความ เข้าใจในเนื้อหาของเด็กนักเรียนให้มีความเป็นรูปธรรมและอาจช่วยให้นักเรียนเกิดความ เข้าใจได้มากขึ้น หลังจากการรับชมสื่อการสอน ในแต่ละครั้งต้องมีการวัดผลของการใช้สื่อว่า เด็กได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อการสอนมากน้อยเพียงใดซึ่งครูที่เป็นผู้สร้างควรมีการเปิดรับ ให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น(Feedback) หลังจากนั้นครูนำความคิดเห็นที่ได้มาปรับปรุงคลิป วิดีโอสื่อการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยคุณลักษณะของครูที่สามารถสร้างสื่อและ เนื้อหาให้มีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะ ได้แก่ 1. ครูเข้าใจเนื้อหาการสอนและถ่ายทอด ออกมาได้อย่างเหมาะสม 2. ครูมีความสามารถในการสร้างสื่อการสอนในการนำเสนอเด็ก นักเรียน 3.ครูมีการพัฒนาตนเองในด้านต่างๆทั้งการหาความรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติ และ 4. ครูมีการประเมินผลหลังการสอนเพื่อทราบถึงประสิทธิภาพของสื่อการสอนและความเข้าใจ ของเด็กเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุง โดยมีการป้อนคำถามให้แก่เด็กนักเรียนเพื่อทราบว่า เด็กมีความคิดและมีคำตอบเช่นไร จากนั้นนำมาจับประเด็นและย้อนกลับมาดูเนื้อหาของ บทเรียนโยงเข้ากับทฤษฎีที่ได้มีการสอนและให้เด็กแสดงความคิดเห็นหลังจากได้รับชม และ วัดความเข้าใจของเด็กเพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงเนื้อหาและพัฒนาต่อไปให้ได้มีประสิทธิภาพ สูงสุด (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 6 ศึกษาพิเศษ , สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

2. นักเรียน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างสรรค์คลิปด้วยตนเองโดยอาจเกิด จากการมอบหมายของครูและให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือสร้างคลิปวิดีโอ นักเรียนจะสามารถลง มือทำและสร้างคลิปวิดีโอได้นั้น ต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1. นักเรียนมีความ เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน 2. นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3. นักเรียนมีความกล้าแสดงออกใน การเสนอความคิด และลงมือทำ จากนั้นนำคลิปมาเปิดแลกเปลี่ยนความเห็นและนำเสนอกัน

ภายในห้องเรียน การเปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนได้สร้างคลิปเองนั้นส่งผลดีแก่นักเรียน เนื่องจากการเรียนแคในในห้องเรียนอาจทำให้เด็กรู้สึกเบื่อหน่ายและเด็กในวัยประถมนั้นมีความอดทนและการให้ความสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระยะเพียงสั้นๆ ดังนั้นการเปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างคลิปวิดีโอจะช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้สึกสนใจในการเรียน ได้คิดและแสดงออกผ่านคลิปวิดีโอรวมทั้งยังสามารถสะท้อนความเข้าใจในเนื้อหาและมุมมองของเด็กนักเรียนได้ว่ามีความเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนมากน้อยเพียงใด ดังที่ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 6 ศึกษาพิเศษ (สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566) กล่าวว่า “สร้างคลิปที่ทำให้เด็กและครูมีส่วนร่วมในการเรียนเช่นการร่วมมือทำกิจกรรมด้วยกัน เพิ่มการมีส่วนร่วมนอกจากการเรียนในหนังสือ เด็กมีโอกาสดูได้คิดได้สร้างคลิปทำให้เด็กมีเวทีการแสดงออกแลกเปลี่ยนกันในห้อง” และ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 2 ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ชั้นประถมศึกษา (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า “ถ้าให้เหมาะคือคิดว่าควรให้เด็กมีส่วนร่วม ให้เด็กเป็นผู้สร้างเองเลยละให้ครูเป็นผู้ช่วย ให้เด็กได้นำเสนอเองได้สร้างเอง”

(1.1) Supporter (ผู้สนับสนุน)

ผู้ปกครอง เป็นกลุ่มที่มีส่วนช่วยในการถ่ายคลิปวิดีโอ ช่วยเตรียมอุปกรณ์สำหรับเด็กนักเรียนเมื่อมีการถ่ายคลิป และอาจมีส่วนช่วยในการตัดต่อคลิปภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK ในการใช้ฟังก์ชันและเอฟเฟกต์ต่างๆภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK นอกจากนั้นผู้ปกครองยังมีหน้าที่สำคัญในการช่วยผู้เรียนทบทวนเนื้อหา ทำความเข้าใจบทเรียนพร้อมไปกับการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกับผู้เรียน ดังที่ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 9 ผู้ปกครองเด็กประถม 5 และ ประถม 6 (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า “ถ้าเอามาเป็นสื่อการสอนอยากให้ทำเป็นคลิปที่ทำให้มีกิจกรรมร่วมกันแบบเรียนรู้ไปด้วยกันระหว่างเด็กกับผู้ปกครองจะได้ให้เกิดการลงมือทำแล้วเด็กก็มีส่วนร่วมด้วย เช่นทำคลิปส่งครูละพ่อแม่อาจทำด้วยหรือช่วยกันถ่าย คิดว่าเป็นไอเดียที่ดีถ้าเอามาทำเพราะมันได้ความรู้ด้วย สนุกด้วย”

(2) กลยุทธ์ด้านสาร (Message) จากการสัมภาษณ์แสดงลักษณะของสารที่ผู้ผลิตต้องการส่งสารให้แก่ผู้รับสารในส่วนของรูปแบบและเนื้อหาภายในสื่อที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนสำหรับเด็กนักเรียนวัยประถมโดยลักษณะของสารที่นำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนประกอบไปด้วย

1.เนื้อหาความรู้ คือเนื้อหาความรู้พื้นฐาน โดยเป็นเนื้อหาเบื้องต้นของบทเรียนที่สามารถทำความเข้าใจได้ผ่านสื่อการสอนภายในระยะเวลาสั้น และไม่ใช่หัวข้อที่ต้องใช้ความเข้าใจและซับซ้อนมาก เช่น วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง เกี่ยวกับ คำศัพท์ บทสนทนา วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง ดาราศาสตร์ หรือ วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด เป็นต้น โดยเป็นเนื้อหาบทเรียนที่มีความกระชับไม่ซับซ้อน สามารถเข้าใจได้ง่ายและง่ายต่อการจดจำของเด็ก

เป็นบทเรียนพื้นฐานของแต่ละวิชา อาทิ การบวกเลขพื้นฐาน การสอนคำภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน หรือการทดลองวิทยาศาสตร์ เป็นต้น ดังที่ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 11 ผู้ปกครองเด็กประถม 3 และ ประถม 4 (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า “ถ้าเอามาเป็นสื่อใช้สอนอยากให้ทำเป็นคลิปเกี่ยวกับการสอนที่มีเนื้อหาง่ายๆ สั้นๆ เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก เช่น สอนเลข การคูณ หรือสอนภาษาอังกฤษ เช่น คำศัพท์ หรือการทักทาย ภาษาอังกฤษให้เค้าไม่รู้สึกลำบากและสนุก”

2. กลยุทธ์การสอนใช้เพลงเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เรียน โดยเพลงเป็นอีกองค์ประกอบเด่นอีกหนึ่งสิ่งของแอปพลิเคชันTIKTOK ที่ส่งผลให้เด็กมีความสนใจและเพลิดเพลินในการทำงาน ในการนำเพลงมาประกอบเป็นสื่อเพื่อใช้ในการสอนนั้นจะช่วยให้เด็กมีความสนใจในสื่อมากยิ่งขึ้น มีความสนุกสนานเพลิดเพลินและการนำเอาเนื้อหามาสร้างเป็นบทเพลงจะช่วยส่งเสริมการจดจำของเด็กในการเรียนรู้เนื้อหาของบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเพลงที่นำมา อาจเป็นเพลงที่เด็กสนใจในช่วงเวลานั้น อาจมีการสำรวจจากการพูดคุยกับนักเรียนถึงความสนใจในการฟังเพลงของแต่ละกลุ่ม ดังที่ ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 4 ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 (สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566) ว่า “คิดว่าเป็นส่วนของการที่เป็นเหมือนช่องทางให้เด็กกล้าแสดงออก อาจจะมีการแต่งเป็นเพลงให้เด็กแล้วก็ให้เกิดการท่องจำการทำท่าทาง และอยากเต้นอยากร้องเพลง เด็กสามารถทำได้ และวัยเค้าชอบแสดงออกอยากโชว์ค่ะ”

3. กลยุทธ์การสอนใช้ภาพนิ่งหรือวิดีโอในการประกอบสื่อการสอน การมีภาพหรือวิดีโอประกอบภายในสื่อเป็นส่วนสำคัญในการดึงดูดความสนใจของเด็กให้รู้สึกสนใจเนื้อหาบทเรียนที่กำลังสอนได้มากยิ่งขึ้นเนื่องจากเด็กมีความสนใจในสิ่งต่างๆ ได้ในระยะสั้นการมีความเคลื่อนไหวของภาพจึงส่งผลทำให้เด็กไม่รู้สึกเบื่อมีความรู้สึกสนุกในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้นและให้ความสนใจในเนื้อหาทั้งหมดทั้งให้เด็กได้เห็นและเรียนรู้เนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรมช่วยให้เด็กมีความเข้าใจในบทเรียนได้ง่ายขึ้น ดังที่ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 5 กุมารแพทย์ (สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566) กล่าวว่า “ในการใช้สื่อการสอนควรสอดแทรกเนื้อหาเหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย มีภาพและเสียงที่น่าสนใจ เช่นสอนภาษา สอนคณิตศาสตร์หรือพวกวิทยาศาสตร์แต่ก็ต้อง เปิดต่อเนื่องไม่นานเกินไป เพราะว่าระยะเวลาที่สายตาทนแสงของเด็กแต่ละวัยไม่เท่ากัน มากไปก็อาจส่งผลเสียต่อเด็กได้”

4. กลยุทธ์การใช้การ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เรียน ในส่วนของการ์ตูนมีความคล้ายคลึงกับภาพคือเป็นส่วนช่วยในการดึงดูดความสนใจของเด็กให้จดจ่ออยู่กับบทเรียนที่ครูต้องการถ่ายทอด การนำตัวการ์ตูนเข้ามาใช้ช่วยให้เด็กเปิดใจรับฟังและเข้าถึงบทเรียนได้ง่ายขึ้น รวมทั้งยังสามารถใช้ในการพัฒนาทักษะของเด็กได้เช่นทักษะการพูด การขยับร่างกายหรือแสดงท่าทางตามตัวการ์ตูน ซึ่งส่งผลให้เด็กเกิดความสนุกสนานพร้อมทั้งมอบ

ความรู้ให้แก่เด็กนักเรียนได้ สอดคล้องกับ คุณผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 7 ศึกษาพิเศษกษัตริย์ราชานุกูล (สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566) กล่าวสรุปได้ว่า ในการสร้างสื่อการสอนที่ดีแก่เด็ก ควรมีการเพิ่มเนื้อหาที่ความรู้ที่ต้องการถ่ายทอดพร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกและให้เด็ก ได้ลงมือทำ เช่น คลิปพัฒนาสมองสองซีกช่วยให้เด็กแสดงท่าทางตามการกระตุ้นเพื่อพัฒนาทักษะด้านร่างกาย

จากข้างต้นสรุปได้ว่าเนื้อหาและองค์ประกอบของสารที่เหมาะสมในการนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนของเด็กวัยประถมศึกษาควรมีลักษณะ ได้แก่

1. เป็นคลิปวิดีโอที่มีความยาวไม่เกิน 60 วินาที เป็นเวลาที่เหมาะสมที่เด็กยังให้ความสนใจต่อสื่อ ไม่ยาวและสั้นจนเกินไป เป็นระยะเวลาพื้นฐานของคลิปภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK ที่เด็กนิยมรับชม

2. มีการใส่เพลงและรูปภาพประกอบรวมทั้งสิ่งที่เด็กสนใจและชอบ เช่น การ์ตูน เกมส์ หรือ บุคคลที่มีชื่อเสียง เข้ามาประกอบการสร้างสื่อ โดยเพลงที่ใช้ เลือกใช้เพลงที่เป็นกระแสอยู่ภายในแอปพลิเคชัน และบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น นักฟุตบอล หรือ ตัวการ์ตูนในเกมส์ โดยครูผู้สอนอาจสำรวจจากกสภกศฯ พูดคุยกับเด็ก หรือรับชมผ่านสื่อที่เด็กนักเรียนเลือกรับชม เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของเด็กเนื่องจากเด็กรู้จักและคุ้นเคยกับเพลงส่งผลให้เด็กรู้สึกมีส่วนร่วมกับการดูและสนุกสนานกับสื่อที่ได้นำมาให้รับชม

3. นำฟังก์ชัน และ Challenge ในแอปพลิเคชัน TIKTOK มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการนำมาประกอบการสร้างสื่อการสอน เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินในการรับชมให้แก่ผู้เรียน เช่น การนำฟิลเตอร์สร้างคำถามเองของแอปพลิเคชันมาใช้ในการตั้งคำถามเด็ก

4. มีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมโดยการให้เด็กได้มีการตอบคำถามหรือแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เช่น การแข่งตอบคำถามเพื่อกระตุ้นให้มีความจดจ่อกับสื่อมากยิ่งขึ้นและขณะเดียวกันเป็นการทบทวนบทเรียน หรือมีการมอบรางวัลเพื่อกระตุ้นความอยากร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

5. ในการสร้างสื่อ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา มีการกำหนดรายวิชาในการนำมาสร้างสื่อโดยจำแนกเป็นวิชาหลัก อ้างอิงจากหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง (2551) ได้แก่ วิชาภาษาไทย วิชาคณิตศาสตร์ วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ และ วิชาสังคมศึกษา โดยรายละเอียดและหัวข้อการสอนขึ้นอยู่กับเนื้อหาแต่ละระดับชั้น โดยเป็นเนื้อหาพื้นฐานที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายและไม่ซับซ้อน ดังนี้

(3) กลยุทธ์ด้านสื่อหรือช่องทางการส่งสาร (Channel)

ช่องทางที่ใช้เป็นตัวกลางในการเผยแพร่สื่อการสอน คือ แอปพลิเคชันTIKTOK เด็กวัยประถมมีความสนุกและเพลิดเพลินเมื่อได้ใช้งานแอปพลิเคชันTIKTOK โดยอาศัยกลยุทธ์ที่สำคัญของแอปพลิเคชัน ได้แก่

1.แอปพลิเคชันสามารถให้ผู้ใช้งานเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับสารได้ดังนั้นครูและเด็กนักเรียนสามารถรับชมและสร้างคลิปเองได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เกิดการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างเด็กนักเรียนอีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดการเรียนรู้ในวงกว้าง

2.แอปพลิเคชันมีรูปแบบการใช้งานของง่ายไม่ซับซ้อน สามารถใช้เวลาไม่นานในการสร้างคลิปสื่อการสอน ซึ่งเหมาะกับเด็กประถมปลายที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนมาก เด็กประถมปลายสามารถทำสิ่งต่างๆได้เองมากยิ่งขึ้น และมีความเข้าใจสิ่งที่ละเอียดและซับซ้อนมากขึ้น ในขณะเดียวกันใช้ระยะเวลารวดเร็วในการใช้งาน

3. แอปพลิเคชันมีฟังก์ชันเสริมต่างๆที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสนุก สร้างสีสัน และเพิ่มลูกเล่นในการตัดต่อคลิปวิดีโอที่ตอบโจทย์กับความชอบของเด็กประถมได้ ไม่ว่าจะเป็น การใส่เพลง การเพิ่มเสียงเอฟเฟกต์ การเปลี่ยนรูปภาพ หรือการใส่ฟิวเตอร์เพิ่มความสนุกสนานในการใช้งาน เป็นต้น

4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น หลังจากการรับชมคลิปวิดีโอสื่อการสอน และมีการแลกเปลี่ยนความรู้การพูดคุยกันระหว่างนักเรียนและครูผู้สอน

5. มีการตอบคำถามหรือแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เช่น การแข่งตอบคำถามเพื่อกระตุ้นให้มีความจดจ่อกับสื่อมากยิ่งขึ้น

เด็กวัยประถมเป็นวัยที่ชอบความท้าทาย ชอบจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ และเป็นวัยที่กำลังสร้างตัวตนและเริ่มการเข้าสังคม ดังนั้นแอปพลิเคชัน TIKTOK จึงเป็นแอปพลิเคชันที่ตอบโจทย์กับเด็กในการแสดงออกและนำมาประยุกต์ในการใช้ประกอบเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนการสอน จากการสัมภาษณ์ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 1 นักวิชาการด้านสื่อเด็ก (สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566) กล่าวสรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน TIKTOK เป็นแอปพลิเคชันที่ตรงต่อกลุ่มเป้าหมายคือเด็กประถม เนื่องจากแอปพลิเคชัน TIKTOK มีรูปแบบการใช้งานที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่ยากเกินไปต่อการเรียนรู้และการใช้งานของเด็ก การใช้งานแอปพลิเคชัน TIKTOK เป็นเหมือนการเข้าถึงการเรียนรู้ในรูปแบบหนึ่งซึ่งทั้งนี้ควรมีการทดสอบอย่างต่อเนื่องว่ามีประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่ได้มากนักน้อยเพียงใด สอดคล้องกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 5 กุมารแพทย์ (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า การนำแอปพลิเคชัน TIKTOK มาใช้เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้และการนำมาเป็นส่วนหนึ่งของสื่อการเรียนนั้นเป็นสิ่งที่ดี เนื่องจากช่วยเพิ่มความน่าสนใจ

ให้แก่เด็กนักเรียน เป็นสิ่งที่ไม่น่าเบื่อ เมื่อรับชมและมีความสนุกเพลิดเพลิน ช่วยส่งเสริมในการเรียนรู้ การเรียนแบบ และการจดจำที่ดี และผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 8 ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK (สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566) กล่าวว่า การนำแอปพลิเคชัน TIKTOK เข้ามาใช้เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนนับว่าเป็นสิ่งที่ดีโดยให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้การเรียนการสอนโดยสามารถลงเผยแพร่บนแอปพลิเคชัน TIKTOK และนำไปเป็นแนวทางให้แก่ครูท่านอื่นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อไป

(4) กลยุทธ์ด้านผู้รับสาร (Receiver) จากการสัมภาษณ์ในส่วนของผู้รับสาร

สรุปได้ว่า ผู้รับสารและผู้ส่งสาร คือ ครูผู้สอน และ เด็กนักเรียน มีรายละเอียด ดังนี้

1. เด็กนักเรียน หลังรับชมสื่อการสอน ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น หลังจากการรับชมคลิปวิดีโอสื่อการสอนแล้วให้มีการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น(Feedback) หลังจากรับชมคลิปวิดีโอที่ครูผู้สอนเปิดให้รับชม และมีการแลกเปลี่ยนความรู้การพูดคุยกันระหว่างนักเรียนและครูผู้สอน เพื่อให้ครูนำคำตอบและมุมมองของเด็กนักเรียนมาวิเคราะห์ (Decodes) ถึงประสิทธิภาพที่ได้จากการใช้สื่อการสอนว่าเด็กมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใดในเนื้อหาที่ได้เปิดให้รับชมและเด็กมีความสนใจรวมถึงเข้าใจประเด็นที่ครูต้องการถ่ายทอดหรือไม่และนำมาปรับปรุงคลิปวิดีโอให้มีประสิทธิภาพ การใช้สื่อเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสอนเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เห็นภาพของเนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น 2. ครู ในขณะที่เดียวกันหากเด็กเป็นผู้สร้างคลิปวิดีโอ ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์และตรวจสอบว่าเด็กนักเรียนมีความเข้าใจในคำสั่งและเนื้อหาของบทเรียนที่ครูต้องการถ่ายทอดให้หรือไม่และนำมาแลกเปลี่ยนและพูดคุยกันภายในห้องเรียน ดังนั้นในการนำสื่อการสอนมาใช้ในแต่ละครั้งต้องมีการวัดผลของการใช้สื่อว่าเด็กได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อการสอนมากน้อยเพียงใดซึ่งครูที่เป็นผู้สร้างควรมีการเปิดรับ มีการป้อนคำถามให้แก่เด็กนักเรียนเพื่อทราบว่าเด็กมีความคิดและมีคำตอบเช่นไร จากนั้นนำมาจับประเด็นและย้อนกลับมาดูเนื้อหาของบทเรียนโยงเข้ากับทฤษฎีที่ได้มีการสอนและให้เด็กแสดงความคิดเห็น หลังจากได้รับชม และวัดความเข้าใจของเด็กเพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงเนื้อหาและพัฒนาต่อไปให้ได้มีประสิทธิภาพสูงสุด (คุณอรุณลักษณ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)เช่นเดียวกับคุณณัฐกานต์ (ผู้เชี่ยวชาญ)(สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566) กล่าวว่า“สื่อเป็นตัวนำในการถ่ายทอดที่ครูจะไปถ่ายทอดให้เด็ก เพราะสื่อเป็นตัวพาความรู้จากผู้ให้ไปสู่ผู้รับ สื่อดีมากแต่แรกแล้วก็ต้องเลือกสื่อให้เหมาะกับผู้รับ ให้เด็กเค้าได้เลือกเนื้อหาวิธีการในการเรียนของเค้า ต้องเลือกสื่อที่ทำทนายให้เด็กมีส่วนร่วมต่างๆ เช่นในการคิดในการตัดสินใจและแสดงความคิดเห็น ดังนั้นเราก็เอาความเห็นที่ได้มาสร้างคลิปสื่อก็สื่อตัวนี้ต้องดูด้วยว่าเราจะให้ความรู้กับเด็กไหน”

(5) สิ่งรบกวน (Noise)

จากการสัมภาษณ์ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์แสดงให้เห็นถึงสิ่งรบกวนหรืออุปสรรค(Shannon, & Weaver,1949) ที่เข้ามาแทรกในระหว่างการสื่อสารที่อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการนำแอปพลิเคชัน TIKTOK เข้ามาใช้เพื่อการศึกษาคือ ข้อจำกัดด้านแอปพลิเคชัน ได้แก่ 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ อาจเกิดการลอกเลียนแบบจากการรับชมสื่อที่ไม่เหมาะสมและได้รับสารที่ผิดทำให้เด็กได้รับชมสื่อโดยตรงจากแอปพลิเคชันโดยไม่ผ่านการกรองของผู้ปกครอง ดังที่ (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 12 ผู้ปกครองเด็กประถม 6 , สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) กล่าวว่า “ถ้าเอารูปแบบมาก็เห็นด้วยนะคะ แต่ถ้าจะเอาเป็นแหล่งเรียนรู้เลยที่ต้องไปดูในแอปรู้สึกไม่ค่อยเหมาะสมเพราะในแอปยากต่อการเข้าถึงของผู้ใหญ่ในการที่จะควบคุมลูกคะ แล้วที่สำคัญคือเข้าสู่วัยรุ่นแล้วด้วยยิ่งยากที่พ่อแม่จะควบคุม” และสอดคล้องกับผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านอื่นๆ ได้แก่ “ถ้าไปเจอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมก็อาจทำให้เด็กเกิดการลอกเลียนแบบได้ ซึ่งมันเป็นสิ่งที่เราต้องควบคุมคอยดูแลเค้าตอนดูคลิป”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 7 ศึกษาพิเศษกษัตริย์ชาวนาญการ , สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566) “สำหรับ tiktok มีทั้งข้อดีและข้อเสียครับ ข้อเสีย ผมคิดว่าเมื่อเป็นสื่อที่เด็กๆสามารถเข้าถึงง่ายแล้วพวกเขาจะเลือกเฉพาะสิ่งที่ตัวเองสนใจ เช่น คลิปเต้น หรือเกมส์อะไรพวกนั้น ถ้าเกิดไม่ได้คำแนะนำจากผู้ปกครองอาจส่งผลให้เกิดการลอกเลียนแบบในทางที่ผิดได้ครับ ”

(ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 8 ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

โดยการแก้ปัญหาของอุปสรรคข้างต้นคือผู้ปกครองสามารถตั้งค่าในการคัดกรองเนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK ให้เหมาะสมสำหรับเด็ก เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น และ 2. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา เนื่องจาก ในการรับชมสื่อผ่านหน้าจอเป็นเวลานาน อาจส่งผลต่อกล้ามเนื้อตา หากมีการจ้องหรือรับชมสื่อเป็นเวลานานจนเกินไป เช่น สายตาสั้น ปวดศีรษะ เป็นต้น สอดคล้องผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ได้แก่ “ผู้ปกครองบางท่านชอบใช้เพื่อดึงดูดให้เด็กสนใจ แล้วไม่มารบกวนผู้ใหญ่ แต่ถ้าดูนานเกินไป จะทำให้ เด็กเสียเวลา ในการเรียนรู้สิ่งรอบตัว ขาดทักษะการเข้าถึงคม ในเด็กเล็ก มีผลต่อการฝึกฝนใช้กล้ามเนื้อใหญ่และเล็ก และฝึกการทำงานประสานกันของตาและมือ ทำให้เกิดโรคสายตาสั้น ตาแห้ง ตากระตุกปวดศีรษะ สมาธิลดลง IQ ลดลง” (ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ท่านที่ 5 กุมารแพทย์ (สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566) ซึ่งทางออกในการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การออกแบบสื่อที่มีความสั้น กระชับ ไม่ให้เด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อเป็นเวลานาน และมีการเรียนรู้ผ่านสื่อสลับกับการเรียนในตำราเป็นหลัก

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อ“รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)”มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาได้แก่ 1) เพื่อศึกษารูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาให้เหมาะกับเด็กวัยประถมศึกษา และ 2) เพื่อศึกษากลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กวัยประถมศึกษา มีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ได้แก่ ผู้ปกครองเด็กประถมศึกษา ครูประถมศึกษา กุมารแพทย์ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและผู้สร้างสื่อด้านการศึกษาของเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK จำนวน 12 ท่าน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลรูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี)

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แลกเปลี่ยนความเห็นจากผู้ให้การสัมภาษณ์ ได้แก่ ผู้ปกครองเด็กประถมศึกษา ครูประถมศึกษา กุมารแพทย์ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและผู้สร้างสื่อด้านการศึกษาของเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK โดยวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ได้แก่

5.1.1 รูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา
จากการศึกษาโดยการสัมภาษณ์สามารถสรุปถึงรูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา ประกอบไปด้วย 3 รูปแบบ และ 6 คุณลักษณะ ดังนี้

รูปแบบของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา ได้แก่

(1) **รูปแบบการตอบคำถาม** คือ การสร้างเนื้อหาของคลิปวิดีโอในรูปแบบของคลิปที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมภายในสื่อโดยการร่วมตอบคำถามภายในคลิป เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและวัดความเข้าใจของเด็กที่มีต่อเนื้อหาการสอน

(2) **รูปแบบการเล่าเรื่อง** คือ คลิปวิดีโอบรรยายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาเรียนเพื่อให้ความรู้แก่ผู้เรียน เช่น การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ ประวัติสถานที่สำคัญ หรือวรรณคดีภาษาไทย เป็นต้น

(3) **รูปแบบการสาธิต** คือ คลิปเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ในรายวิชาหรือเนื้อหาต่างๆ แก่ผู้เรียน เช่น การสอนการคูณ ในวิชาคณิตศาสตร์ การสอนการออกเสียง การพูดในวิชาภาษาอังกฤษ เป็นต้น

คุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา ได้แก่

- 1) ระยะเวลาสั้นกระชับ** ในการสร้างคลิปควรมีเวลาอย่างมากไม่เกิน 60 วินาที
- 2) ดึงดูดความสนใจของเด็ก** ได้แก่ การใส่เพลงประกอบกับภาพหรือวิดีโอ การใส่การ์ตูน และการนำเสียงเอฟเฟ็คต่างๆภายในแอปพลิเคชันเข้ามาใช้ อีกทั้งนำสิ่งที่เด็กให้ความสนใจและชอบเข้ามาประยุกต์เข้ากับสื่อการสอน
- 3) สอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้** ตามหลักสูตรการเรียนของเด็กประถมปลายในวิชาต่างๆ โดยสร้างคลิปเกี่ยวกับเนื้อหาการสอนที่เข้าใจง่าย อาจใช้ภาพเข้ามาประกอบพร้อมแสดงวิธีทำและเพิ่มความสนใจโดยการใส่การแข่งขันเข้าไปภายใน
- 4) พัฒนาทักษะด้านต่างๆ** ในด้านการร้อง การพูดและการขยับร่างกาย โดยในคลิปวิดีโออาจมีการให้เด็กได้ขยับตัวตามทำนองเพลง ขยับตามบุคคลในคลิป และการร้องเพลง
- 5) ส่งเสริมการมีส่วนร่วม** เพื่อให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกัน ส่งเสริมการทำกิจกรรมกลุ่ม การได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิด ทำให้เด็กได้รู้จักการทำงานร่วมกัน การเข้าสังคมและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
- 6) เปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนเป็นผู้สร้างคลิป** ให้เด็กได้มีโอกาสในการสร้างคลิปวิดีโอเอง โดยการมอบหมายของครู ช่วยให้เด็กได้คิดและลงมือทำ ส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้แก่เด็ก

5.1.2 กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา จากการศึกษาโดยการสัมภาษณ์สามารถสรุปถึงกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสื่อสาร (SMCR) ได้แก่

1) ผู้ส่งสารหรือแหล่งกำเนิดสาร (Sender / Source) แบ่งได้เป็นสามกลุ่มประกอบด้วย

- 1.ครู ซึ่งมีลักษณะ ได้แก่ 1.1 ครูเข้าใจเนื้อหาการสอนและถ่ายทอดออกมาได้อย่างเหมาะสมในรูปแบบของคลิปวิดีโอโดยมีความสามารถในการจัดลำดับเนื้อหาและการอธิบายที่เข้าใจง่ายเหมาะสม 1.2 ครูมีความสามารถในการสร้างคลิปสื่อการสอนในการนำเสนอเด็กนักเรียนและมีความชำนาญในการใช้งานและการติดต่อแอปพลิเคชันTIKTOK 1.3 ครูมีการพัฒนาตนเองในด้านต่างๆทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติ ฝึกฝนการติดต่อคลิปวิดีโอให้มีคุณภาพ 1.4 ครูมีความกล้าแสดงออก เช่น การพูด การร้องเพลง และการสาธิตเพื่อใช้ประกอบสื่อการสอน และ1.5 ครูมีการประเมินผลหลังการสอนโดยทดสอบหรือพูดคุยกับเด็กหลังจาก

รับชมคลิปวิดีโอเพื่อทราบถึงประสิทธิภาพของสื่อการสอนและความเข้าใจของเด็กเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุง

2. นักเรียน ซึ่งมีลักษณะ ได้แก่ 1.1 นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนจากการรับชมสื่อการสอนหรือจากการเรียนในตำราเรียน 1.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนไม่ว่าจะเป็นการร่วมตอบคำถาม การสร้างคลิปวิดีโอตามการมอบหมายของครู และ 1.3 นักเรียนมีความกล้าแสดงออกในการเสนอความคิด และลงมือทำ

1.1) Supporter (ผู้สนับสนุน) ได้แก่

ผู้ปกครอง ไม่ใช่ผู้ส่งสารโดยตรงแต่เปรียบเสมือนผู้ช่วยสนับสนุนให้แก่ นักเรียนโดยมีส่วนช่วยในการถ่ายคลิปวิดีโอ ช่วยเตรียมอุปกรณ์สำหรับเด็ก การตัดต่อคลิปภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK และ ช่วยผู้เรียนทบทวนเนื้อหา ทำความเข้าใจบทเรียนพร้อมไปกับการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกับผู้เรียนเพื่อให้การเรียนรู้ และการสร้างคลิปมีประสิทธิภาพและสำเร็จลุล่วงไปได้

2) สาร (Message) ประกอบไปด้วย

1. กลยุทธ์การใช้เนื้อหาความรู้ คือเนื้อหาความรู้พื้นฐาน โดยเป็นเนื้อหาเบื้องต้นของบทเรียนที่สามารถทำความเข้าใจได้ผ่านสื่อการสอนภายในระยะเวลาสั้น และไม่ซับซ้อนที่ต้องใช้ความเข้าใจและซับซ้อนมาก เช่น วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง เกี่ยวกับ คำศัพท์ บทสนทนา

2. กลยุทธ์การใช้เพลงเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เรียน ซึ่งเพลงที่นำมา อาจเป็นเพลงที่เด็กสนใจในช่วงเวลานั้น อาจมีการสำรวจจากการพูดคุยกับนักเรียนถึงความสนใจในการฟังเพลงของแต่ละกลุ่ม

3. กลยุทธ์การใช้ภาพนิ่งหรือวิดีโอในการประกอบสื่อการสอน ส่งผลทำให้เด็กไม่รู้สึกเบื่อ มีความรู้สึกรู้สึกสนุกในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้นและให้ความสนใจในเนื้อหาบทเรียนทั้งให้เด็กได้เห็นและเรียนรู้เนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรม

4. กลยุทธ์การใช้การ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เรียน ช่วยให้เด็กเปิดใจรับฟัง และเข้าถึงบทเรียนได้ง่ายขึ้น รวมทั้งยังสามารถใช้ในการพัฒนาทักษะของเด็กได้เช่น ทักษะการพูด การขยับร่างกายหรือแสดงท่าทางตามตัวการ์ตูน

จากข้างต้นสามารถสรุปตารางแนวทางรูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษาชั้นต้น สามารถแบ่งออกเป็นรายวิชาต่างๆ ได้แก่ วิชาภาษาไทย วิชาคณิตศาสตร์ วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ และ วิชาสังคมศึกษา โดยเนื้อหาแต่ละวิชามีการ

อ้างอิงจากหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง (2551) และเนื้อหาสื่อทุกวิชามีความยาวไม่เกิน 60 วินาที โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. วิชาภาษาไทย เช่น เนื้อหาเรื่องวรรณคดีมีการเล่าเรื่องวรรณคดีแบบสรุปพร้อมภาพวิดีโอ ประกอบอาจเป็นการใส่ตัวการ์ตูนเข้ามาประกอบเป็นผู้เล่า และพากษ์เสียงลงในคลิป มีการใส่เสียงให้รู้สึกตื่นเต้นและเพลิดเพลิน โดยภายในคลิปวิดีโอมีการเน้นที่ภาพเป็นหลักไม่เน้นการใส่ตัวหนังสือที่มีความยาว และเนื้อหาเรื่องมาตราตัวสะกด มีการสร้างคลิปแบบเป็นเพลงแนะนำมาตราตัวสะกดแต่ละมาตราและมีการสอนการออกเสียงรวมทั้งยกตัวอย่าง และเกมส์ท้ายคลิปเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก โดยใช้เพลงที่เด็กรู้จักและเป็นกระแสในแอปพลิเคชัน TIKTOK

2. วิชาคณิตศาสตร์ เช่น เนื้อหาเรื่องการวัดชั่งตวง มีการสอนการเทียบหน่วยน้ำหนัก เช่น การเปลี่ยนหน่วยกรัมให้เป็นกิโลกรัมและกิโลกรัมให้เป็นขีด โดยมีการแต่งเพลงเพื่อเพิ่มความจำ อาจใช้ตัวการ์ตูนเข้ามาใส่เป็นนักร้องให้เด็กร้องตาม โดยเนื้อเพลง เช่น “กิโลกิโลโล 1 กิโลมีอยู่ 10 ขีด 1 ขีดมี 100 กรัม 1 ขีดมี 100 กรัม จะต้องจดจำ 1000 กรัม 1 กิโล” มีการสอนวิธีการแปลงหน่วยและคำถามร่วมสนุกท้ายคลิป และเนื้อหาเรื่องการบวก ลบ คูณ หาร มีการแข่งคิดเลขเร็ว เช่น การคูณ โดยในช่วงต้นคลิปมีการสอนวิธีการการคูณ โดยการสาธิตการทำ ไม่ใช้การสอนบทกระดานเพียงอย่างเดียวแต่มีการสร้างเป็นสถานการณ์ให้เด็กร่วมตอบและเด็กได้ร่วมคิดเลขพร้อมกับผู้สอน หลังจากนั้นมีการใส่บททดสอบให้เด็กได้คิดตามโดยสร้างเป็นเกมส์จากฟลิตเตอร์ TIKTOK ให้เด็กได้แข่งขันกันคิดเลข และจับเวลาภายในคลิป

3. วิชาวิทยาศาสตร์ เช่น เนื้อหาเรื่องดาราศาสตร์ มีการแนะนำดวงดาวและอวกาศ ใช้ภาพเข้ามาประกอบและใส่เสียงเพลงให้เด็กรู้สึกตื่นเต้น เพลิดเพลินอีกทั้งอธิบายข้อมูลประกอบในการสอดแทรกความรู้ และเนื้อหาเรื่องการจัดจำแนกสาร มีการสร้างคลิปทดลองวิทยาศาสตร์จำลองการแยกชั้นของสาร แนะนำข้อมูลของสารต่างๆ และมีการสร้างเกมส์ทดสอบท้ายคลิปให้เด็กนักเรียนร่วมตอบชนิดของสารแต่ละประเภท

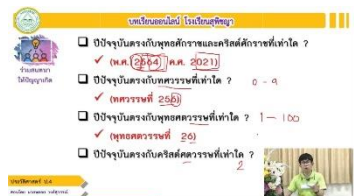
4. วิชาภาษาอังกฤษ เช่น เนื้อหาเรื่องประโยคสนทนา ครูสร้างสถานการณ์สมมุติ เช่น การเดินไปถามทางจากผู้อื่น โดยครูอาจแสดงบทบาทสมมุติเอง การสร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาสนทนากัน โดยเป็นบทสนทนาสั้นๆพร้อมกับการใส่คำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมทั้งคำแปลภายในคลิป และมีการใส่เอฟเฟกต์เสียงกระตุ้นความตื่นตัวของเด็ก และเนื้อหาเรื่องคำศัพท์ มีการแนะนำคำศัพท์หมวดต่างๆ เช่น หมวดเครื่องใช้ในครัว มีการใส่เพลง มีภาพประกอบ การใส่คำบรรยาย นอกจากนั้นเน้นการนำเอาฟังก์ชันในแอปพลิเคชัน TIKTOK เข้ามาใช้ เช่น การใส่เสียงต่างๆ และการใส่เอฟเฟกต์ภาพ

5. วิชาสังคมศึกษา เนื้อหาเรื่องประวัติศาสตร์ โดยสร้างคลิปสถานการณ์จำลองการไปสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และสอนขั้นตอนวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยนำตัวการ์ตูนมาสวมบทบาทและใส่ภาพวิดีโอประกอบให้เห็นภาพ

วิชา	บทเรียน	รูปแบบสื่อ (*ความยาวคลิป 60 วินาที) (*เนื้อหาขึ้นอยู่กับแต่ละระดับชั้น อ้างอิงจากหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง (2551))	ตัวอย่าง
ภาษาไทย	1.วรรณคดี 2.มาตรา ตัวสะกด	-การเล่าเรื่องวรรณคดีแบบ สรุปพร้อมภาพวิดีโอประกอบ อาจเป็นการใส่ตัวการ์ตูนเข้า มาประกอบเป็นผู้เล่า และ พากษ์เสียงลงในคลิป มีการใส่ เสียงให้รู้สึกตื่นเต้นและ เพลิดเพลิน โดยภายในคลิป วิดีโอมีการเน้นที่ภาพเป็นหลัก ไม่เน้นการใส่ตัวหนังสือที่มี ความยาว -การสร้างคลิปแรปเป็นเพลง แนะนำมาตราตัวสะกดแต่ละ มาตราและมีการสอนการออก เสียงรวมทั้งยกตัวอย่าง และ เกมส์ทำคลิปเพื่อดึงดูดความ สนใจของเด็ก โดยใช้เพลงที่ เด็กรู้จักและเป็นกระแสใน แอปพลิเคชัน TIKTOK	เล่าเรื่องพระอภัยมณี ตั้งแต่ต้นจนจบ  ภาพที่ 4.1 การ์ตูนพระอภัยมณี ที่มา : https://www.tiktok.com/@pointoofview?_t=8djzdlRewYK&_r=1  มาตราตัวสะกด - สื่อการเรียนการสอน ภาษาไทย ป.4 ภาพที่ 4.2 สอนมาตรา ตัวสะกด ที่มา : https://youtu.be/-nUTMK7RSbA

คณิต ศาส ตร์	1.การวัดชั่ง ตวง 2.การบวก ลบ คูณ หาร	- การเทียบหน่วยน้ำหนัก เช่น การเปลี่ยนหน่วยกรัมให้เป็น กิโลกรัมและกิโลกรัมให้เป็น ชีด โดยมีการแต่งเพลงเพื่อเพิ่มความจำ อาจใช้ตัวการ์ตูนเข้ามาใส่เป็นนักร้องให้เด็ก ร้องตาม โดยเนื้อเพลง เช่น “กิโลกิโลโล 1 กิโลมีอยู่ 10 ชีด 1ชีดมี 100 กรัม 1ชีดมี 100 กรัม จะต้องจดจำ 1000 กรัม 1 กิโล” มีการสอน วิธีการแปลงหน่วยและคำถาม ร่วมสนุกท้ายคลิป - การแข่งคิดเลขเร็ว เช่น การ คูณ ในต้นคลิปมีการสอน วิธีการการคูณ โดยการสาธิต การทำ ไม่ใช้การสอนบท กระดานเพียงอย่างเดียวแต่มี การสร้างเป็นสถานการณ์ให้ เด็กร่วมตอบและเด็กได้ร่วม คิดเลขพร้อมกับผู้สอน หลังจากนั้นมีการใส่บท ทดสอบให้เด็กได้คิดตามโดย สร้างเป็นเกมส์จากฟลิเตอร์ TIKTOK ให้เด็กได้แข่งขันกัน คิดเลข และจับเวลาภายใน คลิป	 ความสัมพันธ์ของหน่วยการชั่ง และการเปรียบเทียบน้ำ ภาพที่ 4.3 สอนการเปลี่ยน เทียบหน่วยน้ำหนัก ที่มา : https://youtu.be/C8iKeUn1fkg  การหาผลหารและเศษที่ตัวตั้งไม่เกินสี่หลักและตัวหาร หนึ่งหลักโดยการหารสั้น(2) ภาพที่ 4.4 คลิปสอนวิธีการหาร ที่มา : https://youtu.be/aUZ42HPCILU
-----------------------------	---	--	--

วิทยา ศาสตร์ รู้	1.ดาราศาสตร์ 2.การจำแนกสาร	- การแนะนำดวงดาวและเอวากาศ ใช้ภาพเข้ามาประกอบและใส่เสียงเพลงให้เด็กรู้สึกตื่นเต้น เพลิดเพลิน อีกทั้งอธิบายข้อมูลประกอบในการสอดแทรกความรู้ - สร้างคลิปทดลองวิทยาศาสตร์ จำลองการแยกชั้นของสาร แนะนำข้อมูลของสารต่างๆ และมีการสร้างเกมส์ทดสอบท้ายคลิปให้เด็กนักเรียนร่วมตอบชนิดของสารแต่ละประเภท	 ภาพที่ 4.5 ทดสอบความหนาแน่นของสาร ที่มา : https://www.tiktok.com/@tiffany_yxtiktok?_t=8djzm4UHX0s&_r=1
ภาษา อังกฤษ	1. คำศัพท์ 2.ประโยคสนทนา	- ครูสร้างสถานการณ์สมมติ เช่น การเดินไปถามทางจากผู้อื่น โดยครูอาจแสดงบทบาทสมมติเอง การสร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาสนทนากัน โดยเป็นบทสนทนาสั้นๆพร้อมกับการใส่คำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมทั้งคำแปลภายในคลิป และมีการใส่เอฟเฟกต์เสียงกระตุ้นความตื่นตัวของเด็ก - การแนะนำคำศัพท์หมวดต่างๆ เช่น หมวดเครื่องใช้ในครัว มีการใส่เพลง มีภาพประกอบ การใส่คำบรรยาย นอกจากนั้นเน้นการ	 ภาพที่ 4.6 บทสนทนาภาษาอังกฤษ ที่มา : https://www.tiktok.com/@krumo

		นำเอาฟังก์ชันในแอปพลิเคชัน TIKTOK เข้ามาใช้ เช่น การใส่เสียงต่างๆ และการใส่เอฟเฟกต์ภาพ	nenglishbeginner?_t=8djzom4gWl&r=1
สังคมศึกษา	1.ประวัติศาสตร์ - การนับเวลา - วิธีการทางประวัติศาสตร์	- แต่งเพลงการนับเวลาและสอนวิธีการแปลงเวลาโดยมีการยกตัวอย่างและการทดสอบร่วมกัน - ทำคลิปจำลองการไปสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และสอนขั้นตอนวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยนำตัวการ์ตูนมาสวมบทบาทและใส่ภาพวิดีโอประกอบให้เห็นภาพ	 ประวัติศาสตร์ ป.4 คลิป 3 เรื่อง การใช้ทศวรรษ ศตวรรษ และสหัสวรรษเพื่อทำความเข้าใจช่วงเวลา... ภาพที่ 4.7 คลิปสอนแปลงการนับเวลา ที่มา : https://youtu.be/2-LPh_bnEPU  ประวัติศาสตร์ ป.6 EP:1/2 หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ตอนที่ 1 ภาพที่ 4.8 คลิปสอนวิธีการทางประวัติศาสตร์ ที่มา : https://youtu.be/D5bAxIzub7A

ตารางที่ 5.1 ตารางแนวทางรูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก
ประถมศึกษา

3) สื่อหรือช่องทางการสื่อสาร (Channel) ได้แก่

1. แอปพลิเคชันสามารถให้ผู้ใช้งานเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับสารได้และสร้างคลิปเองได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
2. แอปพลิเคชันมีรูปแบบการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน เหมาะกับเด็กประถมปลายที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนมาก
3. แอปพลิเคชันมีฟังก์ชันเสริมต่างๆที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสนุก สร้างสีสัน ไม่ว่าจะเป็น การใส่เพลง การเพิ่มเสียงเอฟเฟกต์ หรือการใส่ฟิวเตอร์เพิ่มความสนุกสนานในการใช้งาน เป็นต้น
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น หลังจากรับชมคลิปวิดีโอสื่อการสอน และมีการแลกเปลี่ยนความรู้การพูดคุยกันระหว่างนักเรียนและครูผู้สอน
5. มีการตอบคำถามหรือแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เช่น การแข่งตอบคำถามเพื่อกระตุ้นให้มีความจดจ่อกับสื่อมากยิ่งขึ้น

4) ผู้รับสาร (Receiver)

เด็กได้แสดงความคิดเห็น(Feedback) หลังจากรับชมคลิปวิดีโอที่ครูผู้สอน เพื่อให้ครูนำคำตอบและมุมมองของเด็กนักเรียนมาวิเคราะห์(Decodes) ถึงประสิทธิภาพที่ได้จากการใช้สื่อการสอนว่าเด็กมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใดใน ขณะเดียวกันหากเด็กเป็นผู้สร้างคลิปวิดีโอครูผู้สอนต้องวิเคราะห์และตรวจสอบว่าเด็กนักเรียนมีความเข้าใจในคำสั่งและเนื้อหาของบทเรียนที่ครูต้องการถ่ายทอดให้หรือไม่เพื่อนำไปพัฒนาต่อไป

5) สิ่งรบกวน (Noise)

ได้แก่ 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ อาจเกิดการลอกเลียนแบบจากการรับชมสื่อที่ไม่เหมาะสมและได้รับสารที่ผิดทำให้เด็กได้รับชมสื่อโดยตรงจากแอปพลิเคชันโดยไม่ผ่านการกรองของ โดยการแก้ปัญหาของอุปสรรคข้างต้นคือผู้ปกครองสามารถตั้งค่าในการคัดกรองเนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK ให้เหมาะสมสำหรับเด็ก เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น และ 2. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา เนื่องจาก ในการรับชมสื่อผ่านหน้าจอเป็นเวลานาน อาจส่งผลต่อกล้ามเนื้อตาหากมีการจ้องหรือรับชมสื่อเป็นเวลานานจนเกินไป เช่น สายตาสั้น ปวดศีรษะ เป็นต้น สอดคล้องผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ซึ่งทางออกในการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การออกแบบสื่อที่มีความสั้น กระชับ ไม่ให้เด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อเป็นเวลานาน และมีการเรียนรู้ผ่านสื่อสลับกับการเรียนในตำราเป็นหลัก

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 รูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษา

จากการศึกษาในส่วนของคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษาสามารถกล่าวได้ว่า รูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษา ควรมีระยะเวลาที่สั้น กระชับ ได้ใจความ ไม่เกิน 60 วินาที เนื่องจากเป็นระยะเวลาที่เด็ก ยังให้ความสนใจและจดจ่อต่อสื่อ มีการสอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการเรียนของเด็ก ประถมศึกษาในวิชาต่างๆ โดยสร้างคลิปเกี่ยวกับเนื้อหาการสอนที่เข้าใจง่าย ควบคู่กับการใส่เพลง ประกอบกับภาพหรือวิดีโอเพื่อเพิ่มความสนใจของเด็ก หรือการ์ตูน และการนำเสียงเอฟเฟ็คต่างๆ ภายในแอปพลิเคชันเข้ามาใช้ โดยภายในคลิปวิดีโอมีการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ เช่น การร้อง การพูด และการขยับร่างกาย เช่น ให้เด็กได้ขยับตัวตามทำนองเพลง ขยับตามบุคคลในคลิป ได้พูดออกเสียง ตามในคลิป หรือการร้องเพลงที่ส่งเสริมทักษะด้านต่างๆ ทั้งการขยับร่างกาย การพูด สอดคล้องกับ Dimitri Bongers (2565) ได้กล่าวถึงเหตุผลที่ควรนำแอปพลิเคชัน TIKTOK มาใช้ในฐานที่เป็นสื่อ เพื่อประกอบการศึกษาไว้ว่า มีความสั้นและตรงประเด็น ซึ่งประหยัดเวลา มอบทั้งความสนุกและความบันเทิง ส่งผลให้ผู้เรียนได้จินตนาการ ช่วยยกระดับการสอนและการเรียนรู้แบบจำลองของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา เช่นเดียวกับ วลัยกาน ฉลากบาง (2535) ได้มีการกล่าวถึง ธรรมชาติ ความต้องการ ความสนใจ ของเด็กประถมศึกษาไว้ว่า เป็นช่วงที่มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบซักถาม ในสิ่งที่ตนเองสงสัย เป็นช่วงที่ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบกิจกรรมต่างๆ และมีความสนใจในระยะสั้นๆ ส่วนมากเด็กเรียนรู้สิ่งรอบตัวจากการเล่นเกม และเรียนรู้จากการปฏิบัติ นอกจากนี้สอดคล้องกับในการเรียนผ่านสื่อมีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมระหว่างครูและนักเรียนและผู้ปกครองเพื่อให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกัน ส่งเสริมการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้เด็กได้รู้จักการทำงานร่วมกัน การเข้าสังคมและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สอดคล้องกับ กิตานันท์ มลิทอง (2540) กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของการใช้สื่อการว่ามีส่วนช่วยให้เกิดการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เกิดการทำงานร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและเกิดการเรียนรู้แลมีการสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เช่นเดียวกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2525 : 17 – 19) ได้มีการกล่าวถึงหลักการใช้สื่อในการจัดกิจกรรมของเด็กในวัยประถมไว้ว่า ธรรมชาติของเด็กประถมศึกษาจะชอบเล่น ชอบในการจินตนาการ สร้างสรรค์ ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องสอดแทรกกิจกรรม มีอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้อย่างกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น อีกทั้งสอดคล้องกับ วลัยกาน ฉลากบาง (2535) ที่กล่าวถึงธรรมชาติของเด็กประถมที่มีความต้องการในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้ใหญ่ช่นกัน และรูปแบบและลักษณะของสื่อการสอนนั้นควรเปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนได้มีโอกาสเป็นผู้สร้างคลิปหรือผู้ผลิตคลิปเองจากการมอบหมายของครูเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เมื่อพูดถึง

ประโยชน์ของการลงมือทำคลิป์วิดีโอด้วยตนเองจะส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จูงใจให้เด็กเกิดการมีส่วนร่วมในการเรียน การลงมือทำด้วยตนเองเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ชอบความท้าทายและการลงมือทำ ส่งผลให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ จากแรงจูงใจ (Intrinsic Motivation) เป็นการจูงใจที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์โดยตรง ระหว่างงานกับผู้ปฏิบัติงาน การอยากทำงานเพราะอยากท้าทาย(สมุทร ชำนาญ , 2554 :267) ซึ่งสอดคล้องกับนิสัยของเด็กวัยประถมที่ชอบการทากิจกรรมการลงมือทำและชอบความท้าทาย โดยการสร้างแรงจูงใจในที่นี้คือการมอบหมายงานให้เด็กได้ลงมือทำด้วยตนเองเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กที่มีต่องานและเนื้อหาที่ได้มอบหมาย

5.1.2 กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

จากการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของการสื่อสาร (SMCR) เข้ามาใช้ในการวิเคราะห์กลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา ได้แก่

(1) ผู้ส่งสารหรือแหล่งกำเนิดสาร (Sender / Source) ผลวิจัยสามารถแบ่งได้เป็นสามกลุ่ม ได้แก่ 1) ครู โดยผลวิจัยพบว่าลักษณะของครูผู้ส่งสารมีลักษณะ ได้แก่ ครูเข้าใจเนื้อหาการสอนและถ่ายทอดออกมาได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ ครูมีความสามารถในการสร้างสื่อการสอนในการนำเสนอเด็กนักเรียน ครูมีการพัฒนาตนเองในด้านต่างๆทั้งการหาความรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติ สอดคล้องกับ เดวิท เค เบอร์ โล (อ้างใน กิตติมา สุรสนธิ, 2548 : 78) กล่าวว่า การสื่อสารจะสำเร็จได้นั้น ผู้ส่งสารจำเป็นต้องมีคุณลักษณะ คือ มีความสามารถ ความชำนาญในการพูด และการเขียน รวมทั้งมีความรู้ในการตีความข้อมูลข่าวสารต่างๆและสามารถถ่ายทอดส่งไปยังผู้รับสารได้ เช่นเดียวกับ Trenholm and Jensen กล่าวว่า (Trenholm and Jensen, 2000 : 13) เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเราจำเป็นต้องรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร มีความสามารถที่จะอธิบาย จัดการ และตีความเพื่อถ่ายทอดออกมาได้อย่างตรงประเด็น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2557 : 1) ได้กล่าวว่าในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน ครูควรมีการพัฒนาตนเอง หาคำความรู้ใหม่ ทั้งจากการอ่าน การพูดคุย และการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสอนแก่ผู้เรียน และครูมีการประเมินผลหลังการสอนเพื่อทราบถึงประสิทธิภาพของสื่อการสอนและความเข้าใจของเด็กเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุง สอดคล้องกับคัสสันและเคิร์ล (1972 : 163-170) กล่าวว่า การใช้สื่อการสอนให้เกิดประสิทธิภาพและได้ผลต่อผู้เรียน ผู้สอนควรมีการประเมินผล เพื่อให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อที่นำมาใช้ในการสอนว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนว่ามีประสิทธิภาพเพียงใดและ

เหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพต่อไป 2) นักเรียน แสดงลักษณะของผู้เรียนในการเป็นผู้ส่งสาร ได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนในการรับฟัง นักเรียนมีความกล้าแสดงออกในการเสนอความคิด และลงมือทำ สอดคล้องกับ Commitment to the Role of Teacher as a Facilitator of Learning (2007) กล่าวถึงลักษณะผู้เรียนที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียน ว่า นักเรียนควรมีความกล้าในการซักถาม ถกเถียงในประเด็นที่สงสัยเกี่ยวกับวิชาความรู้หรือประเด็นที่กำหนดขึ้นเพื่อหาคำตอบความความคิดและจินตนาการของตนเอง

(1.1) Supporter (ผู้สนับสนุน)

3) ผู้ปกครอง ผลวิจัยพบว่า ผู้ปกครองเปรียบเสมือนผู้สนับสนุนให้สารที่นักเรียนต้องการสร้างประสบความสำเร็จโดยมีส่วนช่วยในการถ่ายคลิปลิขิตวิดีโอ ช่วยเตรียมอุปกรณ์สำหรับเด็ก การตัดต่อคลิปภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK และ ช่วยผู้เรียนทบทวนเนื้อหา ทำความเข้าใจบทเรียนพร้อมไปกับการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกับผู้เรียน

(2) สาร (Message) ประกอบไปด้วย

1. กลยุทธ์การใช้เนื้อหาความรู้ คือ เนื้อหาความรู้พื้นฐาน โดยเป็นเนื้อหาเบื้องต้นของบทเรียนที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย เหมาะสมกับการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนภายในระยะเวลาสั้น สอดคล้องกับกมล ชัยวัฒน์ (2551:108-113) กล่าวว่า ในการส่งข้อความ (Message) ที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อไปยังผู้รับสาร ไม่ว่าจะเป็นการใช้การพูดหรือเขียน หรือสัญลักษณ์ เป็นต้น ผู้ส่งสารต้องปรับเปลี่ยนข้อความให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมกับสื่อที่จะเรียน 2. กลยุทธ์การใช้เพลงเพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นเพลงที่เด็กสนใจในช่วงเวลานั้น 3. กลยุทธ์การใช้ภาพนิ่งหรือวิดีโอในการประกอบสื่อการสอน ส่งผลทำให้เด็กมีความรู้สึกสนุกในการเรียนการสอน และเรียนรู้เนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2525 : 17 – 19) กล่าวว่า ควรมีการปรับใช้สื่อการสอนตามความยากง่ายของเนื้อหาที่เรียน เมื่อเห็นว่าเนื้อหาที่สอนนั้นมีความเข้าใจยากครูผู้สอนควรนำสื่อการสอนเข้ามาเป็นตัวช่วยในการเป็นตัวกลางในการช่วยถ่ายทอดความรู้เพื่อให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้การ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจ ให้ความสนุกสนานแก่ผู้เรียน ช่วยให้เกิดเปิดใจรับฟังและเข้าถึงบทเรียนได้ง่ายขึ้น รวมทั้งยังสามารถใช้ในการพัฒนาทักษะของเด็กได้เช่นทักษะการพูด การขยับร่างกายหรือแสดงท่าทางตามตัวการ์ตูน สอดคล้องกับ Duncan (อ้างใน พัทนี เจริญรยา และคณะ.2541) ได้กล่าวว่า การเคลื่อนไหวทางร่างกาย การแสดงออกท่าทาง สีหน้า สายตา และท่าทางต่างๆ เป็นความสามารถของสารที่ช่วยให้สารมีประสิทธิภาพมากขึ้น

(3) สื่อหรือช่องทางการสื่อสาร (Channel) ช่องทางที่ใช้เป็นตัวกลางในการเผยแพร่สื่อการสอน คือ แอปพลิเคชันTIKTOK เด็กวัยประถมมีความสนุกและเพลิดเพลินเมื่อได้ใช้งานแอปพลิเคชันTIKTOK เนื่องจากคุณสมบัติที่โดดเด่นของแอปพลิเคชัน ได้แก่ 1.แอปพลิเคชันสามารถให้ผู้ใช้งานเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับสารได้ดังนั้นครูและเด็กนักเรียนสามารถรับชมและสร้างคลิปเองได้ นอกจากนั้นไม่เสียค่าใช้จ่ายในการใช้งาน สอดคล้องกับภูตินัน บุญภาพ คอมมอน(2556) กล่าวถึง การที่เยาวชนใช้พื้นที่ของสื่อใหม่ให้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เนื่องจากเยาวชนสามารถเข้าใช้งานได้อย่างอิสระ สามารถแลกเปลี่ยนข่าวสาร รับและแบ่งปันข้อมูลให้แกกันได้ได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว 2. แอปพลิเคชันมีรูปแบบการใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สามารถใช้เวลาไม่นานในการสร้างคลิปสื่อการสอน ซึ่งเหมาะกับเด็กประถมปลายที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ YE และ XU (2019) กล่าวว่า แอปพลิเคชัน TIKTOK มีรูปแบบการใช้งานที่เรียบง่าย ซึ่งผู้ใช้งานสามารถใช้งานแอปพลิเคชันได้อย่างชำนาญโดยไม่ต้องอาศัยประสบการณ์หรือทักษะมากเกินไป 3. แอปพลิเคชันมีฟังก์ชันเสริมต่างๆที่มีส่วนช่วยในการสร้างความสนุกสนาน สร้างสีสันและส่งเสริมจินตนาการให้แก่เด็กนักเรียนในการนำมาใช้สร้างสื่อการสอน ไม่ว่าจะเป็นฟังก์ชันการใส่เพลง การตัดต่อ หรือการเพิ่มเสียงเอฟเฟกต์ ซึ่งสอดคล้องกับ Dimitri Bongers (2565) ได้กล่าวถึงแอปพลิเคชัน TIKTOK ว่า สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับบทเรียนได้ โดยการนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ ช่วยยกระดับการสอนและการเรียนรู้แบบจำลองของการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา ที่มอบทั้งความสนุกสนานและจินตนาการ

(4) ผู้รับสาร (Receiver) จากการสัมภาษณ์ในส่วนของผู้รับสาร สรุปได้ว่าหลังจากรับชมคลิปวิดีโอสื่อการสอนแล้วให้มีการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น (Feedback) หลังจากรับชมคลิปวิดีโอที่ครูผู้สอนเปิดให้รับชม และมีการแลกเปลี่ยนความรู้ การพูดคุยกันระหว่างนักเรียนและครูผู้สอน เพื่อให้ครูนำคำตอบและมุมมองของเด็กนักเรียนมาวิเคราะห์(Decodes) ถึงประสิทธิภาพที่ได้จากการใช้สื่อการสอนว่าเด็กมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใดในเนื้อหาที่ได้เปิดให้รับชมและเด็กมีความสนใจรวมถึงเข้าใจประเด็นที่ครูต้องการถ่ายทอดหรือไม่และนำมาปรับปรุงคลิปวิดีโอให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับกรอบแนวคิดกระบวนการสื่อสาร ของยงยุทธ์ พุพงษ์ศิริพันธ์(2547:723) ว่าด้วยการสื่อสารกับผู้บริโภคให้มีประสิทธิภาพ ต้องเข้าใจถึงองค์ประกอบพื้นฐานของการสื่อสาร รวมถึงโครงสร้างหลักการสื่อสาร ได้แก่ การใส่รหัส (Encoding) การถอดรหัส (Decoding) เพื่อให้

การรับสารเกิดประสิทธิภาพ นอกจากนี้การใช้สื่อเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสอนเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เห็นภาพของเนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในขณะเดียวกันหากเด็กเป็นผู้สร้างคลิปวิดีโอครูผู้สอนต้องวิเคราะห์และตรวจสอบว่าเด็กนักเรียนมีความเข้าใจในคำสั่งและเนื้อหาของบทเรียนที่ครูต้องการถ่ายทอดให้หรือไม่และนำมาแลกเปลี่ยนและพูดคุยกันภายในห้องเรียน สอดคล้องกับ เดวิท เค เบอร์โล (อ้างถึงในกิตติมา, 2548 : 78) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของผู้รับสารที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการรับสาร ว่า ผู้รับสารต้องมีความสามารถและความชำนาญในการถอดรหัสสาร คือ ความสามารถในการอ่าน การฟัง การตีความ การจับใจความสำคัญของผู้รับสาร มีการตั้งใจฟังเนื้อหา ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการทำความเข้าใจในสารของผู้รับสารตามที่คุณส่งสารต้องการ ในการนำสื่อการสอนมาใช้ในแต่ละครั้งต้องมีการวัดผลของการใช้สื่อว่าเด็กได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อการสอนมากน้อยเพียงใดซึ่งครูที่เป็นผู้สร้างควรมีการเปิดรับ มีการป้อนคำถามให้แก่เด็กนักเรียนเพื่อทราบว่าเด็กมีความคิดและมีคำตอบเช่นไร จากนั้นนำมาจับประเด็นและย้อนกลับมาดูเนื้อหาของบทเรียนโยงเข้ากับทฤษฎีที่ได้มีการสอนและให้เด็กแสดงความคิดเห็นหลังจากได้รับชม และวัดความเข้าใจของเด็กเพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงเนื้อหาและพัฒนาต่อไปให้ได้มีประสิทธิภาพสูงสุด สอดคล้องกับคัสสันและเคิร์ล (1972 : 163-170) มีการกล่าวว่า การใช้สื่อการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ ครูมีการประเมินสื่อที่นำมาใช้ในการสอนและประเมินตนเองในการนำสื่อการสอนมาใช้เพื่อให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อที่นำมาใช้ในการสอนว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนว่ามีประสิทธิภาพเพียงใดและเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพต่อไป

(5) สิ่งรบกวน (Noise) ประกอบด้วย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา คือ อาจเกิดการลอกเลียนแบบจากการรับชมสื่อที่ไม่เหมาะสมและได้รับสารที่ผิดหากให้เด็กได้รับชมสื่อโดยตรงจากแอปพลิเคชันโดยไม่ผ่านการกรองของสอดคล้องกับผลวิจัยของ จูตินัน บุญภาพ คอมมอน(2556) ที่ได้กล่าวถึงค่านิยมเชิงลบของสื่อใหม่ที่เข้ามาส่งผลกระทบต่อเยาวชน เช่น การเลียนแบบโฆษณาและการรับข้อมูลที่บิดเบือนความจริงส่งผลต่อการลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม โดยการแก้ปัญหาของอุปสรรคข้างต้นคือผู้ปกครองสามารถตั้งค่าในการคัดกรองเนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน TIKTOK (Family Safety) ให้เหมาะสมสำหรับเด็ก เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น สอดคล้องกับเด็ก และ 2. ข้อจำกัดด้านระยะเวลา เนื่องจาก ในการรับชมสื่อผ่านหน้าจอเป็นเวลานาน อาจส่งผลกระทบต่อกล้ามเนื้อตาหากมีการจ้องหรือรับชมสื่อเป็นเวลานานจนเกินไป เช่น

สายตาสั้น ปวดศีรษะ เป็นต้น สอดคล้องกับ ศาสตราจารย์ ดร. Jessica Griffin (2565) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชศาสตร์ จาก University of Massachusetts Medical School ซึ่งว่าเราไม่ควรปล่อยให้เด็ก Gen Alpha เสพติด Video Clip สั้นๆ เนื่องจากจะส่งผลกระทบต่อปัญหาด้านสมาธิ การจดจำ และความทรงจำระยะสั้น หรือ Short-term Memory ซึ่งทางออกในการป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การออกแบบสื่อที่มีความสั้น กระชับ ไม่ให้เด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อเป็นเวลานาน และมีการเรียนรู้ผ่านสื่อสลับกับการเรียนในตำราเป็นหลัก

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

5.3.1.1 การวิจัยในครั้งนี้ เรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) มีการศึกษาจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ตอบแบบสัมภาษณ์อันได้แก่ ผู้ปกครองเด็กประถมศึกษา ครูประถมศึกษา กุมารแพทย์ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและผู้สร้างสื่อด้านการศึกษาของเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK แต่ยังไม่มีการสัมภาษณ์ในกลุ่มเด็กประถมศึกษา จึงเห็นสมควรที่จะนำไปศึกษาต่อยอดเพื่อให้เห็นมุมมองของเด็กและนำมาต่อยอดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5.3.1.2 การวิจัยในครั้งนี้ เรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) เป็นการศึกษาเบื้องต้นเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทาง แต่ยังไม่ได้มีการทดลองใช้เพื่อทดสอบผล จึงสมควรนำไปศึกษาต่อยอดในอนาคตในการนำแนวทางไปทดสอบและใช้จริงเพื่อทดสอบประสิทธิภาพและผลลัพธ์ที่ได้

5.3.2.3 การวิจัยในครั้งนี้ เรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) ผู้วิจัยมีความหวังไม่มากนักสำหรับการนำไปศึกษาต่อในแวดวงการศึกษาและภาคองค์กร เพื่อใช้ในการศึกษารูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) และประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

5.3.2.1 จากการวิจัยในครั้งนี้ เรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) ผู้วิจัยมีความหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยจะมีประโยชน์ไม่มากนักน้อยสำหรับครูชั้นประถมศึกษาหรือผู้ที่สนใจในการนำงานวิจัยไปเป็น

แนวทางส่วนหนึ่งในการพัฒนารูปแบบสื่อการสอนภายในห้องเรียนให้เกิดประสิทธิภาพ
สูงสุด

5.3.2.2 จากการวิจัยในครั้งนี้ เรื่อง รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษา
สำหรับเด็กประถมศึกษา (อายุ 10-12 ปี) อาจมีส่วนช่วยสำหรับผู้ปกครองเพื่อเป็นแนวทาง
ในการนำแอปพลิเคชัน TIKTOK เข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์สำหรับเด็ก เช่น การสร้างสรรค์สื่อ
การเรียนรู้เพื่อความสนุกสนานและเกิดประโยชน์ร่วมกับบุตรหลาน เป็น



รายการอ้างอิง

หนังสือ

- เกสริน ชันธจิรวัดน์. (2563). *การศึกษาปัจจัย พฤติกรรม และความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน TikTok ชาวไทยและจีน*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์
- เก็จมณี วรรณะสิน. (2550). *ความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีต่อรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก : กรณีศึกษากลุ่มบุรพา เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*.
- ชานนท์ ศิริธร. (2554). *การเปิดรับสื่อและการยอมรับนวัตกรรมของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์และเจนเนอเรชั่นวาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- จิตาพร รุ่งสถาพร. (2563). *พฤติกรรมผู้บริโภคต่อการซื้อสินค้าบนช่องทางออนไลน์ในภาวะวิกฤตโควิด-19 ในเขตกรุงเทพมหานคร ปริมาณพล และพิษณุโลก. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การสื่อสารการตลาดดิจิทัล มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2554). *พฤติกรรมบุคคลในองค์กร*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจริญพัฒน์.
- ธนพล วีราสา และชนนิกานต์ มุกตาแสงสว่าง. (2564). *พฤติกรรมและความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ของผู้สูงอายุ. มหาวิทยาลัยมหิดล*.
- ปัญญพร เกื้อนัย. (2565). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียน โรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช. วารสารมหาจุฬานาครพรรณ์*.
- ปัทมพร คัมภีระ. (2557). *พฤติกรรมการซื้อเครื่องสำอางผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนักศึกษาหญิง ในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสาร เชิงกลยุทธ์. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*.
- ปิยนุช จิงสมานกุล. (2563). *องค์ประกอบของแอปพลิเคชัน TikTok ที่ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการซื้อสินค้าของกลุ่มเจนเนอเรชั่นซี ในประเทศไทย. มหาวิทยาลัยมหิดล*.
- พิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์. (2556). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน*.
- ในการประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติ 2558 (หน้า 1490). *มหาดใหญ่: มหาวิทยาลัยมหาดใหญ่*.

- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2557). *E-commerce และ online marketing*. กรุงเทพฯ: โปรวีชั่น.
- พิชิต ฤทธิจรุญ.(2559). *เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนตรี แย้มกสิกร .(2526). *การใช้เทคโนโลยีการสอนในห้องเรียน*. สงขลา : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธิดา อัจฉลภ. (2562). *ความพึงพอใจและพฤติกรรมการมีส่วนร่วม Challenge ในแอปพลิเคชัน TikTok ของผู้ใช้ ที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร*. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- วัลนิกา ฉลากบาง.(2535). *จิตวิทยาและการแนะแนวเด็กประถมศึกษา*.มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์, ปริญ ลักขิตานนท์ และศุภร เสรีรัตน์. (2552). *การบริหารการตลาดยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: เพชรจรัสแสงธุรกิจ.ศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). *เทคโนโลยีการศึกษา : ทฤษฎีและการวิจัย*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
- สิริมาศ สุภาพ. (2560).*การวิจัยศิลปกรรมไทยสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยใช้สื่อการสอนแบบการเรียนรู้ของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่1*.
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ .
- เสกสรร สายสีสอด. (2564). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้และความพึงพอใจในการใช้ แอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียน นักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี*. วารสารวิทยาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- เสรี วงษ์มณฑา. (2552). *กลยุทธ์การตลาด: การวางแผนการตลาด*. กรุงเทพฯ: ชีระฟิล์มและไซเท็กซ์.
- อรนุช ลิ้มตศิริ. (2542). *หลักสูตรการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- อัญชริกา จันจุฬา, สกล สมจิตต์ และสุภาพร จันทรศิริ. (2563). *การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดยะลา*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- Dimitri Bongers(2565). *30+ ready-to-use TikTok lesson ideas for teachers - The Complete Classroom Guide*. สืบค้นจาก
.teachers-the-complete-classroom-guide#How
- Fillgood.(2022).*ตอบข้อสงสัยtiktokคืออะไรทำไมอยู่ดีๆถึงเป็นแพลตฟอร์มมาแรง*.สืบค้นจาก.
<https://fillgoods.co/blog/ตอบข้อสงสัย-tiktok-คืออะไร-ทำไมอยู่-ดีๆถึง-เป็น-แพลตฟอร์ม-มา-แรง>

- Lydia Villa. (2021). *Growth & Development: 6 to 12 Years (School Age)*. สืบค้นจาก.
<https://www.choc.org/primary-care/ages-stages/6-to-12-years/>
- SME in Focus.(2020). 5 เทรนด์ฮิตคอนเทนต์ใน TikTok เพื่อการศึกษา. สืบค้นจาก .
<https://www.bangkokbanksme.com/en/trending-content-in-tiktok-for-education>
- TIKTOK.(nd). กระทรวงศึกษาธิการจับมือ TikTok ต่อยอดความสำเร็จแคมเปญ #TikTokUni เดินหน้ายกระดับการศึกษาไทยบนโลกออนไลน์. สืบค้นจาก
<https://newsroom.tiktok.com/th-th/moe-partners-tiktok-in-developing-thai-education-through-digital-learning>
- จิรณัฐ สุขใจเหลือ (2021). *Tiktok กับ การสรุปองค์ความรู้*. สืบค้นจาก
<https://www.bookwidgets.com/blog/2022/01/30-ready-to-use-tiktok-lesson-ideas-for->
- Wittawin.A. (2020). *Tiktok คืออะไร ?ส่องเทรนด์แพลตฟอร์มที่มาแรงสุดในปี 2020*. สืบค้นจาก
<https://www.thumbsup.in.th/tiktok-trends-2020>
- Workpointtoday. (2564). ‘TikTok’ เผยคอนเทนต์ยอดฮิตต้นปี 64 ‘เอนเตอร์เทนเมนต์’ ติดอันดับ 1 มาแรง ที่สุดในไทย. สืบค้นจาก .<https://workpointtoday.com/tiktok-entertainment-content-01/>
- Xxapong.(2021). 4 เหตุผลที่คุณควรติดตาม #TikTokUni แหล่งรวมวิดีโอสไตล์ม Edutainment หลากหลายเรื่องราวที่เรียนสนุกแถมได้สาระ[ADS]. สืบค้นจาก .
<https://adaddictth.com/works/TikTok-Uni>
- จิราพร เณรธณี (2565). *ประยุกต์ใช้ TIKTOK ในห้องเรียนอย่างไรให้น่าสนใจและเกิดประโยชน์*. สืบค้นจาก. <https://www.educathai.com/knowledge/articles/618>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2563). *TikTok ปั่น #TikTokUni จัดพื้นที่เรียนรู้สร้างสรรค์เพื่อคนรุ่นใหม่*. สืบค้นจาก. <https://mgronline.com/cyberbiz/detail/9630000049139>
- พงศธร นวนศรี(มมป). *วัตถุประสงค์ของการสื่อ*. สืบค้นจาก.
<https://a31979667.wordpress.com/วัตถุประสงค์ของการสื่อ/>
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง.(มมป.). *หลักสูตรและการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา (Curriculum and Instruction in Elementary Level)*. สืบค้นจาก. <http://old-book.ru.ac.th/e-book/inside/html/dlbook.asp?code=EE353>

เอกสารประกอบการศึกษา

อดิพล เอื้อจรัสพันธุ์ (2564). *HIM 439 การศึกษาผู้ชม ประจำสัปดาห์ที่ 1*. สืบค้นจาก

เอกสารประกอบการศึกษา HIM 439 การศึกษาผู้ชม



ภาคผนวก



แบบสัมภาษณ์

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ “รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา
(อายุ 10-12 ปี)”

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษารูปแบบและคุณลักษณะของ TIKTOK เพื่อการศึกษาให้เหมาะกับเด็กประถมศึกษา
- 2) เพื่อศึกษากลยุทธ์ที่เหมาะสมในการใช้ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา

คำชี้แจง : แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย ในการนำไปใช้เพื่อการศึกษา ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง และผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ได้สละเวลาในการตอบแบบสัมภาษณ์มา ณ ที่นี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

- 1.1 ชื่อ-สกุล.....
- 1.2 อายุ.....ปี
- 1.3 เพศ.....

(แนวคำถามเบื้องต้นสำหรับนักวิชาการ ครู และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเด็ก)

- 2.1 ท่านรู้จักแอปพลิเคชันTIKTOKจากช่องทางใด
- 2.2 ท่านคิดว่าสิ่งใดคืออิทธิพลที่ส่งผลให้คน(เด็ก)เข้าใช้ TIKTOK
- 2.3 ท่านคิดว่าคุณสมบัติที่โดดเด่นของแอปพลิเคชันTIKTOKคือสิ่งใด
- 2.4 ท่านคิดว่าการใช้งานของแอปพลิเคชันTIKTOKมีข้อดีข้อเสียมากน้อยอย่างไรต่อเด็ก
- 2.5 ท่านคิดว่าหากนำแอปพลิเคชันTIKTOK มาใช้เป็นแนวทางสื่อการสอนควรออกมาในรูปแบบใด ลักษณะใดที่จะเข้าถึงเด็ก และเหมาะสมไม่ส่งผลเสียระยะยาว
- 2.6 ท่านคิดว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนมีผลดีมากน้อยเพียงใดต่อผู้เรียน

(แนวคำถามเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง)

- 2.1 ท่านรู้จักแอปพลิเคชันTIKTOKจากช่องทางใด
- 2.2 ท่านคิดว่าสิ่งใดคืออิทธิพลที่ส่งผลให้คน(เด็ก)เข้าใช้ TIKTOK

2.3 ปกติท่านให้บุตรหลานใช้งานแอปพลิเคชัน

TIKTOKนานเท่าใดและมีการตรวจสอบคลิปที่ดูหรือไม่ว่าเป็นคลิปประเภทใด

2.4 ท่านมีความเห็นอย่างไรหากนำแอปพลิเคชันTIKTOK

มาประยุกต์เป็นสื่อการสอนและอยากให้ออกมาในรูปแบบใด

2.5 ท่านคิดว่าการนำเอาแอปพลิเคชันTIKTOKมาใช้เป็นรูปแบบของสื่อการสอน
จะมีข้อดีข้อเสียมากน้อยและความเหมาะสมหรือไม่

การเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัย รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก
ประถมศึกษา(อายุ 10-12 ปี) ทางผู้วิจัยได้มีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึก
(Indeep Interview) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แลกเปลี่ยนความเห็นจากผู้ให้
การสัมภาษณ์ได้แก่ ผู้ปกครองเด็กประถมศึกษา ครูประถมศึกษา กุมารแพทย์ ผู้เชี่ยวชาญ
นักวิชาการและผู้สร้างสื่อด้านการศึกษาของเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK จำนวน 15 ท่าน
ประกอบด้วย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์หลักสูตรปริญญาตรีการ
จัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

2. คุณพรพิมล กองชา ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ชั้นประถมปลาย โรงเรียนอนุบาล
นครราชสีมา

3. คุณพิมล ศิริเดชอารี ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนประดิษฐ์ศึกษาจังหวัดจันทบุรี

4. คุณปัทมา จงกลาง ครูชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนประดิษฐ์ศึกษาจังหวัดจันทบุรี

5. คุณฐาปนา รุ่งหิรัญวัฒน์ กุมารแพทย์ คลินิกย่านอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี

6. คุณอรุณลักษณ์ ครูส่ง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน
กระทรวงศึกษาธิการ

7. คุณณัฐกานต์ ต่อเจริญ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
เอกชนกระทรวงศึกษาธิการ

8. คุณพีระพงศ์ พิมธวงศ์ ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบนแอปพลิเคชัน TIKTOK

9. นางคุณธิดาวัตร์ ดิยะวัฒน์ พนักงานราชการกรมสรรพากร ผู้ปกครองเด็กประถม 5 และ
ประถม 6

10. คุณลลิตา ธรรมนิธา เจ้าของธุรกิจเครื่องจักรการเกษตร ผู้ปกครองเด็กประถม 5

11. คุณจิรนาฏ พันชาติศรี พนักงานบริษัทเอกชน กรุงเทพมหานคร ผู้ปกครองเด็กประถม 3 และ ประถม 4

12. คุณวนิดา(นามสมมติ) เพศหญิง อายุ 43 ปี ครูโรงเรียนเอกชนย่านกรุงเทพมหานคร ผู้ปกครองเด็กประถม 6

โดยแบ่งการสัมภาษณ์เป็น 2 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์จากผู้ปกครองเด็กประถมศึกษาจำนวน 4 ท่าน ประกอบไปด้วย คุณธิดารัตร์ พนักงานราชการ คุณลลิตา เจ้าของธุรกิจส่วนตัว คุณจิรนาฏ พนักงานบริษัทเอกชน และ คุณวนิดา ครูโรงเรียนเอกชน

ตอนที่ 1 แนวคำถามเกี่ยวกับอิทธิพลที่ส่งผลให้เด็กประถมเข้าใช้ TIKTOK

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปอิทธิพลที่ส่งผลให้เด็กประถมเข้าใช้ TIKTOK ได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

- 1.1 แอปพลิเคชั่น TIKTOK มีความสนุก เพลิดเพลินในการใช้งาน
- 1.2 ระยะเวลาของคลิปวิดีโอในแอปพลิเคชั่น TIKTOK มีความสั้น กระชับเข้าใจง่าย
- 1.3 มีรูปแบบการใช้งานที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้การสัมภาษณ์ดังนี้

“คิดว่าที่มันทำให้เด็กสนใจเลยคือมันมีความสนุกเวลาใช้ เพราะมันมีเพลงที่เป็นกระแสแล้วก็มียะไรให้ดูหลายอย่างเลย แล้วก็มันเป็นคลิปสั้นๆไม่เบื่อ คือดูแล้วเพลินไปกับมันแล้วก็ไม่นาน บางครั้งเห็นลูกเต้นตามเพลงแบบนี้ค่ะ คือหลักๆเลยคือคลิปสั้น มีเพลงแล้วก็มียะไรหลายแบบ เช่นร้องเพลง เกมอะไรแบบนี้”

(คุณธิดารัตร์, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“อิทธิพลเลยคือคิดว่าเป็นแอปที่สนุกแล้วก็เล่นเพลินค่ะ เพราะเวลาสั้นๆแต่ละคลิปดูแล้วไม่รู้สึกเบื่อ มันจะมีการเปลี่ยนของกระแสการเล่นไปเรื่อยๆอะ เช่นแบบ ร้องเพลง เต้น อะไรแบบนี้ ดูแล้วไม่เบื่อ ขนาดเราเป็นผู้ใหญ่ก็ยังชอบเพราะมันดูเพลินแล้วก็สนุก”

(คุณลลิตา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าเพราะมีความสนุกมีความบันเทิงเวลาใช้งานค่ะ ประมาณนั้น เพราะเป็นแอปที่มีพวกเพลงคลิปเต้น อะไรประมาณนี้ เด็กเค้าดูแล้วก็ชอบ บางทีเต้นตามหรือร้องเพลงตามอะไรประมาณนั้น แล้วก็พวกคลิปอื่นๆบ้าง อย่างพวกเกมก็เห็นมีเหมือนกัน แต่ที่เห็นลูกเล่นส่วนมากคือจะดูพวกเพลง เต้นอะไรแบบนี้”

(คุณจิรนาฏ, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าเพราะเป็นแอปที่ใช้ง่ายนะเปิดเข้าไปก็เป็นคลิปแล้ว แล้วดูเพลิน เพราะคลิปสั้นๆ ไม่ต้องดูนานๆทำให้เด็กไม่เบื่อ พอดูแล้วก็เปลี่ยนไปเรื่อยๆ ส่วนมากจะชอบดูพวกเพลง เต้น ร้อง อะไรของเค้าไปตามเรื่องตามราว เค้าก็จะสนุกเวลาดูแล้วก็ร้องตามเต้นตาม”

(คุณวนิดา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

ตอนที่ 2 ระยะเวลาที่ให้ผู้ปกครองใช้งานแอปพลิเคชันTIKTOK และ การตรวจสอบวิดีโอที่เด็กรับชม

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุประยะเวลาที่ให้ผู้ปกครองใช้งานแอปพลิเคชันTIKTOK และการตรวจสอบวิดีโอที่เด็กรับชม ได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. ให้บุตรใช้งานแอปพลิเคชันTIKTOKไม่เกินหนึ่งชั่วโมงต่อวัน
2. อยู่กับบุตรขณะใช้งานแอปพลิเคชันTIKTOKเพื่อตรวจสอบและคัดกรองวิดีโอว่าเหมาะสมหรือไม่
3. ให้บุตรทำกิจกรรมอื่นๆแทนการใช้งานแอปพลิเคชันTIKTOK เช่น อ่านหนังสือ ดูการ์ตูน เป็นต้น

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้การสัมภาษณ์ดังนี้

“ถ้าให้ดูส่วนมากเลยก็จะให้ดูประมาณครึ่งชั่วโมงถึงหนึ่งชั่วโมงไม่เกินนี้ ช่วงเลิกเรียนตอนกลับบ้าน แต่ก็ดูเค้าเรื่อยๆว่าเค้าดูคลิปอะไรอยู่แล้วก็จะดูว่ามันเป็นคลิปที่เหมาะสมมั๊ย เพราะในแอปมันมีคลิปหลายแบบ เดี๋ยวไปเจอคลิปที่แบบเป็นตัวอย่างไม่ดี ก็เลยส่วนมากจะดูอยู่ด้วย ”

(คุณธิดารัตน์, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“เอาจริงๆไม่ได้ให้ลูกดูบ่อยมาก แต่ก็ให้ดูบ้างเพราะเราก็มองเหมือนกัน ฮ่าฮ่า แม่ชอบเล่นมากกว่าลูกอีก แต่เราก็จะเห็นว่ามันไม่ได้มีคลิปที่ดีทุกคลิปบางคลิปก็ไม่ค่อยเหมาะสมกับเด็กค่ะ เวลาดูเลยจะต้องมีคนอยู่ด้วยจะได้คอยดูว่าเค้าดูคลิปอะไรอยู่”

(คุณลลิลลา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ช่วงเวลาไม่แน่นอนอะว่านานมั๊ยแต่ก็จะให้ลูกของพี่ดูประมาณสองสามครั้งต่อวัน ส่วนมากจะอยู่ด้วยกันนี่แหละตอนเค้าดู จะดูพวกคลิปเต้นคลิปเพลงนะส่วนใหญ่ แต่ก็ดูด้วยกัน คือเราไม่ปล่อยให้เค้าดูคนเดียวเราจะคอยดูด้วยเพื่อไปเจอคลิปที่ไม่ดีเราก็คอยสแกน”

(คุณจิรนาฏ, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ส่วนตัวเลยไม่ได้คอยให้เค้าดูมาก เพราะพี่จะกำหนดเวลาใช้โทรศัพท์ของเค้า ถ้าหากพูดเป็นเวลาคือไม่เกินครึ่งชั่วโมง พอละ เพราะที่บ้านคือจะเน้นให้เค้าทำอย่างอื่นที่ไม่ใช่เล่นหน้าจอโทรศัพท์อะค่ะ เลยจะให้อ่านหนังสือหรือไม่ก็ดูทีวีไปเลยไม่ค่อยให้ได้ใช้โทรศัพท์ขนาดนั้น แต่เราก็ไม่ได้ห้ามนะดูได้บ้างไม่เยอะเกินไป”

(คุณวนิดา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

ตอนที่ 3 ความเห็นหากนำแอปพลิเคชันTIKTOK มาประยุกต์เป็นสื่อการสอนและ รูปแบบที่เหมาะสมในการสอน

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปความเห็นหากนำแอปพลิเคชันTIKTOK มาประยุกต์เป็นสื่อการสอนและ รูปแบบที่เหมาะสมในการสอน

ได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. สร้างคลิปที่เป็นการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างนักเรียนและครูผู้สอนรวมถึงผู้ปกครอง
2. เน้นให้เด็กเป็นผู้สร้างสรรค์คลิปด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออก
3. สร้างสื่อโดยสอดแทรกเนื้อหาลงในคลิปที่มีความสั้นกระชับได้ใจความ
4. มีความเห็นด้วยหากนำรูปแบบแอปพลิเคชันTIKTOKมาประยุกต์ในสื่อการสอนเพราะเป็น

การดึงดูดความสนใจเด็ก

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้การสัมภาษณ์ดังนี้

“ถ้าเอามาเป็นสื่อการสอนอยากให้ทำเป็นคลิปที่ทำให้มีกิจกรรมร่วมกันแบบเรียนรู้ไปด้วยกันระหว่างเด็กกับผู้ปกครองจะได้ให้เกิดการลงมือทำแล้วเด็กก็มีส่วนร่วมด้วย เช่นทำคลิปส่งครูละพ่อแม่อาจทำได้หรือช่วยกันถ่าย คิดว่าเป็นไอเดียที่ดีถ้าเอามาทำเพราะมันได้ความรู้ด้วย สนุนด้วย”

(คุณธิดารัตน์, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ถ้าเอามาเป็นสื่อการสอนคิดว่าดีนะค่ะ เพราะเอามาเป็นรูปแบบด้านที่สอดแทรกความรู้ให้เด็กแล้วก็มีความสุขพออยู่แล้วไม่น่าเบื่อ น่าจะทำให้เด็กมีความสุขชอบเรียนมากขึ้นมากกว่าเรียนปกติอาจจะเอาเนื้อหาใส่เป็นคลิปแบบสอดแทรกเนื้อหาความรู้แบบนี้”

(คุณลลิลลา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ถ้าเอามาเป็นสื่อใช้สอนอยากให้ทำเป็นคลิปเกี่ยวกับการสอนที่ง่ายๆสั้นๆ เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก เช่นสอนเลขหรือสอนภาษาหรือวิชาอื่น ที่ทำให้ชวนอยากใหเรียน ไม่เบื่อ คุณแล้วเด็กมีความสุขแล้วก็สนุกในการเรียน”

(คุณจิรนาฏ, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ถ้าเอารูปแบบมาก็เห็นด้วยนะค่ะเพราะเดี๋ยวนี้อ่านหนังสืออย่างเดียบบางทีเด็กไม่ค่อยสนใจแล้วก็เบื่อ ถ้าเอามาใช้บ้างก็ทำให้เด็กอาจสนใจสนุกในการเรียนมากขึ้น แต่ถ้าจะเอาเป็นแหล่งเรียนรู้เลยที่ต้องไปดูในแอปรู้สึกว่าจะไม่ค่อยเหมาะสมเพราะในแอปยากต่อการเข้าถึงของผู้ใหญ่ในการที่จะควบคุมลูกค่ะ แล้วที่สำคัญคือเข้าสู่วัยรุ่นแล้วด้วยยิ่งยากที่พ่อแม่จะควบคุม”

(คุณวนิดา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

ตอนที่ 4 การเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนมีผลต่อนักเรียนเพียงใดต่อผู้เรียน

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปผลดีต่อผู้เรียนจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

ข้อดี

1. เด็กมีความสนใจที่อยากเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในห้องเรียน
2. เด็กได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานในการเรียน
3. เด็กมีความสนใจในการเรียนมากขึ้นนอกจากการเรียนในหนังสือเพียงอย่างเดียว

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“คิดว่าข้อดีคือทำให้เด็กมีความสนใจที่อยากจะเรียนรู้และก็”

อยากมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้นเพราะเค้าอยากทำกิจกรรมอยากลงมือทำกับเพื่อนๆหรือมีส่วนร่วมกันในห้องเรียน แต่ในส่วนของผลเสียเนี่ยมันทำให้เด็กอยู่กับพวกสื่อโซเชียลมากเกินไปและก็บางทีพอดูทำให้เกิดพฤติกรรมเรียนแบบได้ซึ่งบางอย่างมันก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ดี

(คุณธิดารัตน์, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าดีเลยนะถ้าได้รับในสิ่งที่เหมาะสม คือถ้าเอามาอยู่ในรูปแบบของการเรียนการสอนคิดว่าเป็นเรื่องที่ดีมาก เด็กจะได้รับความสนุกไปในตัวด้วยในการเรียนรู้ค่ะ”

(คุณลลิลลา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าถ้าพูดในทางที่ดีก็ดีกว่าดีเลยนะค่ะถ้าเอาคลิปมาสอนเพราะเด็กก็ก็จะมีความสนใจมากขึ้น เค้าจะได้สนุกในการเรียน เพราะบางครั้งในเค้ห้อง เค้าไม่ค่อยสนใจ”

(คุณจิรนาฏ, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าเป็นสิ่งที่ดีเพราะตอนนี้เด็กไม่ค่อยสนใจในห้องเรียน บางทีไม่มีสมาธิในการเรียน พอมีคลิปวิดีโอเค้าก็อาจจะสนใจมากขึ้น เป็นสิ่งที่ดีค่ะ”

(คุณวนิดา, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์จาก นักวิชาการ ครู แพทย์ และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเด็กเด็กประถมศึกษา ประกอบไปด้วย คุณรวีวรรณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์หลักสูตรปริญญาตรีการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คุณพรพิมล ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ คุณพิมล ครูชั้นประถมศึกษา คุณปัทมา ครูชั้นประถมศึกษา คุณฐาปนา กุมารแพทย์ คุณอรุณลักษณ์ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ คุณณัฐกานต์ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ และ คุณพีระพงศ์ ผู้ผลิตสื่อสำหรับเด็กประถมบทแอปพลิเคชัน TIKTOK

ตอนที่ 1 แนวคำถามเกี่ยวกับอิทธิพลที่ส่งผลให้เด็กประถมเข้าใช้ TIKTOK

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปอิทธิพลที่ส่งผลให้เด็กประถมเข้าใช้ TIKTOK ได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. เนื้อหาที่มีความสนุกเพลิดเพลิน ส่งผลให้เด็กอยากมีส่วนร่วมและกล้าแสดงออก
2. เนื้อหาสั้น กระชับได้ใจความไม่ยาวจนเกินไป ทำให้เด็กไม่เบื่อ
3. เข้าถึงง่ายไม่ว่าจะเป็นการใช้งานและการสร้างคลิปวิดีโอ

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้การสัมภาษณ์ดังนี้

“มันเข้าถึงง่าย สนุก หลักๆเลยคือความสนุกและความง่ายในการเข้าถึง ใช้งานง่าย เข้าใจง่ายค่ะ”

(คุณรวีวรรณ, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566)

“อันแรกเลยคือเพลงฮิตเพลงติดหู และสองคือเวลาไม่นาน กระชับและรู้เรื่อง เด็กไม่เบื่อและเพลินไปกับมันค่ะ”

(คุณพรพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“อิทธิพลที่ทำให้เด็กเข้าเล่นแอปพลิเคชั่นตีกตอกมากขึ้นนั้นน่าจะมาจากการเล่นตามเพื่อนๆ หรือเล่นตามเน็ตไอดอลที่เด็กๆชื่นชอบ”

(คุณพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าเป็นส่วนของการที่เป็นเหมือนช่องทางให้เด็กกล้าแสดงออก และอยากเต้นอยากร้องเพลง เด็กสามารถทำได้ และวัยเค้าชอบแสดงออกอยากโชว์ค่ะ”

(คุณปัทมา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“ภาพและเสียง ที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก และมันเป็นการเปลี่ยนรูปตลอดเวลาค่ะ ทำให้เด็กเค้าสนใจและโฟกัสไปที่คลิปและก็รูป”

(คุณฐาปนา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“คิดว่าเพราะเด็กคิดว่ามันเป็นของแปลกและก็สนุก เด็กๆได้รวมกลุ่มกันเล่น หรือจะเล่นเดี่ยว แต่ที่สำคัญคือเป็นพื้นที่ให้เด็กได้แสดงออกเพราะเค้าเป็นวัยที่ชอบให้คนสนใจ รู้จักเค้าเพราะเป็นวัยที่อยากรู้อยากลองชอบความท้าทาย”

(คุณอรุณลักษณ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

“มันเดินเรื่องเร็วทำให้เด็กไม่เบื่อแล้วมันมีจังหวะมีเพลงมีทำนองเข้ามาทำให้เด็กสนุกสนาน ไม่ยาวเกินไปเพราะความสนใจของเด็กมีระยะเวลา พอมีอย่างนั้นมันไม่ยึดเยื้อสนุกสนาน”

(คุณณัฐกานต์, สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566)

“สิ่งที่มีอิทธิพลที่ส่งผลให้เด็กใช้ tiktok ผมคิดว่าน่าจะเป็น วิดีโอที่มีความสั้น กระชับ และมีความบันเทิง จึงทำให้เด็กๆเข้าใช้จำนวนมาก”

(คุณพีระพงศ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

ตอนที่ 2 แนวคำถามเกี่ยวกับคุณสมบัติที่โดดเด่นของแอปพลิเคชันTIKTOK

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณสมบัติที่โดดเด่นของแอปพลิเคชัน TIKTOK ได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. เข้าถึงง่าย รูปแบบการใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน
2. รูปแบบคลิปวิดีโอสั้นๆ กระชับดูไม่เบื่อ
3. เนื้อหาในคลิปส่วนมากมีความสนุกเพลิดเพลินในการรับชม

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้การสัมภาษณ์ดังนี้

“เข้าถึงง่าย คอนเทนต์เสฟง่าย อะไรที่มันเข้าถึงง่ายมันก็จะแอสคะ”

(คุณรวีวรรณ, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566)

“เข้าถึงได้ง่าย เด็กใช้งานง่าย ทำได้เลย มีเพลงมีภาพให้เลือก มีฟังก์ชันที่เอื้อต่อการสร้างคลิป”

(คุณพรพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คุณสมบัติเด่นของแอปพลิเคชันตีกตอกเลยคือเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย เป็นวิดีโอในคอนเทนต์สั้นๆไม่น่าเบื่อ และมีกิจกรรมให้เด็กร่วมทำตามคอนเทนต์ที่เป็นกระแสนั้นๆ ”

(คุณพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คุณสมบัติคิดว่าเป็นคลิปที่เป็นคลิปสั้นๆดูไม่เบื่อ แต่ละคลิปใช้เวลาในการในการดู และสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆทำให้ดูแล้วเพลินไปกับมัน”

(คุณปัทมา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“คุณสมบัติที่โดดเด่นคือมีความเพลิดเพลินของเนื้อหาแล้วก็มีความสนุกสนานของเนื้อหา ทำให้ดูเรื่อยๆดูสนุกคะ”

(คุณฐาปนา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“เค้าสามารถสร้างคลิปได้เองอย่างเต็มที่และใช้เวลาไม่มากในการทำ”

(คุณอรุณลักษณ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

“คือมันเอาสิ่งที่เด็กสนใจเอามาให้เด็กดูแล้วก็เพิ่มเนื้อหาที่เค้าอยากถ่ายทอดแล้วก็สนุกสนานไม่น่าเบื่อพูดมาก ได้ลงมือทำ เช่น คลิปพัฒนาสมองสองซีก เด็กก็ทำตามตอนทำการ์ตูนเราก็เอามาปรับใช้”

(คุณณัฐกานต์, สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566)

“สิ่งที่โดดเด่นของ tiktok เลยคือเป็นสื่อที่เข้าถึงง่ายและสามารถทำให้คนรู้จักและสนใจใน content ที่เราทำได้ง่าย”

(คุณพีระพงศ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

ตอนที่ 3 แนวคำถามเกี่ยวกับข้อดีข้อเสียของการใช้งานของแอปพลิเคชันTIKTOK ที่มีต่อเด็กประถม
จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปข้อดีข้อเสียของการใช้งานของแอปพลิเคชันTIKTOK
ที่มีต่อเด็กประถมได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

ข้อดี

1. ผู้ใช้มีส่วนร่วมได้ง่ายทั้งการรับชมและการสร้างคลิป
2. ใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน
3. พัฒนาเด็กด้านทักษะต่างๆ เช่นการเต้นการร้องและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
4. ดึงดูดความสนใจเด็กได้ ให้เด็กจดจำเมื่อนำมาใช้เป็นสื่อการสอน

ข้อเสีย

1 มีทั้งเนื้อหาที่จริงและเท็จและเนื้อหาที่รุนแรงหรือเนื้อหาไม่เหมาะสมอยู่ในบางคลิปซึ่งอาจส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของเด็ก

2. เด็กสนใจสื่อมากเกินไปจนไม่สนใจสิ่งรอบตัว อาจทำให้ขาดทักษะการเขียนและการเข้าสังคม

3. เด็กอาจมีสมาธิสั้นเนื่องจากคุ้นชินกับความรวดเร็ว ทำให้รอไม่ได้ไม่รู้จักการรอคอย

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้การสัมภาษณ์ดังนี้

“ข้อดีคือทำให้คนมีส่วนร่วมได้ง่ายทั้งผู้เสพและผู้ผลิตแต่มันไม่ค่อยคัดกรองเนื้อหา บางคลิปคนก็เอามาทำเพื่อเรียกดาวการเข้าชม มีเนื้อหาจริงเท็จและความอันตรายของเนื้อหา เช่น ภาพรุนแรง คำหยาบคาย”

(คุณรวีวรรณ, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566)

“ข้อดีคือใช้ง่าย ข้อเสียคือควรอยู่ในความดูแลของผู้ปกครองเพราะบางเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม”

(คุณพรพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“แอปพลิเคชันตีกตอกนั้นจะมีข้อดีต่อเด็ก หากว่าเด็กติดตามในช่องที่ให้ข้อมูลที่มีความรู้ที่ดีและมีแง่คิดในการดำรงชีวิต แต่ถ้าไปดูเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมก็อาจทำให้เค้าทำตามได้ ซึ่งก็ต้องคอยระวัง”

(คุณพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ข้อดีคือพัฒนาเด็กด้านความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาด้านการพูดและทำทาง บางทีเค้าก็อยากทำคลิปเอง อยากเต้นอยากร้องเพลงลงบนตีกตอก แต่ข้อเสียคืออาจทำให้เด็กเป็นสมาธิสั้นได้เพราะคลิปมีความรวดเร็ว รอไม่ได้”

(คุณปัทมา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“มีทั้งดีและเสียค่ะ ผู้ปกครองบางท่านชอบใช้เพื่อดึงดูดให้เด็กสนใจ แล้วไม่มารบกวนผู้ใหญ่ แต่ถ้าดูนานเกินไป จะทำให้ เด็กเสียเวลา ในการเรียนรู้สิ่งรอบตัว ขาดทักษะการเข้าสังคม ในเด็กเล็ก มีผลต่อการฝึกฝนใช้กล้ามเนื้อใหญ่และเล็ก และฝึกการทำงานประสานกันของตาและมือ

ทำให้เกิดโรคสายตาสั้น ตาแห้ง ตากระตุกปวดศีรษะ สมาธิลดลง IQ ลดลง”

(คุณฐาปนา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก สื่อสารให้คนเข้าใจได้ ไขว่คว้าหาความรู้ของตัวเอง พัฒนาทักษะด้านต่างๆ แต่ข้อเสียคือบางอย่างยังต้องมีการถ่วงน้ำหนักให้เหมาะสม แต่เรื่องการเรียนยังไม่เห็นมากในการเอาแอปพลิเคชันมาใช้ เห็นพวกวิทยาศาสตร์ ดนตรี ส่วนใหญ่”

(คุณอรุณลักษณ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

“มีข้อดีและเสียเพราะสามารถให้เด็กเรียนรู้และจดจำ เกิดความสนุกเพลิดเพลินมีการทำตามแต่ถ้าไปเจอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมก็อาจทำให้เด็กเกิดการลอกเลียนแบบได้ ซึ่งมันเป็นเรื่องที่เราต้องควบคุมคอยดูแลเค้าตอนดูคลิป”

(คุณณัฐกานต์, สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566)

“สำหรับ tiktok มีทั้งข้อดีและข้อเสียครับ ข้อเสีย ผมคิดว่าเมื่อเป็นสื่อที่เด็กๆสามารถเข้าถึงง่ายแล้วพวกเขาจะเลือกเสพเฉพาะสิ่งที่ตัวเองสนใจ เช่น คลิปเต้น หรือเกมส์อะไรพวกนั้น ถ้าเกิดไม่ได้คำแนะนำจากผู้ปกครองอาจส่งผลให้เกิดการลอกเลียนแบบในทางที่ผิดได้ครับ ”

(คุณพีระพงศ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

ตอนที่ 4 แนวคำถามเกี่ยวกับการนำแอปพลิเคชันTIKTOK มาใช้เป็นแนวทางสื่อการสอนที่เข้าถึงเด็กประถม

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปการนำแอปพลิเคชัน TIKTOK มาใช้เป็นแนวทางสื่อการสอนที่เข้าถึงเด็กประถม

ได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. สร้างคลิปที่สอดแทรกเนื้อหาในคลิปเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กโดยเป็นคลิปสั้นๆ กระชับ เข้าใจง่าย
2. แต่งเป็นเพลงซึ่งสอดแทรกเนื้อหาให้เด็กร้องตามและเพิ่มการจดจำได้ง่าย
3. สร้างคลิปที่ส่งเสริมให้ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างคลิปและการทำกิจกรรมด้วยกัน
4. ให้เด็กมีการสร้างคลิปเองเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เด็ก

ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“คือสร้างคลิปมาเพื่อเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้เด็กสนใจ เอาฟังก์ชันของTIKTOK มาใช้ให้คุ้มค่า เช่น การสอนทำอาหารที่เป็นคลิปสั้นๆ การสอนภาษาอังกฤษ หรือการนำมาใช้ให้ดึงดูดการมีส่วนร่วม”

(คุณรวีวรรณ, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566)

“ถ้าให้เหมาะคือคิดว่าควรให้เด็กมีส่วนร่วม ให้เด็กเป็นผู้สร้างเองเลยละให้ครูเป็นผู้ช่วย ให้เด็กได้นำเสนอเองได้สร้างเอง”

(คุณพรพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“ควรจะสร้างคอนเทนต์ออกมาในรูปแบบที่ทำให้การเรียนรู้น่าสนใจขึ้น ไม่น่าเบื่อ กระชับ และเข้าใจง่าย ”

(คุณพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่าอาจแต่งเป็นเพลงให้เด็ก แล้วก็ให้เกิดการท่องจำการทำท่าทาง คือการเอาบทเรียนเข้ามาใส่ในคลิปและในเนื้อเพลงทำให้เด็กไม่เบื่อ”

(คุณปัทมา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“เนื้อหาเหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย มีภาพและเสียงที่น่าสนใจ และเปิดต่อเนื่องไม่นานเกินไป เพราะวาระเวลาที่สายตาทนแสงของเด็กแต่ละวัยไม่เท่ากัน มากไปก็อาจส่งผลเสียต่อเด็กได้”

(คุณฐาปนา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“สร้างคลิปที่ทำให้เด็กและครูมีส่วนร่วมในการเรียน เช่นการร่วมมือทำกิจกรรมด้วยกัน เพิ่มการมีส่วนร่วม เด็กมีโอกาสที่ได้คิดได้สร้างคลิปทำให้เด็กมีเวทีการแสดงออกแลกเปลี่ยนกันในห้อง”

(คุณอรุณลักษณ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

“หนึ่งเอาเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดเป็นติ่ม ให้เด็กได้เคลื่อนไหวมีส่วนร่วม อย่ายาวเกินเวลามากไป เพราะยวเกินเด็กจะมีความสนใจระยะสั้น เด็กมีส่วนร่วมเข้าร่วมเข้าทำกิจกรรมด้วย”

(คุณณัฐกานต์, สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566)

“สำหรับการนำ Tiktok มาปรับใช้เป็นแนวทางสื่อการสอนคือ ทำคลิปการสอน ความรู้ บทเรียน หรือคำแนะนำในเรื่องต่างๆ เป็นการสรุปสั้นๆ ทำให้เด็กๆ มีความสนใจง่ายขึ้น”

(คุณพีระพงศ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

ตอนที่ 5 การเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนมีผลดีและผลเสียมากน้อยเพียงใดต่อผู้เรียน

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยสามารถสรุปผลดีและผลเสียมากหรือน้อยจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอน

ได้เป็นประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. ค่อนข้างดีเนื่องจากแอปพลิเคชัน TIKTOK เป็นช่องทางที่เข้าถึงง่ายเมื่อนำมาใช้เป็นสื่อการสอนเป็นการเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ช่องทางหนึ่งของเด็ก
 2. เป็นผลดีเนื่องจากส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้หลายรูปแบบและเกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา
 3. เป็นช่องทางที่ดีแต่ควรให้เน้นในด้านการเขียนการอ่านด้วยเพื่อพัฒนาทักษะด้านการเขียนโดยใช้สื่อการสอนเป็นส่วนเสริม
 4. คิดว่าดีทำให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการจดจำทำให้เด็กมีความสุข
- ดังข้อมูลการสัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“คิดว่าดีแต่ตอบไม่ได้ว่าดีมาน้อยแค่ไหน แต่ดีก็ตอกก็เป็นสิ่งที่ตรงต่อกลุ่มเป้าหมายคือเด็กประถม เพราะดีก็ตอกก็มีฟังก์ชันที่เข้าถึงง่าย เด็กเห็นว่ายากเกินไปในการเรียนรู้ การใช้งาน เพิ่มช่องทางในการเข้าถึงการเรียนรู้ในรูปแบบ แต่ก็ต้องทดลองว่าดีมั้ยได้ผลมั้ย ต้องทดลอง”

(คุณวีวรรณ, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566)

“ให้ครั้งต่อครั้งค่ะเพราะข้อดีคือเด็กทำให้เด็กได้เรียนรู้หลากหลายรูปแบบแต่ข้อเสียคือเด็กยึดติดกับโทรศัพท์ รอไม่ได้ มีผลต่อพฤติกรรมการรอ รอไม่ได้ และทำให้เขียนไม่ค่อยถูก ภาษาไม่ค่อยได้ใช้ทางการ”

(คุณพรพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“มีผลดี เพราะทำให้เด็กๆเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา คำรู้สึกสนใจที่จะเรียนรู้แล้วก็อยากมีส่วนร่วมในการเรียนหรือการทำกิจกรรมมากขึ้นกว่าการเรียนในหนังสืออย่างเดียว”

(คุณพิมล, สัมภาษณ์, 4 เมษายน 2566)

“คิดว่ามีข้อดีในระดับปานกลาง เพราะเป็นส่วนหนึ่งให้เด็กเรียนรู้จริงๆ แต่ส่วนสำคัญคือควรให้เด็กมีการอ่านด้วยเพราะการดูคลิปมากก็เป็นสิ่งที่ไม่ได้ดีมาก อาจทำให้สมาธิสั้นรอไม่ได้ไม่สามารถจดจ่อได้ แต่เอาคลิปมาเป็นส่วนเสริมในการเรียนรู้ได้”

(คุณปัทมา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“การใช้มาเป็นสื่อการสอนเป็นสิ่งที่ดีนะคะ เพราะ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้เด็ก และเป็นสิ่งที่ไม่น่าเบื่อ เด็กดูแล้วก็สนุกและเพลิดเพลินช่วยในการเรียนรู้ เรียนแบบและจดจำได้ดีค่ะ”

(คุณฐาปนา, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2566)

“ในการใช้สื่อคิดว่าดีมากเพราะเป็นรูปธรรมเข้าใจง่าย ชัดเจน การนำสื่อมาเอาคำถามเอาข้อมูลมาใส่ในสื่อ และครูเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นว่าชอบมั้ย มีความคิดคำตอบอย่างไร ครูป้อนคำถาม นำมาจับประเด็นและป้อนทฤษฎีเข้าไป ย้อนกับมาดูเนื้อหาที่ได้เรียน ที่สำคัญคือครูต้องตั้งคำถามให้เป็น”

(คุณอรุณลักษณ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

“สื่อเป็นตัวนำในการถ่ายทอดที่ครูจะไปถ่ายทอดให้เด็ก เพราะสื่อเป็นตัวพาความรู้จากผู้ให้ไปสู่ผู้รับ สื่อดีมากแต่แรกแล้วก็ต้องเลือกสื่อให้เหมาะกับผู้รับ เนื้อหาวิธีการให้เหมาะกับผู้รับ ต้องเลือกสื่อที่ทำทนายให้เด็กมีส่วนร่วม ดังนั้นสื่อตัวนี้ต้องดูว่าเราจะให้ความรู้กับเด็กไหน”

(คุณณัฐกานต์, สัมภาษณ์, 14 เมษายน 2566)

“การเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนมีผลดีคือทำให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากขึ้น เราเน้นกระบวนการให้เด็กมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็น ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน นำมาบันทึกเป็นวิดีโอและ ลงใน tiktok เพื่อเผยแพร่และเป็นแนวทางให้กับคุณครูท่านอื่นๆต่อไป”

(คุณพีระพงศ์, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2566)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ

วันวิวัฒน์ จำปาทอง

วุฒิการศึกษา

ปีการศึกษา: 2564 ศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรม

สาขาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรม

สร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผลงานทางวิชาการ

วันวิวัฒน์ จำปาทอง และ อติพล เอื้อจรัสพันธุ์. “ส่อง TIKTOK ผ่านงานวิจัยในประเทศไทย” 9th National and International Virtual Conference on Multidisciplinary Research (NIVCMR 2/2023), Political Science Association of Kasetsart University.