

## รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ\*

### THE DIGITAL ARTS INSTRUCTIONAL MODEL ON MOBILE APPLICATIONS TO ENHANCE WELL-BEINGS OF THE ELDERLY

อรัทยา สารมาศ\*, อภิชาติ พลประเสริฐ, จินตวีร์ คล้ายสังข์

Orathaya Saramart\*, Apichart Pholprasert, Jintavee Khlaisang

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

\*Corresponding author E-mail: attaliya@gmail.com

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ และ 2) พัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา ระยะแรกทำการสัมภาษณ์ตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป 20 คน และผู้เชี่ยวชาญ 14 คน ทั้งหมดถูกคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) พร้อมกับสังเกตการสอนเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับสร้างรูปแบบการสอนและเครื่องมือวิจัยในระยะที่สอง ประกอบด้วย รูปแบบการสอน แบบประเมินสุขภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตพฤติกรรม ผลการศึกษาพบว่า 1) สภาพที่ผู้สูงอายุเป็นประชากรหลักเป็นอุปสรรคในการพัฒนาประเทศจากความเจ็บป่วย การถูกทอดทิ้ง การเกษียณอายุ และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ต่างจากเดิม จึงหาแนวทางสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุ ผู้สอน รูปแบบการสอน สื่อ บรรยากาศ การประเมินผล และ 2) พัฒนารูปแบบการสอน AAWTE (Art Applications for Wellbeings of the Elders Teaching Model) ให้ผู้สูงอายุในระยะที่สอง 90 คน แบ่งออกเป็น 9 กิจกรรม ๆ ละ 10 คน ทำการสอน 3 เทคนิค คือ วาดภาพ ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวิดีโอ แต่ละเทคนิคได้จำแนกหัวข้อประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจ คือ สิ่งแวดล้อม บุคคล และอาชีพ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ เตรียมตัว สอนและสาธิต แสดงออก นำเสนอ จัดนิทรรศการประเมินผล โดยใช้ศิลปะร่วมกับดิจิทัลบนแอปพลิเคชันที่มีความเสมือนจริงและช่วยสร้างเสริม สุขภาพสำหรับผู้สูงอายุโดยเน้นทางใจและสังคมเป็นหลัก

**คำสำคัญ:** รูปแบบการสอน, ศิลปะดิจิทัล, อุปกรณ์เคลื่อนที่, สุขภาพ, ผู้สูงอายุ

#### Abstract

This research has two objectives: 1) to study the data on the digital arts instructional model with mobile applications to enhance the well-beings of the elderly and 2) to develop a model for the digital arts instructional model with mobile applications to enhance the well-beings of the elderly by using a research and development method. The first phase was interviewing

sample groups who were 20 elderly people aged 60 years or over and 14 experts, which were selected from purposive samplings along with observing teaching activities to collect data for creating tools used in the second phase of the research that were assessment, questionnaire, interviews and behavior observation forms. The results of the study found that 1) The elderly as the main population had become the obstacle to develop nation due to illness, abandonment, retirement and social changes from the past. Indeed, the way to create the digital arts instructional model with mobile applications to enhance the well-beings of the elderly was consisted of objectives, content, learner as elderly, teachers, instructional model, media, atmosphere and evaluation, and 2) create AAWE teaching model (Art Applications for Well-beings of the Elders Teaching Model) was used to sample groups of 90 elderly people in the second phase. It was divided into 9 activities with 10 people each in 3 techniques: drawing, photography and image editing., and edit video clips. Each technique was classified into topics up to the elderly interests in the environment, people, and careers. The teaching activity was consisted of 6 steps: preparation, teaching and demonstration, expression, presentation, exhibition, and evaluation by using art together with digital on the application that is virtual and can enhance well-beings for the elderly by focusing mainly on the mental and social aspects.

**Keywords:** Instructional Model, Digital Arts, Mobile Application, Well-beings, Elderly

## บทนำ

ปัจจุบันมีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีที่มีความล้ำหน้ามากขึ้นทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมที่ช่วยตอบสนองความต้องการจำเป็นในการดำรงชีวิตเพื่อให้มนุษย์ทุกคนสามารถปรับตัวแล้วพัฒนาตนเองให้ทันกับกระแสโลกทั้งระบบการทำงานและการถ่ายทอดองค์ความรู้ในสาขาต่าง ๆ จึงได้การพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการปฏิบัติงานเพื่อการดำรงชีวิตในกระแสโลกาภิวัตน์ และเพิ่มศักยภาพในการตอบสนองความต้องการจำเป็นของมนุษย์โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งเป็นรากฐานในการพัฒนาระบบพื้นฐานอาชีพที่สำคัญ อย่างไรก็ตาม นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ผู้ใช้แรงงานส่วนใหญ่กำลังเข้าสู่วัยชรา ทำให้ขาดแรงงานที่จำเป็นในการทำงานเพื่อพัฒนาประเทศ ขณะเดียวกันจำนวนผู้สูงอายุกลับมีจำนวนเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะหลังจากปี พ.ศ. 2564 ทำให้เกิดปัญหาการว่างงานหลังเกษียณอายุ ซึ่งส่งผลกระทบต่อทำให้ร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุเสื่อมสภาพจนเกิดโรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ นอกจากนี้การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศได้สวนทางกับวิธีการทำงานแบบดั้งเดิมของผู้สูงอายุส่วนใหญ่ จึงไม่สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมในปัจจุบันและเกิดปัญหาการปรับตัวเข้าหาสิ่งใหม่ซึ่งมีผลกระทบต่อสุขภาพจิตทั้งภาวะความเครียด วิตกกังวล ขาดความมั่นใจในตนเอง ขาดกำลังใจในการใช้ชีวิตและการปฏิบัติงาน เกิดอารมณ์แปรปรวน หงุดหงิด อ่อนไหวง่าย รู้สึกว่าตนเองไร้คุณค่า ถูกกลั่นแกล้งและสังคมทอดทิ้งจนแยกตัวจากสังคม ผลกระทบเหล่านี้ได้ชะลอการพัฒนาคุณภาพชีวิต สังคม และประเทศชาติ (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2565; สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2565)

การสร้างแรงจูงใจให้ผู้สูงอายุรู้จักทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมจากศิลปะเป็นสิ่งที่จะช่วยบรรเทาจิตใจมนุษย์ให้เกิดความดี ความจริง และความงาม (ปัญจวัฒน์ จุมลี และคณะ, 2564; พนิดา ภูงามดี, 2566; MacRitchie. J. et al., 2023) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งเป็นสิ่งเร้าหรือแรงจูงใจให้มีความรู้สึกกระตือรือร้นจนเกิดความรู้สึกอยากถ่ายทอดผลงานตามที่ตนเองอยากทำให้สำเร็จจุลวง ซึ่งดิจิทัลมีคุณสมบัติในการเผยแพร่ผลงานได้อย่างรวดเร็วทันทั่วถึงกับกระแสโลกาภิวัตน์ ทั้งนี้เมื่อบูรณาการศิลปะกับเทคนิคดิจิทัลเข้าด้วยกันก็จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจในผลงานศิลปะที่ช่วยให้ผู้สร้างและผู้ชมเกิดสุขภาวะจนสามารถใช้ชีวิตในสังคม

โลกปัจจุบันได้อย่างเป็นสุข เกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตที่จะดูแลสุขภาพร่างกายของตนเอง ตลอดจนรู้ในหน้าที่รับผิดชอบตนเองในสังคม รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุเป็นการสอนศิลปะด้วยสื่อดิจิทัลเคลื่อนที่ให้กับผู้สูงอายุเป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้สูงอายุมีความสุขจากการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ทั้งทางร่างกายจากการเคลื่อนไหวเพื่อชะลอการเสื่อมสภาพ รู้จักคิดแบบใคร่ครวญเพื่อเปลี่ยนทัศนคติและแนวคิดของตนเองสู่กระบวนการพัฒนาศักยภาพและความรู้ จนเกิดจิตสำนึกที่ดี เกิดคุณค่าในตนเอง เกิดจินตนาการสร้างสรรค์และการสะท้อนคิดที่ส่งผลให้เกิดการสะท้อนการเรียนรู้ (Learning Reflection) โดยนำความรู้ ประสบการณ์ และความทรงจำที่มีอยู่เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ เป็นการสร้างเสริมสุขภาพ โดยเฉพาะทางใจและสังคมจากการปรับตัวเข้ากับคนในสังคมและสิ่งแวดล้อมโดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีลักษณะเสมือนจริงซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ช่วยสร้างสุนทรียภาพให้ผู้สูงอายุเกิดความซาบซึ้งและเพลิดเพลินในการทำงานศิลปะเพื่อสื่อความหมาย ความทรงจำและความรู้สึกออกมาเป็นงานศิลปะออกสู่โลกภายนอกโดยการแชร์ผลงานผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ เป็นการเน้นการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมทั้งผู้ใกล้ชิดและผู้อื่นในสังคม (วรางคณา โทโพธิ์ไทย, 2563; พนม คลีฉายา, 2564; Keisari, S. et al., 2021; Xue, M. et al., 2022)

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ

#### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่มุ่งพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ

#### ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปที่มีสุขภาพแข็งแรงสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน โดยสุขภาพที่เกี่ยข้อง ประกอบด้วย สุขภาพทางกาย สุขภาพทางใจ สุขภาพทางสังคม และสุขภาพทางปัญญา แต่งานวิจัยนี้เน้นด้านที่มีความเหมาะสมของกิจกรรมศิลปะ คือ ด้านจิตใจและสังคม

#### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

ตัวแปรตาม คือ สุขภาพสำหรับผู้สูงอายุด้านจิตใจและสังคม

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย มี 2 ระยะ ดังนี้

**ระยะที่ 1** ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นของผู้สูงอายุ ตลอดจนการจัดการเรียนการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันเคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ

**วิธีดำเนินการวิจัย** ศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพจากเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะดิจิทัล แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ วิธีการสอนศิลปะและศิลปะดิจิทัล วิธีการเรียนการสอนเพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุ และสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุกับผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงทำการวิจัยภาคสนามโดยสังเกตการสอนเพื่อศึกษาข้อมูลสภาพจริงและข้อมูลเชิงลึกจากกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ



**ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ** ถูกคัดเลือกโดยวิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปที่มีสุขภาพแข็งแรงพอที่จะช่วยเหลือตนเองและสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน จำนวน 20 คน ผู้ดูแลผู้สูงอายุจำนวน 3 คน ครูสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุจำนวน 5 คน ผู้สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลจำนวน 3 คน และผู้ออกแบบแอปพลิเคชันของอุปกรณ์เคลื่อนที่จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 34 คน เพื่อให้ทราบสภาพปัญหา กระบวนการ และแนวทางการจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้สูงอายุเกี่ยวกับการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นแบบมีโครงสร้าง 2) แบบสัมภาษณ์ทัศนะเกี่ยวกับการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน คือ ผู้ดูแลผู้สูงอายุ ผู้สอนผู้สูงอายุ ผู้สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล ผู้ออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และ 3) แบบสังเกตการสอนแบบไม่มีส่วนร่วม ซึ่งถูกสร้างการเก็บข้อมูลในระยะที่ 1 จากการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอน ผู้สูงอายุ ศิลปะ ศิลปะศึกษา สื่อกับเครื่องมือดิจิทัลและอุปกรณ์เคลื่อนที่ แล้วนำมาสังเคราะห์เป็นเครื่องมือวิจัยเพื่อส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่านตรวจสอบความตรงทางด้านเนื้อหา (Content Validity) ด้วยการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับข้อความ (Item Objective Congruence: IOC) ให้มีค่าระหว่าง 0.6 - 1.0

**การเก็บรวบรวมข้อมูล** ได้มาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการสอนซึ่งเป็นการวิจัยภาคสนามเพื่อศึกษาข้อมูลสภาพจริงและข้อมูลเชิงลึกจากกิจกรรมการสอนแอปพลิเคชันด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุทั้ง 3 แห่ง คือ 1) ชมรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพื่อผู้สูงอายุ (OPPY CLUB - Old People Playing Young Club) 2) ยังแฮปปี้ (Younghappy) และ 3) สมาคมบ้านปันรัก

**การวิเคราะห์ข้อมูล** นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิจัยภาคสนามจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ ผู้เชี่ยวชาญ และสังเกตการสอนแล้วนำมาสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบการสอนด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

**ระยะที่ 2** พัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีขั้นตอนสำคัญในการพัฒนารูปแบบการสอน 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) พัฒนารูปแบบการสอนที่ประกอบด้วยแผนกิจกรรมการเรียนรู้ (Art Application for Wellbeings Teaching Model - AAWE Teaching Model) และตัวอย่างกิจกรรม 2) สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองสอน อาทิ แบบประเมินสุขภาวะต่อกิจกรรมสำหรับผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นแบบประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 16 ข้อ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมการสอนซึ่งเป็นแบบประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 7 ข้อ แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 6 ข้อ และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมสำหรับผู้สังเกตการสอนซึ่งมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 10 ข้อ และ 3) ตรวจสอบความตรงทางด้านเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน โดยประเมินค่าดัชนี ความตรงเชิงเนื้อหา (Item Objective Congruence: IOC) ให้มีค่าระหว่าง 0.6 - 1.0 แล้วจึงนำรูปแบบที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปทดลองใช้

## ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาจากสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นของผู้สูงอายุ ตลอดจนการจัดการเรียนการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

1. สภาพปัญหา พบว่า ปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงทางนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศตลอดเวลา ซึ่งสวนทางกับสภาวะที่ผู้สูงอายุกลายเป็นประชากรหลักของโลกจนเป็นอุปสรรคสำคัญการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม เนื่องจากการเสื่อมสภาพทั้งทางร่างกายจนเกิดโรคร้ายไข้เจ็บต่าง ๆ เช่น ความดันโลหิต เบาหวาน หัวใจ สมอเสื่อม การถูกหลอกลอนทอดทิ้งจนทำให้เกิดความเหงา การเกษียณอายุจากการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ผู้สูงอายุหลายคนยังเคยชินกับวิธีการทำงานและการใช้ชีวิตแบบเดิมจึงจำเป็นต้องปรับตัวเข้ากับยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคดิจิทัล จึงได้มีการวิจัยและพัฒนาวิธีการช่วยเหลือผู้สูงอายุทั้งการสร้างเครื่องมือรูปแบบ และกิจกรรมที่เน้นการสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

2. ความต้องการจำเป็น จากการศึกษาเอกสารและการวิจัยภาคสนาม พบว่าปัจจุบันผู้สูงอายุมีอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นของตนเองมากขึ้น และการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ 20 คน ส่วนใหญ่ใช้งานสำหรับติดต่อผู้คน 18 คน รองลงมาคือใช้รับข่าวสารภายนอก 15 คน ใช้เพื่อความบันเทิง 6 คน ใช้ติดต่อเหตุฉุกเฉิน 2 คน งานสันทนาการเพื่อผ่อนคลายความเครียดและความเหงา เช่น ฟังเพลง ดูยูทูป เล่นแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดีย เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก โดยเฉพาะไลน์เพราะสามารถคุยกับคนที่รู้จักตลอดเวลาโดยการส่งข้อความและภาพที่ตัวเองประทับใจ ทั้งหมดกล่าวว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่มีประโยชน์มากเพราะพกพาสะดวก ใช้ติดต่อสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถติดตามข่าวสารและความบันเทิง ส่วนใหญ่เห็นว่าอุปกรณ์เคลื่อนที่สามารถทำงานศิลปะได้ จากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุ 5 คนใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ทำงานศิลปะ โดยใช้แอปพลิเคชันถ่ายภาพมากที่สุด รองลงมาเป็นแอปพลิเคชันตัดต่อคลิปวิดีโอ และทำสไลด์นำเสนอผลงาน ส่วนมากเห็นด้วยว่าการจัดรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุเพราะศิลปะเป็นสิ่งสวยงาม ช่วยสร้างจินตนาการ ทำให้สงบและสบายใจ เมื่อรวมกับการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นเครื่องมือดิจิทัลก็ยิ่งอำนวยความสะดวกในการสร้างผลงานได้ทุกที่ทุกเวลาและสามารถส่งต่อผลงานกับครอบครัวกับคนสนิทอย่างรวดเร็ว

3. แนวทางในการสร้างรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ การจัดการเรียนรู้ศิลปะ จากการสังเกตการสอนโรงเรียนสอนผู้สูงอายุทั้ง 3 แห่งและการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วย ผู้ดูแลผู้สูงอายุจำนวน 3 คน ครูสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุจำนวน 5 คน ผู้สร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลจำนวน 3 คน และผู้ออกแบบแอปพลิเคชันของอุปกรณ์เคลื่อนที่จำนวน 3 คน พบว่า การจัดการรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ควรมืองค์ประกอบดังนี้

3.1. วัตถุประสงค์ ควรจัดรูปแบบการสอนที่สร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุด้วยการใช้ศิลปะที่จรรโลง จิตมนุษย์ให้เกิดความผาสุกร่วมกับสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ที่มีคุณสมบัติเสมือนจริงที่ช่วยเพิ่มสุนทรียภาพในงานศิลปะและยังช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์งานอย่างรวดเร็วและสวยงาม

3.2. เนื้อหาสาระ ควรกำหนดเนื้อหาโดยเน้นวิธีการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน และมีเทคนิคเสริมเล็กน้อยเพื่อเน้นการเกิดสุขภาวะและความพึงพอใจของผู้สูงอายุเป็นหลัก

3.3. ผู้สูงอายุ ในการสร้างและพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุควรเน้นให้มีสุขภาวะที่ดีทั้งทางกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ เริ่มจากทางใจและสังคมเป็นพื้นฐาน เพราะความสุขช่วยส่งผลให้เกิดสัมพันธ์ภาพกับสังคม ช่วยสร้างคุณค่าให้ตนเองและผู้อื่น พร้อมกับดูแลสุขภาพกายให้ดียิ่งขึ้น กับใช้สื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มสุขภาวะจากคุณสมบัติที่เสมือนจริงและช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานด้วยกันกับผู้อื่น

3.4. ผู้สอนที่เหมาะสมกับการสอนผู้สูงอายุ นอกจากจะมีความเชี่ยวชาญและมีใจรักในแอปพลิเคชันศิลปะที่จะสอนแล้ว ควรมีจิตอาสาช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีความสุขสบายใจในกิจกรรม คิดบวก ใจเย็น เป็นกันเอง

และดูแลผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ควรเตรียมการสอนให้พร้อม อธิบายวิธีการทำงานตามขั้นตอนแบบง่าย ไม่ซับซ้อน มีความอดทน สามารถอธิบายและตอบคำถามซ้ำหลายรอบเพราะผู้สูงอายุส่วนมากหลงลืมง่าย

3.5 การจัดรูปแบบการสอน ควรสร้างรูปแบบการสอนแอปพลิเคชันขั้นพื้นฐานแบบง่ายสั้น ๆ ควรเรียงลำดับตามลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ โดยสาธิตและให้ผู้เรียนทำตามพร้อมกัน

3.6 สื่อ ควรพัฒนาสื่อการสอนให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุ เช่น จอแอลซีดีแสดงเนื้อหาควรมีขนาดใหญ่ สามารถแสดงภาพและเสียงที่ชัดเจนสำหรับผู้สูงอายุ

3.7 บรรยากาศ ควรสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสะดวกสบาย เป็นกันเองและผ่อนคลาย

3.8 การประเมินผล ควรประเมินผลจากการนำเสนอผลงานศิลปะที่ถูกสร้างจากความผาสุก และความพึงพอใจกับการแสดงผลงานมากกว่าเน้นทักษะเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้เรียนเป็นหลัก

ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

ผลการศึกษาจากการสังเคราะห์ข้อมูลในระยะที่ 1 ทั้งการวิจัยเอกสาร การสังเกตการสอน และการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้สูงอายุ และผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ด้าน คือ 1) ด้านการดูแลผู้สูงอายุ 2) ด้านการสอน แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ 3) ด้านการสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และ 4) ด้านการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่มาเชื่อมโยงและสังเคราะห์เพื่อสร้างเสริมรูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย กิจกรรมวาดภาพ ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวิดีโอ ใน 3 หัวข้อที่วิเคราะห์จากความสนใจของผู้สูงอายุ คือ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านบุคคล และด้านอาชีพ เพื่อพัฒนาเป็นรูปแบบการสอน AAWE (Art Applications for Wellbeings of the Elders Teaching Model) คือรูปแบบการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างงานศิลปะด้วยการใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งเป็นทั้งสื่อและเครื่องมือในการสร้างเสริมสุขภาวะจากงานศิลปะซึ่งเป็นสิ่งสวยงามผนวกกับดิจิทัลที่มีความเสมือนจริงและเป็นสิ่งเร้าในเกิดความซาบซึ้งและเพลิดเพลินในการทำงานศิลปะเพื่อสื่อความหมาย ความทรงจำ และความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุสู่สังคม โดยแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน คือ

1. เตรียมตัว (Preparation) จัดตั้งทีมผู้สอนที่มีจิตอาสาและมีประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันศิลปะ 3 เทคนิค คือ วาดภาพ ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวิดีโอ ให้พร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมในหัวข้อที่สนใจ โดยจัดทำแผนการสอน สื่อการสอน และสถานที่ที่ใช้สอน

2. สอนและสาธิต (Teaching & Demonstration) ผู้สอนแนะนำวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันศิลปะทั้ง 3 เทคนิค คือ วาดภาพ ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ และตัดต่อคลิปวิดีโอตามหัวข้อสิ่งแวดล้อม บุคคล และอาชีพ พร้อมทั้งแสดงผลงานตัวอย่างกับสาธิตวิธีการใช้งานให้ผู้เรียนดูอย่างช้า ๆ ตามลำดับขั้นตอน

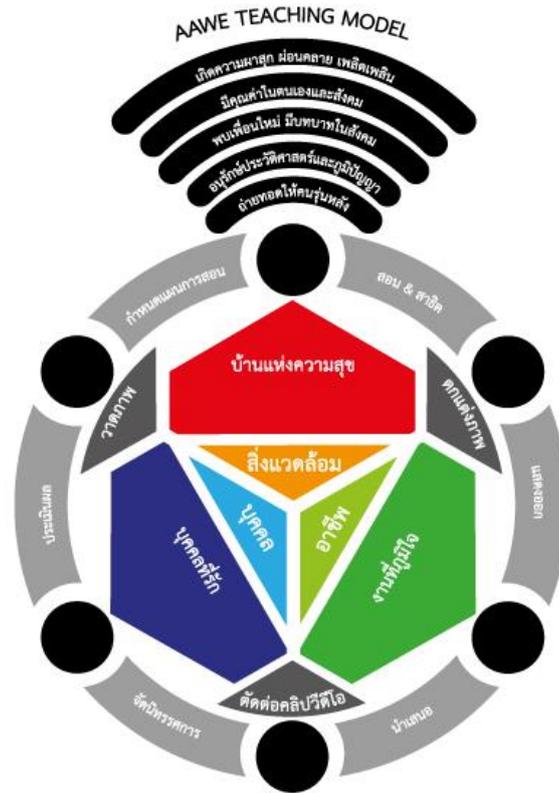
3. แสดงออก (Expression) ผู้เรียนสร้างงานศิลปะด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่โดยทำงานร่วมกับทีมผู้สอนอย่างใกล้ชิด หากไม่เข้าใจทีมผู้สอนจะช่วยเหลือและอธิบายให้เข้าใจแล้วเดินดูผู้เรียนอื่นต่อไป

4. นำเสนอ (Presentation) ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียนโดยเน้นแนวคิดของงาน โดยมีเพื่อนร่วมชั้นและทีมผู้สอนแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เรียน

5. จัดนิทรรศการ (Exhibition) ผู้เรียนส่งผลงานให้ผู้สอนออนไลน์เพื่อแสดงผลงานของผู้เรียนออกสู่สายตาสังคมทั้งออนไลน์โดยการจัดแสดงนิทรรศการให้ผู้เรียน และออนไลน์ในเพจของเฟซบุ๊กและไอจี

6. ประเมิน (Evaluation) หลังเข้าร่วมกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินสุขภาวะ แบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมกับแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจในกิจกรรม และให้ผู้ช่วยสอนทำแบบสังเกตการสอนพฤติกรรมของผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ

จากองค์ประกอบดังกล่าวได้นำเสนอแผนภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 แนวคิดรูปแบบการจัดกิจกรรมการสอน AAWE

หัวข้อกิจกรรมตามความสนใจของผู้สูงอายุ คือ สิ่งแวดล้อม บุคคล และอาชีพ ดังกล่าวได้จำแนก 3 เทคนิคในการสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ซึ่งประกอบด้วย 1) การวาดภาพ 2) การถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ และ 3) การตัดต่อคลิปวิดีโอ มีกระบวนการสอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นนำ ผู้สอนแนะนำเนื้อหากิจกรรม โดยอธิบายหัวข้อที่จะสอน แล้วให้ผู้เรียนแต่ละคนแบ่งปันเรื่องราวของตนเองและแบ่งปันความรู้สึกที่มีต่อหัวข้อนั้นๆ
2. ขั้นสอน ผู้สอนอธิบายการทำกิจกรรมโดยเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับหัวข้อที่จะสอนเพื่อเข้าสู่การทำกิจกรรมแจกคู่มือการใช้งานและใบงานในผู้เรียนแต่ละคน แล้วจึงแสดงตัวอย่างและสาธิตวิธีการทำงาน
3. ขั้นแสดงออก ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดโดยมีผู้สอนและผู้ช่วยสอนดูแลอย่างใกล้ชิด
4. ขั้นนำเสนอ ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองโดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนท่านอื่นร่วมแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความเห็น และซักถามข้อสงสัยกับผู้เรียน
5. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลของการจัดกิจกรรมเพื่อวางแผนนำผลงานไปจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการ
6. ขั้นจัดนิทรรศการ ผู้สอนนำผลงานของผู้เรียนมาจัดแสดงในเว็บบอร์ดและนิทรรศการในภายหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุโดยการสร้างแผนจัดการเรียนรู้ AAWE Teaching Model และตัวอย่างกิจกรรมการสอน มีองค์ประกอบที่สำคัญดังต่อไปนี้



### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะเพื่อตอบสนองความรู้สึกนึกคิด ทั้งความทรงจำ ความชอบ และความประทับใจของตนเองผ่านทางงานศิลปะ
2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดสุขภาวะจากการแบ่งปันแนวคิดของตนเองให้กับผู้อื่น
3. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักสร้างผลงานศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะให้กับตัวเองและสังคม

### เนื้อหาสาระ

1. ด้านสิ่งแวดล้อม จากการใช้ชีวิตในพื้นที่จนได้พบเห็นสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ได้เก็บไว้ในความทรงจำ การจัดกิจกรรมศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่องสถานที่ที่ผู้สูงอายุได้พบเห็นในอดีตเพื่อให้ผู้ชมทราบถึงที่มาของสถานที่นั้นจากการวาดภาพ ถ่ายภาพกับตกแต่งภาพ และการตัดต่อคลิปวิดีโอ โดยเน้นเรื่องราวผ่านทางภาพที่สื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจและเกิดความสนใจในสิ่งแวดล้อม
2. ด้านบุคคล จากการใช้ชีวิตท่ามกลางผู้คนต่าง ๆ ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยทำงาน การจัดกิจกรรมศิลปะช่วยเน้นการเล่าเรื่องความประทับใจจากบุคคลที่รักซึ่งเป็นการปลดปล่อยความรู้สึกให้ผ่อนคลายจนเกิดสุขภาวะทางใจที่ดีจากการแบ่งปันเรื่องราวดี ๆ ให้ตนเองและผู้อื่น
3. ด้านการทำงาน จากประสบการณ์ทำงานทั้งวิชาชีพกับงานอดิเรกที่ตนเองถนัดหรือชื่นชอบ การจัดกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยสร้างเสริมสุขภาวะและเพิ่มคุณค่าในกับตัวผู้สูงอายุจากการนำเสนอผลงานให้ผู้อื่นสังคมจนเกิดความสนใจในผลงานของตนเอง

### การจัดการเรียนรู้

แนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีองค์ประกอบมาจากการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ที่ช่วยให้ผู้สูงอายุรู้จักใช้วิถีชีวิตที่เคลื่อนไหวเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะทางกายที่ดี เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงทั้งทัศนคติและแนวคิดสู่กระบวนการพัฒนาศักยภาพและความรู้ เกิดจินตนาการสร้างสรรค์ที่สะท้อนการเรียนรู้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์เดิมสู่ประสบการณ์ใหม่ที่ตนเองได้รับจากกิจกรรม จนสามารถปรับตัวเข้าหาสังคมใหม่จากการสร้างผลงานศิลปะด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการเรียนรู้แบบประสบการณ์และสถานที่เป็นฐาน (Experience and Place-based Learning) ผสมกับความชอบของผู้สูงอายุในสิ่งแวดล้อม บุคคล และอาชีพ

**สื่อและการเรียนรู้** ประกอบด้วย ผลงานตัวอย่าง คู่มือการใช้งาน อุปกรณ์เคลื่อนที่ แอปพลิเคชันศิลปะ เครื่องถ่ายภาพและวีดิทัศน์ และสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย

จากแนวคิดรูปแบบกิจกรรมการสอนข้างต้นสามารถนำมาสร้างเป็นแผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันสำหรับผู้สูงอายุ ดังนี้

**ตารางที่ 1** แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ

| ครั้งที่ | ชื่อกิจกรรม         | วัตถุประสงค์   | เนื้อหาสาระ                                   | กิจกรรมการสอน   | สื่อ   | เวลา (ชั่วโมง) |
|----------|---------------------|--|---|---|--|----------------|
| 1        | บ้านแสนสุข (วาดภาพ) | ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะเพื่อรำลึกถึง "บ้าน" ของตนเอง | ความทรงจำที่ประทับใจใน "บ้าน" ผ่านทางงานศิลปะ | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชันพร้อมกับสาธิตการใช้งาน<br>- ผู้เรียนฝึกวาดภาพ<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์ | ตัวอย่างภาพบ้าน<br>ใบงาน คู่มือ<br>แอปพลิเคชัน<br>อุปกรณ์เคลื่อนที่<br>ปากกาสไตลัส<br>เครื่องถ่ายภาพ<br>สัญญาณเน็ต | 3              |

ตารางที่ 1 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

| ครั้งที่             | ชื่อกิจกรรม                                 | วัตถุประสงค์  | เนื้อหาสาระ   | กิจกรรมการสอน  | สื่อ   | เวลา (ชั่วโมง) |
|----------------------|---|---|---|--|--|----------------|
| <b>สถานที่ (ต่อ)</b> |   |   |   |  |  |                |
| 2                    | แมกไม้<br>ยามเช้า<br>(ถ่ายภาพ)              | ผู้เรียนสร้าง<br>งานศิลปะ<br>เพื่อถ่ายทอด<br>ธรรมชาติ<br>ประทับใจ                     | ธรรมชาติ<br>ช่วยสร้าง<br>ความผาสุก<br>จนสามารถ<br>แสดง<br>ความรู้สึกร<br>ผ่านงาน<br>ศิลปะ | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>พร้อมกับสาธิตการใช้งาน<br>- ผู้เรียนฝึกถ่ายภาพดอกไม้<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์                                       | ตัวอย่างภาพ<br>ดอกไม้<br>ใบงาน คู่มือ<br>หุ่นดอกไม้<br>แอปพลิเคชัน<br>อุปกรณ์เคลื่อนที่<br>เครื่องฉายภาพ<br>สัญญาณเน็ต   | 3              |
| 3                    | ถิ่นสยาม<br>ในความ<br>ทรงจำ<br>(ตัดต่อคลิป) | ผู้เรียนสร้าง<br>งานศิลปะ<br>จากการเล่า<br>เรื่องสถานที่<br>ที่ตัวเองพบ<br>เห็นในอดีต | ประสบ<br>การณ์ใช้<br>ชีวิตและ<br>ผ่านสถานที่<br>ในอดีต ผ่าน<br>การตัดต่อ<br>คลิปวิดีโอ    | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>พร้อมกับสาธิตการใช้งาน<br>- ผู้เรียนฝึกตัดต่อคลิป<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์  | ตัวอย่างคลิป<br>วิดีโอ ใบงาน<br>คู่มือ<br>แอปพลิเคชันตัด<br>ต่อคลิปวิดีโอ<br>อุปกรณ์เคลื่อนที่<br>เครื่องฉายภาพ<br>สัญญาณเน็ต                                  | 3              |
| <b>บุคคล</b>         |   |   |   |  |  |                |
| 4                    | สุขกัน<br>เถิดเรา<br>(วาดภาพ)               | ผู้เรียนสร้าง<br>งานศิลปะ<br>เพื่อแสดง<br>ความ<br>ประทับใจใน<br>กลุ่มคนที่รัก         | วาดรอยยิ้ม<br>บนรูปทรง<br>สี่เหลี่ยม<br>สามเหลี่ยม<br>และวงกลม                            | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>พร้อมกับสาธิตการใช้งาน<br>- ผู้เรียนฝึกวาดหน้ายิ้มในรูปทรง<br>เรขาคณิต<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานในไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์                     | ตัวอย่างภาพ<br>หน้ายิ้ม<br>ใบงาน คู่มือ<br>แอปพลิเคชัน<br>อุปกรณ์เคลื่อนที่<br>ปากกาสไตลัส<br>เครื่องฉายภาพ<br>สัญญาณเน็ต                                      |                |
| 5                    | เพื่อนใหม่<br>(ถ่ายภาพ)                     | ผู้เรียนสร้าง<br>งานศิลปะ<br>เพื่อแสดง<br>ความ<br>ประทับใจใน<br>เพื่อนร่วมชั้น        | จัดกลุ่ม 3-5<br>คน ถ่ายรูป<br>โดยใช้ฉาก<br>การ์ตูนเจาะ<br>หน้า                            | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>พร้อมกับสาธิตการใช้งาน<br>- ผู้เรียนกับเพื่อนสลับกันถ่ายภาพ<br>กับสอดหน้าเข้าไปในฉาก<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานผ่านไลน์<br>กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์ | ตัวอย่างภาพ<br>หน้าคนในฉาก<br>เจาะภาพ<br>ใบงาน คู่มือ<br>แอปพลิเคชัน<br>ถ่ายภาพ<br>ใบงาน ฉากเจาะ<br>หน้า อุปกรณ์<br>เคลื่อนที่ เครื่อง<br>ฉายภาพ<br>สัญญาณเน็ต | 3              |



ตารางที่ 1 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

| ครั้งที่           | ชื่อ<br>กิจกรรม                         | วัตถุประสงค์  | เนื้อหาสาระ  | กิจกรรมการสอน  | สื่อ   | เวลา<br>(ชั่วโมง) |
|--------------------|---|---|--|--|--|-------------------|
| <b>บุคคล (ต่อ)</b> |   |   |  |  |  |                   |
| 6                  | ตัวรัก<br>และผูกพัน<br>(ตัดต่อ<br>คลิป) | ผู้เรียนเกิดสุข<br>ภาวะจากการ<br>เล่าเรื่องความ<br>ผูกพันกับผู้คน<br>ที่รัก   | ผู้เรียนเล่า<br>เรื่องบุคคลที่<br>ประทับใจ<br>ผ่านคลิป<br>วิดีโอพร้อม<br>กับใส่เสียง<br>ประกอบ | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอตไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>พร้อมกับสาธิตการใช้งาน<br>- ผู้เรียนฝึกตัดต่อคลิป<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานผ่านไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์  | ตัวอย่างคลิป<br>ใบงาน คู่มือ<br>แอปพลิเคชัน<br>ตัดต่อคลิป<br>วิดีโอ อุปกรณ์<br>เคลื่อนที่<br>เครื่องฉาย<br>ภาพ สัญญาณ<br>เน็ต    | 3                 |
| <b>อาชีพ</b>       |   |   |  |  |  |                   |
| 7                  | งานที่<br>ฉันรัก<br>(วาดภาพ)            | ผู้เรียนสร้าง<br>งานศิลปะเพื่อ<br>รำลึกถึงอาชีพ<br>ที่เคยทำ หรือ<br>งานอดิเรก | วาดภาพงาน<br>ที่ถนัดจาก<br>ตัวอักษร i  | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอตไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>- ผู้เรียนต่อเติมภาพงานจากอักษร i<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งงานผ่านไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์  | ตัวอย่างภาพ<br>ใบงาน คู่มือ<br>แอปพลิเคชัน<br>วาดภาพ<br>อุปกรณ์<br>เคลื่อนที่<br>ปากกาสไตลัส<br>เครื่องฉาย<br>ภาพ สัญญาณ<br>เน็ต | 3                 |
| 8                  | ผลงาน<br>สานต่อ<br>(ถ่ายภาพ)            | ผู้เรียนสร้าง<br>งานศิลปะด้วย<br>การบันทึก<br>ภาพเพื่อนำไป<br>ต่อยอด          | จัดองค์<br>ประกอบ<br>ถ่ายรูป<br>ผลงาน<br>ตัวเองเพื่อ<br>การนำเสนอ<br>และสร้าง<br>รายได้        | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอตไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>ถ่ายภาพแล้วสาธิตวิธีการถ่ายภาพ<br>ผลิตภัณฑ์โดยจัดฉากที่เป็นพื้นขาว<br>หรือพื้นดำพร้อมกับเปิดคอมไฟตั้งโต๊ะ<br>แล้วส่งไปที่หุ้नให้เงากระทบ<br>- ผู้เรียนฝึกถ่ายภาพหุ้นนิ่งผลิตภัณฑ์<br>หรือผลงานที่ผู้เรียนชอบ<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งผลงานในไลน์<br>กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์ | ตัวอย่างงาน<br>ใบงาน คู่มือ<br>หุ้นนิ่ง<br>แอปพลิเคชัน<br>ถ่ายภาพ<br>อุปกรณ์<br>เคลื่อนที่<br>เครื่องฉาย<br>ภาพ สัญญาณ<br>เน็ต   | 3                 |

ตารางที่ 1 แผนกิจกรรมการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับผู้สูงอายุ (ต่อ)

| ครั้งที่           | ชื่อ<br>กิจกรรม                                 | วัตถุประสงค์  | เนื้อหาสาระ   | กิจกรรมการสอน   | สื่อ   | เวลา<br>(ชั่วโมง) |
|--------------------|---|---|---|---|--|-------------------|
| <b>อาชีพ (ต่อ)</b> |   |   |   |   |  |                   |
| 9                  | แลก<br>เปลี่ยน<br>เวียนภูมิ<br>(ตัดต่อ<br>คลิป) | ผู้เรียนเกิดสุข<br>ภาวะจากการ<br>แบ่งปัน<br>แลกเปลี่ยน<br>ประสบการณ์<br>ความรู้สู่ผู้อื่น | ตัดต่อคลิป<br>เรียบเรียง<br>วิธีการ<br>ทำงานที่<br>ผู้เรียนนัด<br>ผ่านทาง<br>คลิปวิดีโอ | - ลงทะเบียน<br>- ทุกคนแนะนำตัวและแอดไลน์กลุ่ม<br>- ผู้สอนอธิบายการใช้แอปพลิเคชัน<br>แล้วให้เลือกถ่ายคลิป “เหลาดินสอ”<br>หรือ “พับจรวด”<br>- ผู้เรียนถ่ายและตัดต่อคลิปวิดีโอ<br>- ผู้เรียนนำเสนอ+ส่งผลงานในไลน์<br>กลุ่ม<br>- ผู้สอนแสดงผลงานผู้เรียนออนไลน์ | ตัวอย่างงาน<br>ใบงาน คู่มือ<br>แอปพลิเคชัน<br>ตัดต่อคลิป<br>วิดีโอ กระจาด<br>ดินสอ กบ<br>เหลาดินสอ<br>แบบหมุน ถาด<br>รอง อุปกรณ์<br>เคลื่อนที่<br>เครื่องฉาย<br>ภาพ สัญญาณ<br>เน็ต | 3                 |

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาข้อมูลการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายในด้านสภาพปัจจุบันคือ การพัฒนาดิจิทัลซึ่งเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่กลายเป็นปัจจัยสำคัญซึ่งรวมถึงอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นทั้งสื่อและเครื่องมือในการดำรงชีวิตสำหรับประชากรทุกเพศทุกวัยเพื่อสืบค้นข้อมูล ติดต่อสื่อสาร สันทนาการและการปฏิบัติการทั้งการงานกับการศึกษาในสาขาต่าง ๆ แต่ด้วยสภาพปัญหาที่มีจำนวนประชากรผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้นจนเกิดอุปสรรคในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมเนื่องจากการเสื่อมสภาพทางร่างกายจากการใช้งานเป็นเวลานานจนเกิดการเจ็บไข้ได้ป่วย การขาดการดูแลเอาใจใส่จากลูกหลาน การว่างงานหลังเกษียณ การเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคมที่แตกต่างจากที่คุ้นเคย ทำให้ผู้สูงอายุส่วนใหญ่รู้สึกไร้คุณค่า เศร้าสร้อย หมดหวัง กลายเป็นคนเก็บตัวไม่กล้าปรับตัวเข้าสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้นการช่วยเหลือผู้สูงอายุทั้งการสร้างเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการสร้างเสริมสุขภาวะในหลายสาขา รวมทั้งการใช้ศิลปะเป็นสุนทรียภาพที่ช่วยจรรโลงใจให้ผู้สูงอายุเกิดความผาสุก ร่วมกับดิจิทัลที่มีคุณสมบัติเสมือนจริงทำให้มีอารมณ์ร่วมไปกับผลงานและเกิดสุขภาวะที่ดี เป็นการสร้างคุณค่าให้ตัวผู้สูงอายุจนเกิดกำลังใจในการใช้ชีวิตในสังคมองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ในการจัดรูปแบบการสอนด้วย แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 2) เนื้อหาสาระด้านการใช้แอปพลิเคชันศิลปะบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นพื้นฐาน และมีเทคนิคเสริมเล็กน้อยเพื่อสร้างเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุ 3) ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุเกิดสุขภาวะที่ดีโดยเฉพาะทางใจและสังคมเพราะความสุขช่วยส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีกับสังคม สร้างคุณค่าให้ตนเองและผู้อื่น พร้อมกับดูแลสุขภาพกายให้แข็งแรงและมีพลังด้วยศิลปะดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เป็นเครื่องมือสร้างเสริมสุขภาวะ 4) ผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญในแอปพลิเคชันศิลปะ มีจิตอาสา คิดบวก เป็นกันเอง และดูแลผู้สูงอายุอย่างใกล้ชิด สามารถอธิบายวิธีการทำงานตามขั้นตอน 5) รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันควรเป็นขั้นพื้นฐานแบบง่าย กระชับ และเรียงตามลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ 6) สื่อการสอนที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ เช่น

จอแอลซีดีขนาดใหญ่เพื่อให้เห็นชัดเจน อุปกรณ์เสียงดังฟังชัด และ 7) บรรยากาศในชั้นเรียนควรมีความ สะดวกสบาย เป็นกันเองและผ่อนคลาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Faber, M.V. et al. ที่ศึกษาเรื่องการมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุในเมืองที่เป็นมิตรกับวัยชราผ่านการออกแบบวิดีโอแบบมีส่วนร่วม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ออกแบบวิดีโอแบบมีส่วนร่วมซึ่งเป็นแนวทางใหม่ในการรวบรวมประสบการณ์และการรับรู้ของผู้สูงอายุเกี่ยวกับ ความเป็นมิตรต่อวัยชราในเมืองที่ตนเองอยู่ ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 63 ถึง 90 ปี ที่ อาศัยในละแวกของกรุงเทพฯและเมืองไลเดน ประเทศเนเธอร์แลนด์จำนวน 21 คน เข้าร่วมกิจกรรมการสร้าง ภาพยนตร์โดยเน้นไปที่เมืองที่เป็นมิตรต่อวัยชรา โดยมีผู้สร้างภาพยนตร์มืออาชีพและนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยด้าน วิทยาศาสตร์ประยุกต์เข้าร่วมผลิตภาพยนตร์สั้นร่วมกับผู้สูงอายุเกี่ยวกับเมืองหรือบริเวณใกล้เคียง หัวข้อของ ภาพยนตร์ คือ การสื่อสารและข้อมูล พื้นที่กลางแจ้ง ความสัมพันธ์ทางสังคม และการสนับสนุนจากชุมชน ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบวิดีโอแบบมีส่วนร่วมช่วยส่งเสริมพลติพลังและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมที่ เป็นผู้สูงอายุ โดยเข้าใจถึงความชอบกับความต้องการของผู้สูงอายุเกี่ยวกับเมืองที่เป็นมิตรกับวัยชรา (Faber, M.V. et al., 2020)

2. การพัฒนารูปแบบการสอนศิลปะดิจิทัลด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพ ของผู้สูงอายุ มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายในด้านแผนการเรียนรู้อันเป็นรูปแบบการสอน AAWE (Art Applications for Wellbeings of the Elders Teaching Model) มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนที่เป็นผู้สูงอายุสามารถสร้างงาน ศิลปะโดยใช้แอปพลิเคชันวาดรูป ถ่ายภาพและตกแต่งภาพ กับตัดต่อคลิปวิดีโอบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ใน 3 หัวข้อ คือ สิ่งแวดล้อม บุคคล และสถานที่ ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ เตรียมตัวสร้างรูปแบบการสอน การ สอนและสาธิต การแสดงออกด้วยการสร้างผลงานศิลปะจากแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การนำเสนอผลงาน ศิลปะ การจัดแสดงผลงานศิลปะ และประเมินความพึงพอใจกับสุขภาพของผู้เรียน 4 ด้านทั้งทางกาย ใจ สังคม และปัญญา โดยเฉพาะทางจิตใจและทางสังคมที่เน้นการประเมินสุขภาพทางใจจากการวัดพฤติกรรมของผู้สูงอายุ ในด้านความสุข ความเพลิดเพลิน และการเห็นคุณค่าในตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Keisari, S. et al. เรื่อง การสร้างสรรค์เรื่องราวชีวิตด้วยโฟโต้คอลลาจ ซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์แบบออนไลน์ โดยใช้ศิลปะเป็นฐานออนไลน์ สำหรับผู้สูงอายุ มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดหาสภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์และปลอดภัยให้กับผู้สูงอายุสำหรับ ประมวลผลประสบการณ์ชีวิตและรักษาด้วยการใช้ศิลปะบำบัดเชิงสร้างสรรค์ (Creative arts therapies - CAT) เนื่องจากผู้สูงอายุไม่สามารถเข้ารับการบำบัดได้เท่าที่ควร โดยเฉพาะช่วงที่โควิด-19 ระบาด วิธีการวิจัยเริ่มจาก การสำรวจประสบการณ์ของผู้สูงอายุในชุมชนชาวอิตาลีและอิสราเอลที่เข้าร่วมในกิจกรรมการสร้างสรรค์ภาพโฟโต้ คอลลาจดิจิทัลแบบออนไลน์โดยใช้ศิลปะบำบัดเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 24 คนที่มีอายุระหว่าง 78 ถึง 92 ปี ผ่าน การประชุมออนไลน์ในโปรแกรมและแอปพลิเคชันซูม (Zoom) มีการบันทึกเสียงระหว่างประชุมและรวบรวม ผลงานศิลปะของผู้สูงอายุที่ผลิตผ่านโฟโต้คอลลาจมาวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เฉพาะเรื่อง ผลการวิจัย พบว่ากิจกรรม การสร้างภาพถ่ายดิจิทัลออนไลน์จากการเล่าเรื่องของผู้สูงอายุช่วยสร้างความผูกพัน เกิดความ เพลิดเพลิน มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและรู้สึกอุ่นใจกับการอยู่กับนักบำบัด อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ ประมวลผลประสบการณ์ชีวิตของตนเอง และสร้างมุมมองชีวิตเชิงบูรณาการซึ่งเป็นงานการพัฒนาที่สำคัญในช่วงบั้น ปลายชีวิต (Keisari, S. et al., 2021)

## สรุปและข้อเสนอแนะ

รูปแบบการสอนแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสร้างเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุเป็นกระบวนการ เรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงจากวิธีการสร้างงานศิลปะแบบเดิมมาเป็นการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เพิ่มสะดวกใน การสร้างผลงานและมีคุณสมบัติเสมือนจริง ช่วยสร้างเสริมสุขภาพโดยเฉพาะทางใจจากการถ่ายทอดความรู้สึกจน ทำให้เพลิดเพลิน และเชื่อมโยงการเรียนรู้ทั้งประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ของผู้เรียนจากการสอนศิลปะ

ด้วยแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และยังเกิดสุขภาวะทางกายจากการใช้อวัยวะเคลื่อนไหวที่ช่วยชะลอการเสื่อมสภาพ เกิดสุขภาวะทางปัญญาจากการฝึกให้รู้จักคิดและวิเคราะห์เพื่อเปลี่ยนทัศนคติจนเกิดจิตสำนึกและคุณค่าในตนเอง สำหรับข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยคือ 1) ควรจัดอบรมผู้สูงอายุให้รู้จักใช้แอปพลิเคชันศิลปะให้เหมาะสมกับสังคมยุคโลกาภิวัตน์ที่มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง 2) ควรพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องชาวยุคในการใช้งานแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่และมีจิตอาสาในการสอนและช่วยเหลือผู้สูงอายุ และ 3) ในการจัดกิจกรรมควรศึกษาและพัฒนาวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันอุปกรณ์เคลื่อนที่เทคโนโลยีสารสนเทศในกระแสโลกาภิวัตน์ตามยุคสมัยตลอดเวลา

## กิตติกรรมประกาศ

ดุษฎีนิพนธ์ฉบับนี้ได้รับการสนับสนุนจากทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต ครั้งที่ 1 - 3/2564 ปีงบประมาณ 2564 และขอขอบพระคุณ 1) คณาจารย์สาขาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา และ 2) คณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำแนะนำและสนับสนุนการวิจัยเป็นอย่างดี

## เอกสารอ้างอิง

- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2565). แผนปฏิบัติการราชการกรมกิจการผู้สูงอายุ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566 - 2570). เรียกใช้เมื่อ 9 กรกฎาคม 2567 จาก <https://www.dop.go.th/th/laws/1/35/845>
- ปัญจวัฒน์ จุมลี และคณะ. (2564). ผลของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองและภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ. วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 29(2), 47-58.
- พนม คลี่ฉายา. (2564). การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุและข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้างภาวะพลัดพลังและผลิตภาพของผู้สูงอายุไทย. วารสารนิเทศศาสตร์, 39(2), 57-78.
- พินดา ภู่งามดี. (2566). แนวคิดการใช้ศิลปะพัฒนาชีวิตผู้สูงวัยในภาวะสังคมผู้สูงอายุ. วารสารมนุษยสังคมศาสตร์, 1(2), 11-20.
- วรารคณา โตโพธิ์ไทย. (2563). สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 15(19), 1-14.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2565). แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2566 - 2570). เรียกใช้เมื่อ 9 กรกฎาคม 2567 จาก [https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/3\\_%20DEP%20plan%2066-70\\_master-plan\\_compressed.pdf](https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/3_%20DEP%20plan%2066-70_master-plan_compressed.pdf)
- Faber, M.V. et al. (2020). Engaging Older People in Age-Friendly Cities through Participatory Video Design. *Public Health*, 17(2020), 1-15.
- Keisari, S. et al. (2021). Crafting Life Stories in Photocollage: An Online Creative Art-Based Intervention for Older Adults. Retrieved July 15, 2024, from DOI: 10.3390/bs12010001
- MacRitchie, J. et al. (2023). The use of technology for arts-based activities in older adults living with mild cognitive impairment or dementia: A scoping review. *Dementia*, 22(1), 252-280.
- Xue, M. et al. (2022). Digital Arts and Health. Retrieved July 9, 2024, from DOI: 10.1007/978-3-031-20212-4\_3