

การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี

DEVELOPING DIGITAL SKILLS OF OLDER ADULTS THROUGH EXPERIENTIAL LEARNING IN COMMUNITY SETTINGS IN PATHUM THANI PROVINCE

ประพรธน์ พลชะวะ^{1*} อังคณา กรัณยาธิกุล¹

ทักษิณา วิลัยลักษณ์² และมนทิพย์ จันทรแก้ว²

Prapat Plalacheewa^{1*} Angkana Karanyathikul¹

Taksina Wilailak² and Montip Jankaew²

Received : 7 March 2025

Revised : 19 June 2025

Accepted : 21 July 2025

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี 2) ศึกษาผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานีต่อรูปแบบการเรียนรู้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ซึ่งถูกคัดเลือกโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการอบรมที่ใช้แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ จำนวน 4 แผน แบบทดสอบก่อนและหลังการอบรม แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบวัดความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานีผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุประกอบด้วย (1) การใช้ประสบการณ์จริง (2) การสะท้อนคิด กระตุ้นให้วิเคราะห์ปัญหา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ (3) การสร้างแนวคิดใหม่ (4) การทดลองใช้งานจริง ข้อ 2) ผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ หลังการอบรมสูงกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) 3) ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในระดับมากที่สุด ($M = 4.71$, $SD = 1.15$) โดยให้คะแนนความพึงพอใจสูงสุดในด้าน วิธีการเรียนรู้ ($M = 4.80$, $SD = 1.02$), วิทยากร ($M = 4.75$, $SD = 1.05$) และผลลัพธ์ของการอบรม ($M = 4.72$, $SD = 1.15$)

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

¹ Faculty of Education, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the royal patronage

² Faculty of Science and Technology, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage

* Corresponding Author's E-mail: prapat@vru.ac.th

องค์ความรู้ที่ได้จากการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชนจังหวัดปทุมธานีประกอบด้วย การใช้ประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด การกระตุ้นให้วิเคราะห์ปัญหา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างแนวคิดใหม่ การทดลองใช้งานจริง สามารถส่งเสริมทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุได้ และผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการอบรมในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะดิจิทัล / ผู้สูงอายุ / การเรียนรู้จากประสบการณ์ / จังหวัดปทุมธานี

ABSTRACT

This study aimed to 1) develop an experiential learning model to enhance the digital skills of elderly individuals in Pathum Thani Province, 2) examine the effects of experiential learning on the digital skill development of elderly individuals in Pathum Thani Province, and 3) investigate the satisfaction levels of elderly participants regarding the learning model. A quasi-experimental research design was employed, with a simple random sampling selected sample of 30 elderly participants. The research instruments included four training plans based on the experiential learning approach, pre-tests and post-tests, behavioral observation checklists, and a satisfaction survey.

The findings revealed that:

The findings revealed that: 1) The model of developing digital skills of older adults Through experiential learning in community settings in Pathum Thani province through four key components: (1) Utilization of authentic experiences, (2) Reflective practice that stimulates problem analysis and experience sharing, (3) Conceptualization of new approaches, and (4) Practical application and experimentation. 2) The impact of experiential learning on digital skill development among older adults demonstrated statistically significant improvement in post-training scores compared to pre-training scores ($p < .05$). 3) Older adults expressed the highest level of satisfaction with the experiential learning approach ($M = 4.71$, $SD = 1.15$), with the highest satisfaction ratings observed in learning methodology ($M = 4.80$, $SD = 1.02$), instructor effectiveness ($M = 4.75$, $SD = 1.05$), and training outcomes ($M = 4.72$, $SD = 1.15$).

This study contributes knowledge on The model of developing digital skills of older adults Through the utilization of authentic experiences, reflective practice that stimulates problem analysis and experience sharing, conceptualization of new approaches, and practical application and experimentation, that effectively enhance the digital skills of older adults, who expressed the highest level of satisfaction with the training model.

Keywords: Digital skills / Older adults / Experiential learning/ Pathum Thani Province

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของประชาชนทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่การสื่อสารและบริการสาธารณะหลายประเภทถูกพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุยังคงเป็นกลุ่มที่เผชิญกับข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ซึ่งเป็นปัญหาที่กระทบต่อคุณภาพชีวิตโดยตรง (Van Dijk, 2020) ศักยภาพในการเข้าถึงและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของประชากรผู้สูงวัยนับเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตภายใต้บริบทสังคมดิจิทัล โดยครอบคลุมมิติต่างๆ อาทิ การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินผ่านระบบดิจิทัล ตลอดจนการเข้าถึงสารสนเทศและบริการด้านสุขภาพผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมสูงวัยโดยสมบูรณ์ (Complete Aging Society) โดยประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คิดเป็นมากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งหมด (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) ส่งผลให้การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพและลดความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยี การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุยังเผชิญกับข้อจำกัดหลายประการ เช่น ความกลัวต่อเทคโนโลยี (Technophobia) การขาดความมั่นใจในการใช้งาน และการขาดโอกาสในการฝึกฝน (Hunsaker & Hargittai, 2018) ทำให้การออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ

งานวิจัยด้านการศึกษาค้นพบว่าแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุคือการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งเป็นแนวคิดของ Kolb (1984) ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง แนวคิดนี้มี 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) การใช้ประสบการณ์จริง (2) การสะท้อนคิด (3) การสร้างแนวคิดใหม่ และ (4) การทดลองใช้งาน ในสถานการณ์ใหม่ วิธีการเรียนรู้ในลักษณะนี้เหมาะสมกับผู้สูงอายุ เป็นการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติจริงและการสะท้อนคิดผ่านประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน (Charness & Boot, 2009) การนำแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์มาใช้ในการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในชุมชนช่วยให้ได้ทดลองใช้เทคโนโลยีในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง เช่น การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการสื่อสาร การทำธุรกรรมออนไลน์ หรือการเข้าถึงข้อมูลทางสุขภาพผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ งานวิจัยของ Kang (2017) ชี้ให้เห็นว่าการใช้การเรียนรู้จากประสบการณ์ช่วยให้ผู้สูงอายุมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แม้ว่าจะมีโครงการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุในหลายพื้นที่ของประเทศไทย แต่ส่วนใหญ่จะใช้รูปแบบการอบรมที่เน้นการบรรยายร่วมกับการฝึกปฏิบัติ หรือปฏิบัติในระยะเวลาจำกัด ทำให้ผู้สูงอายุไม่สามารถปฏิบัติตามได้ทัน ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น งานวิจัยนี้ จึงเน้นความสำคัญในการศึกษารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีประชากรสูงวัยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทักษะดิจิทัลเป็นทักษะที่จำเป็นที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงบริบทของสังคม ผู้สูงอายุจึงต้องปรับตัวและเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจและใช้สิ่งเหล่านี้ในการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน การฝึกอบรมด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ใช้เป็นแนวทางที่เป็นระบบในการออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ และสามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนาโครงการฝึกอบรมทักษะดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุในพื้นที่อื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี
2. เพื่อศึกษาผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานีที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะดิจิทัลจังหวัดปทุมธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ ผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี ซึ่งมีอายุ 60 ปีขึ้นไป ที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรมโครงการดิจิทัลชุมชน จังหวัดปทุมธานี 100 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้สูงอายุจำนวน 30 คน ซึ่งถูกคัดเลือกโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการอบรมด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในชุมชนจังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 แผน ได้แก่ (1) พื้นฐานทักษะดิจิทัลและการใช้งานสมาร์ตโฟนเบื้องต้น (2) การใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารและการติดต่อวิดีโอเบื้องต้น (3) ความปลอดภัยทางดิจิทัลและการป้องกันภัยออนไลน์ และ (4) การนำไปใช้จริงและสะท้อนผลการเรียนรู้
2. แบบทดสอบก่อนและหลังการอบรมด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในชุมชนจังหวัดปทุมธานี เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ จำนวน 20 ข้อ
3. แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการอบรมแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)
4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะดิจิทัลในชุมชนจังหวัดปทุมธานี แบบประเมินค่า 5 ระดับ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ศึกษาเอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อออกแบบเครื่องมือการทดลอง ได้แก่
 - 1.1 แผนการอบรมด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในชุมชนจังหวัดปทุมธานี สร้างตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) นำแผนการอบรมตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านโดยใช้ดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ของแต่ละองค์ประกอบมีค่าระหว่าง 0.80 - 1.00 จากนั้นนำไปทดลองใช้ก่อนเก็บข้อมูลเพื่อหาคุณภาพ
 - 1.2 แบบทดสอบก่อนและหลังการอบรม การสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถของผู้สูงอายุด้านทักษะดิจิทัลทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมอบรม จำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาค่าความเที่ยง (Reliability) ด้วยวิธี Cronbach's Alpha ระดับ 0.80 - 0.90

และหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ระหว่าง 0.80 - 1.00 จากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.3 แบบสังเกตพฤติกรรมเพื่อใช้ในการบันทึกพฤติกรรมของผู้สูงอายุระหว่างการอบรม ประเมินระดับความสนใจ การมีส่วนร่วม และพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยแบบสังเกตพฤติกรรมมีลักษณะดังต่อไปนี้ กำหนดตัวชี้วัดพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต ซึ่งอ้างอิงจากกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ใช้มาตรวัดพฤติกรรมแบบลำดับขั้น (Rating Scale) โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตรวจสอบคุณภาพ ความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ใช้วิธีการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ในด้านการเรียนรู้ของผู้สูงอายุและเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้ดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา IOC ของแต่ละตัวชี้วัดที่มากกว่า 0.85 ทดสอบความเที่ยงของการให้คะแนนระหว่างผู้สังเกตหลายคนโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้คะแนน (Inter-Rater Reliability) มีค่ามากกว่า 0.80 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.4 แบบวัดความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในชุมชนจังหวัดปทุมธานี ใช้มาตรวัดแบบมาตรวัด 5 ระดับ ตรวจสอบค่าความเที่ยงโดยการหาค่า Cronbach's Alpha และค่าความตรงโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินก่อนนำไปใช้จริง นำไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยนี้ มีขั้นตอนการเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ก่อนการอบรม ระหว่างการอบรม และหลังการอบรม ซึ่งรายละเอียดของแต่ละช่วงมีดังนี้

1. ก่อนการอบรม การเลือกกลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกผู้สูงอายุจำนวน 30 คนที่มีความสนใจเข้าร่วมการอบรมผ่านการสมัครใจ เก็บข้อมูลพื้นฐาน ใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูล เช่น อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยี ประเมินทักษะดิจิทัลก่อนอบรม ใช้แบบทดสอบเพื่อวัดระดับทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในด้านการใช้งานสมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน และการเข้าถึงข้อมูลดิจิทัล สัมภาษณ์เชิงลึก สำนวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและอุปสรรคในการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

2. ระหว่างการอบรม การอบรมแบ่งเป็น 4 ครั้ง แต่ละครั้งใช้เวลา 3 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง จัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมตามที่ได้วางแผนไว้ให้แก่ผู้สูงอายุ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า ใช้กิจกรรมที่ออกแบบตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) ดังนี้

ครั้งที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะดิจิทัลและการใช้สมาร์ทโฟนเบื้องต้น กิจกรรมทดลองใช้งานสมาร์ทโฟน เรียนรู้การตั้งค่าพื้นฐาน การเก็บข้อมูล ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมเพื่อบันทึกการมีส่วนร่วมและความสามารถของผู้เรียน ตามแผนการอบรมที่ได้ออกแบบไว้

ครั้งที่ 2 การใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสาร เช่น LINE และ Facebook กิจกรรมการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์ด้วยสมาร์ทโฟน ฝึกปฏิบัติการส่งข้อความ การถ่ายภาพ โทรวีดีโอคอล แชร์โพสต์ การตัดต่อภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การเก็บข้อมูลโดยผู้วิจัยบันทึกปัญหาที่พบและพฤติกรรมการโต้ตอบของผู้สูงอายุตามแผนการอบรมที่ได้ออกแบบไว้

ครั้งที่ 3 ความปลอดภัยทางดิจิทัลและการป้องกันภัยออนไลน์ กิจกรรม อีคอมเมิร์ซ เบื้องต้นฝึกการตั้งค่าความปลอดภัยในแอปพลิเคชันและสมาร์ทโฟน การเก็บข้อมูลโดยบันทึกการมีส่วนร่วมและระดับความเข้าใจของผู้สูงอายุผ่านแบบสังเกตพฤติกรรม ตามแผนการอบรมที่ได้ออกแบบไว้

ครั้งที่ 4 การนำไปใช้จริงและสะท้อนผลการเรียนรู้ กิจกรรม การรู้เท่าทันสื่อ ให้ผู้สูงอายุทดลองใช้เทคโนโลยีในสถานการณ์จริง เช่น ค้นหาข้อมูลทางการแพทย์ การส่งข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ การวิเคราะห์ข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็น การเก็บข้อมูล จัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ ตามแผนการอบรมที่ได้ออกแบบไว้

3. หลังการอบรม ทำการทดสอบหลังอบรมใช้แบบทดสอบเดียวกับแบบทดสอบก่อนการอบรม เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ประเมินความพึงพอใจ ใช้แบบสอบถามแบบมาตรวัด 5 ระดับ เพื่อวัดความคิดเห็นของผู้สูงอายุต่อเนื้อหาและวิธีการสอน สัมภาษณ์เชิงลึกศึกษาปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อการนำทักษะดิจิทัลไปใช้ในชีวิตจริง ติดตามผลการนำไปใช้ สอบถามความต่อเนื่องในการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุผ่านการติดตามหลังอบรม 1 เดือน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

1. พัฒนารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี

การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านโดยใช้ดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ค่า IOC ของแต่ละองค์ประกอบมีค่าระหว่าง 0.80 - 1.00 และการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาค่าความเที่ยง (Reliability) ด้วยวิธี Cronbach's Alpha และหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ระหว่าง 0.80 - 1.00 จากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

2. ศึกษาผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ข้อมูลจากแบบทดสอบก่อนและหลังการอบรม หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การเปรียบเทียบผลก่อนและหลังอบรม ใช้ t - test for dependent samples เพื่อตรวจสอบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างผลลัพธ์ก่อนและหลังการอบรม

3. ศึกษาความพึงพอใจของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานีที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะดิจิทัลจังหวัดปทุมธานี

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ข้อมูลจากแบบวัดความพึงพอใจ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) วิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามแนวทางของ Miles & Huberman (1994) ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การลดข้อมูล (Data Reduction) คัดกรองและสรุปข้อมูลที่สำคัญจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม (2) การนำเสนอข้อมูล (Data Display) จัดหมวดหมู่ข้อมูลเป็นธีมหรือประเด็นหลักที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ (3) การสรุปและตรวจสอบข้อค้นพบ (Conclusion Drawing & Verification) วิเคราะห์ความเชื่อมโยงของข้อมูลที่ได้ และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ ในจังหวัดปทุมธานีพบว่า รูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงตามแนวคิดของ Kolb (1984) ซึ่งช่วยให้ผู้สูงอายุเข้าใจและจดจำได้ดีขึ้น พร้อมพัฒนาทักษะด้านการใช้สมาร์ทโฟน การเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ และการป้องกันภัยทางดิจิทัลได้อย่างมั่นใจ กระบวนการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ (1) การใช้ประสบการณ์จริง ผู้สูงอายุทดลองใช้เทคโนโลยี สมาร์ทโฟน และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ด้วยความมั่นใจและปลอดภัย (2) การสะท้อนคิด กระตุ้นให้วิเคราะห์ปัญหา แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ปรับแนวทางการเรียนรู้ร่วมกัน และมีเพื่อนร่วมคิดร่วมลงมือแก้ปัญหาได้ (3) การสร้างแนวคิดใหม่ เรียนรู้หลักการเทคโนโลยี ทัศนคติที่ถูกต้อง และแนวทางใช้งานที่เหมาะสม (4) การทดลองใช้งานจริง การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ช่วยให้ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสารออนไลน์ ธุรกรรมดิจิทัล ได้อย่างมั่นใจและปลอดภัย

ตารางที่ 1 แผนการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชน จังหวัดปทุมธานี

หัวข้อการพัฒนาทักษะดิจิทัล	กิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตามแนว Kolb
1. พื้นฐานทักษะดิจิทัลและการใช้งานสมาร์ทโฟนเบื้องต้น	1. การใช้ประสบการณ์จริง การใช้สมาร์ทโฟนเบื้องต้น การรู้จักสมาร์ทโฟน ของตนเองให้มากขึ้น ทดลองเปิด-ปิดเครื่อง ปรับเสียง ตั้งค่าพื้นฐาน 2. การสะท้อนคิด สนทนาถึงปัญหาที่พบและวิธีการแก้ปัญหาร่วมกัน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟน 3. การสร้างแนวคิดใหม่ อธิบายหลักการถ่ายภาพที่ดีและการแต่งภาพใน LINE Camera 4. การทดลองใช้งานจริง ฝึกถ่ายภาพด้วย LINE Camera ปรับแต่งภาพ ทดลองบันทึกวิดีโอสั้น ๆ ให้ผู้สูงอายุถ่ายภาพเพื่อน ๆ และแชร์ผ่าน LINE

ตารางที่ 1 (ต่อ)

หัวข้อการพัฒนาทักษะดิจิทัล	กิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตามแนว Kolb
2. การใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารและการตัดต่อวิดีโอเบื้องต้น	1. การใช้ประสบการณ์จริง สมัครใช้งานและทดลองใช้ LINE, Facebook, วิตโอคอล และแชทโพสต์ ฝึกถ่ายวิดีโอสั้น ๆ ผ่าน LINE Camera 2. การสะท้อนคิด พูดคุยถึงปัญหาที่พบในการใช้แอปพลิเคชัน 3. การสร้างแนวคิดใหม่ อธิบายวิธีตัดต่อวิดีโอใน CapCut 4. การทดลองใช้งานจริง ให้ผู้สูงอายุตัดต่อวิดีโอสั้น ๆ และแชร์ผ่าน LINE
3. ความปลอดภัยทางดิจิทัลและการป้องกันภัยออนไลน์	1. การใช้ประสบการณ์จริง การตั้งค่าความปลอดภัย การวิเคราะห์ข่าว 2. การสะท้อนคิด แชร์ประสบการณ์หรือข่าวเกี่ยวกับการถูกหลอกออนไลน์ และวิธีการป้องกัน 3. การสร้างแนวคิดใหม่ อธิบายหลักการตั้งค่าความปลอดภัยโซเชียล 4. การทดลองใช้งานจริง การเปลี่ยนรหัสผ่านและตั้งค่าความเป็นส่วนตัว
การนำไปใช้จริงและสะท้อนผลการเรียนรู้	1. การใช้ประสบการณ์จริง ฝึกใช้เทคโนโลยี การทำธุรกรรมออนไลน์ 2. การสะท้อนคิด เปิดเวทีให้พูดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และปัญหาที่ยังมีอยู่ 3. การสร้างแนวคิดใหม่ การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เช่น YouTube, Google 4. การทดลองใช้งานจริง ตัดต่อวิดีโอใน CapCut และแชร์ให้เพื่อนดู

รูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย การใช้ประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด การสร้างแนวคิดใหม่ การทดลองใช้งานจริง

2. ศึกษาผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุในชุมชน จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 2 ผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ โดยเปรียบเทียบทักษะดิจิทัลก่อนและหลังการอบรม

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	M	SD	t	p-value
ก่อนเรียน	30	20	9.95	3.12	8.017	.000
หลังเรียน	30	20	17.65	2.32		

**ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p < 0.05$

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ พบว่า ผลการทดสอบหลังการอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะดิจิทัลในชุมชนจังหวัดปทุมธานี

การประเมิน	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ระดับความพึงพอใจ
เนื้อหาและหลักสูตร	4.60	0.78	มากที่สุด
วิธีการเรียนรู้	4.80	1.02	มากที่สุด
วิทยากร	4.75	1.05	มากที่สุด
สื่อการอบรม	4.68	0.95	มากที่สุด
ผลลัพธ์ของการอบรม	4.72	1.15	มากที่สุด
รวม	4.71	0.99	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ในภาพรวมผู้สูงอายุมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.71$, $SD = 1.15$) เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า ผู้สูงอายุที่อบรมมีความพึงพอใจในด้านวิธีการเรียนรู้มากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 1.02$) รองลงมาคือ ด้านวิทยากร ($M = 4.75$, $SD = 1.05$) และด้านผลลัพธ์ของการอบรม ($M = 4.72$, $SD = 1.15$)

ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตพบว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถนำความรู้ทางเทคโนโลยีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ โดยผู้เข้าร่วมอบรมสะท้อนความคิดเห็นว่าแนวทางการเรียนรู้ที่ให้ฝึกปฏิบัติจริงและเรียนรู้เป็นกลุ่มช่วยให้รู้สึกปลอดภัย มีกลุ่มที่จะช่วยเรียนรู้ไปพร้อมกันทำให้เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรเมื่อพบปัญหา มีความภาคภูมิใจที่สามารถเรียนรู้และประสบความสำเร็จในการปฏิบัติ มั่นใจที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยพึ่งพาอุปกรณ์น้อยลง

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้น ช่วยเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักการเรียนรู้ของ Kolb (1984) ซึ่งส่งผลให้ผู้สูงอายุสามารถเรียนรู้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้สูงอายุได้ทดลองใช้งานเทคโนโลยีจริงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยลดความกลัวต่อเทคโนโลยี (Technophobia) และส่งเสริมความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Hunsaker & Hargittai, 2018) การที่ผู้สูงอายุสามารถสัมผัสและทดลองใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันสื่อสารต่าง ๆ และบริการออนไลน์ด้านสุขภาพ ทำให้เกิดความเข้าใจที่มากขึ้นเกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยี นอกจากนี้การฝึกปฏิบัติจริงยังช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Charness & Boot, 2009) กระบวนการสะท้อนคิดในรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถทบทวนและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีกับเพื่อนร่วมกลุ่ม ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะดิจิทัล (Kang, 2017) ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุที่ได้รับการฝึกอบรมตามรูปแบบนี้มีการพัฒนาทักษะด้านการใช้

งานสมาร์ทโฟน การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสาร และการป้องกันภัยออนไลน์ภายหลังการอบรม สูงกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) ซึ่งสนับสนุนแนวคิดของ Czaja et al. (2019) ที่กล่าวว่าผู้สูงอายุสามารถพัฒนาทักษะดิจิทัลได้ดีขึ้นเมื่อได้รับโอกาสในการฝึกปฏิบัติจริง การสร้างแนวคิดใหม่ ผ่านการเรียนรู้หลักการเกี่ยวกับความปลอดภัยทางดิจิทัล เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การป้องกันการถูกล่อลวงทางออนไลน์ และแนวทางการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ส่งผลให้ผู้สูงอายุสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Van Dijk (2020) ที่ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะดิจิทัลสามารถช่วยลดช่องว่างทางดิจิทัลและเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ

กระบวนการสุดท้ายของการเรียนรู้จากประสบการณ์คือ การทดลองใช้งานจริง ซึ่งช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง เช่น การใช้ LINE เพื่อติดต่อสื่อสาร การทำธุรกรรมออนไลน์ และการค้นหาข้อมูลสุขภาพผ่านอินเทอร์เน็ต กระบวนการนี้ทำให้ผู้สูงอายุสามารถนำความรู้ไปใช้งานได้จริงและต่อเนื่องหลังจากการอบรม สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น นอกจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แล้ว ผลการศึกษายังพบว่า ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในระดับ "มากที่สุด" ($M = 4.71, SD = 1.15$) โดยเฉพาะด้าน วิธีการเรียนรู้ ($M = 4.80, SD = 1.02$) และวิทยากร ($M = 4.75, SD = 1.05$) ซึ่งบ่งชี้ว่าผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์สูงและเน้นการฝึกปฏิบัติเป็นหลัก (Czaja et al., 2019)

จากการวิเคราะห์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มพบว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมการอบรมสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยี และมีแนวโน้มที่จะนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวันมากขึ้น การฝึกปฏิบัติในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงช่วยให้นั่นใจและลดการพึ่งพาบุคคลอื่นในการใช้งานเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kang (2017) ที่พบว่าการให้ผู้สูงอายุฝึกปฏิบัติจริงและเรียนรู้จากเพื่อนร่วมกลุ่มช่วยให้พวกเขามีความมั่นใจและสามารถนำทักษะดิจิทัลไปใช้ได้อย่างต่อเนื่อง

2. การศึกษาผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ ในจังหวัดปทุมธานี พบว่า ผลการทดสอบหลังการอบรมสูงกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ส่งผลให้ผู้สูงอายุสามารถพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลในทุกด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้าน การใช้งานสมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสาร ความปลอดภัยทางดิจิทัล และการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามแนวคิดของ Kolb (1984) สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของผู้เรียนแต่ละรายบุคคล ซึ่งส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งควรพัฒนากิจกรรมที่กระตุ้นและเสริมสร้างขีดความสามารถของผู้เรียนในแต่ละระยะของกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตาม Kolb รวมถึงส่งเสริมให้ผู้เรียนนำทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาตนเองเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ให้สูงขึ้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) ผลการศึกษาเหล่านี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Charness & Boot (2009) ที่พบว่าผู้สูงอายุสามารถเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีได้ดีขึ้นเมื่อได้รับการฝึกอบรมที่มีการฝึกปฏิบัติจริงและมีการสนับสนุนจากสังคม ปัจจุบัน

ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงช่วยลดความวิตกกังวลและเพิ่มความมั่นใจกระบวนการใช้ประสบการณ์จริง ซึ่งเป็นขั้นตอนแรก ช่วยให้ผู้สูงอายุได้ทดลองใช้ สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันสื่อสาร และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องผ่านสถานการณ์จริง ทำให้ผู้สูงอายุคุ้นเคยและลดความกลัวในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของผู้สูงอายุที่มีประสบการณ์น้อยในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล (Hunsaker & Hargittai, 2018) การสะท้อนคิดช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง ทำให้ผู้สูงอายุสามารถสะท้อนถึงปัญหาที่พบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนระหว่างการอบรม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนี้ช่วยให้พวกเขาเข้าใจวิธีการใช้งานเทคโนโลยีในมุมมองที่หลากหลาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kang (2017) ที่ชี้ให้เห็นว่าการให้ผู้สูงอายุสะท้อนคิดและเรียนรู้ร่วมกันช่วยให้พวกเขามีความมั่นใจและสามารถนำทักษะไปใช้ได้อย่างต่อเนื่อง การสร้างแนวคิดใหม่ช่วยให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับเทคโนโลยี

การเรียนรู้ผ่านกระบวนการการสร้างแนวคิดใหม่ ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าใจหลักการสำคัญ เช่น ความปลอดภัยทางดิจิทัล การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว และแนวทางการป้องกันภัยออนไลน์ ซึ่งช่วยให้ผู้สูงอายุไม่เพียงแต่ใช้งานเทคโนโลยีได้เท่านั้น แต่ยังสามารถใช้ได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Van Dijk (2020) ที่ระบุว่าการพัฒนาทักษะดิจิทัลต้องรวมถึงความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัยทางดิจิทัลและการใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม การทดลองใช้งานจริงช่วยเสริมสร้างพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ขั้นตอนการทดลองใช้งานในสถานการณ์ใหม่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถนำทักษะที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริง เช่น การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสาร การทำธุรกรรมออนไลน์ และการค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพ ทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกมั่นใจและสามารถพึ่งพาตนเองในการใช้เทคโนโลยีได้ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับงานของ Czaja et al. (2019) ที่พบว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุอย่างมีนัยสำคัญ โดยช่วยลดความกลัวและเพิ่มความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี สามารถใช้งานสมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความเข้าใจด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล และสามารถใช้งานเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย นำความรู้ที่ได้รับไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน และเกิดพฤติกรรมการใช้งานอย่างต่อเนื่อง

3. ผลการศึกษพบว่าผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่นำมาใช้ในการพัฒนาทักษะดิจิทัล ในภาพรวมผู้สูงอายุมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.71$, $SD = 1.15$) เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า ผู้สูงอายุที่อบรมมีความพึงพอใจในด้านวิธีการเรียนรู้มากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 1.02$) รองลงมาคือ ด้านวิทยากร ($M = 4.75$, $SD = 1.05$) และด้านผลลัพธ์ของการอบรม ($M = 4.72$, $SD = 1.15$) แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและมีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่มีการปฏิสัมพันธ์สูง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ (Charness & Boot, 2009; Kang, 2017) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้สูงอายุได้แก่ (1) วิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ผลการศึกษพบว่าผู้สูงอายุมีความพึงพอใจใน ด้านวิธีการเรียนรู้มากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 1.02$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ เนื่องจากช่วยให้ได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง

ลดความวิตกกังวลเกี่ยวกับเทคโนโลยี และสามารถจดจำได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984) ที่ระบุว่าการเรียนรู้ที่เน้นประสบการณ์ตรงช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Hunsaker & Hargittai (2018) ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่มีโอกาสเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติจริงจะสามารถพัฒนาทักษะดิจิทัลได้ดีกว่าผู้ที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านการบรรยายเพียงอย่างเดียว (2) บทบาทของวิทยากรที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้สูงอายุให้คะแนนความพึงพอใจใน ด้านวิทยากรอยู่ในระดับสูง ($M = 4.75$, $SD = 1.05$) แสดงให้เห็นว่า วิทยากรที่สามารถอธิบายเนื้อหาอย่างชัดเจน และช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ มีผลสำคัญต่อความสำเร็จของการฝึกอบรม วิทยากรที่มีความเป็นกันเองช่วยลดความกลัวต่อเทคโนโลยีและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้ผู้สูงอายุมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี (Czaja et al., 2019) (3) สื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการเข้าใจและการใช้งานจริง ด้านสื่อการอบรมได้รับคะแนนเฉลี่ย ($M = 4.68$, $SD = 0.95$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับการใช้คู่มือ คลิป และแอปพลิเคชันที่ใช้งานง่าย สอดคล้องกับแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุของ Van Dijk (2020) ที่ระบุว่าสื่อการเรียนรู้ที่ดีควรมีความเรียบง่าย ชัดเจน และสามารถใช้งานได้จริง (4) ผลลัพธ์ของการอบรมและการนำไปใช้จริงด้านผลลัพธ์ของการอบรมได้รับคะแนนเฉลี่ย ($M = 4.72$, $SD = 1.15$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีความพึงพอใจในรูปแบบการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kang (2017) ที่พบว่าผู้สูงอายุที่ได้รับการฝึกอบรมผ่านการปฏิบัติจริงมีแนวโน้มที่จะนำทักษะไปใช้จริงได้มากกว่า การเรียนรู้ผ่านการบรรยาย จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์สามารถสร้างความมั่นใจให้กับผู้สูงอายุ ลดความวิตกกังวลเกี่ยวกับเทคโนโลยี และส่งเสริมให้เกิดการใช้งานเทคโนโลยีในชีวิตจริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

1. การออกแบบกิจกรรมควรออกแบบกิจกรรมเปิดที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสและใช้งานเทคโนโลยีในสถานการณ์จริง
2. ควรจัดเวลาให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้สึกรู้สึก ปัญหา หรือข้อสงสัยต่างๆ การใช้เทคนิคการสนทนากลุ่มย่อย การเขียนบันทึก
3. ควรให้ผู้เรียนเชื่อมโยงหลักการและความรู้ใหม่กับประสบการณ์จริง เช่น การอธิบายหลักการรักษาความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต
4. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง เช่น การฝึกทำธุรกรรมออนไลน์ต่าง ๆ หรือการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาแนวทางการใช้ AI และ Chatbot ในการช่วยผู้สูงอายุเรียนรู้ทักษะดิจิทัล ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและสามารถสอบถามข้อมูลได้ตลอดเวลา

2. การวิเคราะห์ปัจจัยทางจิตวิทยาที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนใจของผู้สูงอายุในการนำเทคโนโลยีไปใช้

3. การเปรียบเทียบผลของรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างกันต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่าง การเรียนรู้จากประสบการณ์กับการเรียนรู้ผ่านการบรรยาย หรือการเรียนรู้แบบออนไลน์ว่าแนวทางใดมีประสิทธิภาพมากกว่ากัน

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). รายงานสถิติประชากรสูงวัยในประเทศไทย ปี 2566. กรุงเทพฯ: สำนักสถิติแห่งชาติ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). **4 Types of Learner and Learning Styles.**

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.thaiedresearch.org/NewsBanner/detail/36> (2568, 30 พฤษภาคม).

Charness, N., & Boot, W. R. (2009). Aging and Information Technology Use: Potential and Barriers. **Current Directions in Psychological Science**. 18(5): 253 - 258.

Czaja, S. J., Boot, W. R., Charness, N., & Rogers, W. A. (2019). Improving Social Support for Older Adults through Technology. **Human Factors**. 61(6): 930 - 939.

Hunsaker, A., & Hargittai, E. (2018). Aging and Digital Inequality: Differences in Internet Use Among Older Adults. **Journal of Computer-Mediated Communication**. 23(3): 197 - 213.

Kang, Y. (2017). Experiential Learning for Older Adults: Enhancing Digital Literacy and Confidence. **Educational Gerontology**. 43(5): 243 - 257.

Kolb, D. A. (1984). **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development**. Prentice Hall.

Van Dijk Jan. (2020). **The digital divide**. Cambridge, UK: Polity.