การศึกษาความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The Study of Satisfaction of Experiential Learning Procedures on Online Media Literacy of the Elderly of Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

เด่นเดือน เลิศทยากุล ไชยยะ[1] และ ปฐมพงษ์ พุ่มพฤกษ์[2]

Dendeon Lerttayakul Chaiya[1] and Phattamphong Pumpruek[2]

[1,2]อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ดิจิทัล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

Corresponding Author: denlert@aru.ac.th

Received: January 16, 2026. **Revised:** March 3, 2026. **Accepted:** March 11, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ และเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงที่โรงเรียนผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่ตั้งอยู่ในแหล่งชุมชนเมือง และผู้สูงอายุมีการติดต่อสื่อสารกันด้วยสมาร์ตโฟนเป็นส่วนใหญ่ จำนวน 3 โรงเรียน กำหนดโรงเรียนละ 20 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน เข้าร่วมกิจกรรมโรงเรียนละ 2 ครั้ง ๆ ละ 3 ชั่วโมง โดยใช้เครื่องมือเป็นโปรแกรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่อง “สูงวัยเท่า (เฒ่า) ทันสื่อ” มีเนื้อหาที่ช่วยสร้างภูมิคุ้มกันลดความเสี่ยงจากการใช้สื่อออนไลน์อย่างไม่รู้เท่าทันในกลุ่มผู้สูงอายุ จากการแบ่งปันประสบการณ์การใช้สื่อของตนเอง รวมถึงแบ่งปันข้อเสนอแนะในการรับมือจากการถูกล่อลวงผ่านสื่อออนไลน์ ผ่านกิจกรรม 4 กิจกรรม ภายใต้กรอบแนวคิด “เอ๊ะ อ๋อ โอ้ โอเค” ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุเฉลี่ยที่ 65.43 ปี มีการศึกษาระดับประถมศึกษามากที่สุด และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ประกอบอาชีพ โดยผลการประเมินด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\tilde{x}$ = 4.46) รองลงมาคือด้านการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ ในระดับมากที่สุด ($\tilde{x}$ = 4.41) และด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ในระดับมากที่สุด ($\tilde{x}$ = 4.38) ตามลำดับ

คำสำคัญ: เท่าทันสื่อ สูงอายุ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์

Abstract

This study aimed to develop online media literacy content and to evaluate the satisfaction of elderly participants towards experiential learning procedures on online media literacy in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. Purposive sampling was employed to select three elderly schools situated in urban areas of the province, where most elderly individuals communicated primarily via smartphones. A total of 60 participants were recruited, with 20 participants drawn from each school. Each school participated in two sessions, with each session lasting three hours. The research instruments comprised an experiential learning programme and structured questionnaires. Data were analysed using descriptive statistics, including percentage, mean, and standard deviation.

The findings revealed that the developed experiential learning programme consisted of four sequential activities — analysing, understanding, evaluating, and sharing - based on the content theme of online media literacy for the elderly. The programme demonstrated its capacity to raise awareness and reduce the risks associated with media illiteracy among elderly users through experience sharing and practical guidance on coping with fraud encountered via online media. Regarding participant demographics, the majority of the sample were female, with a mean age of 65.43 years, a primary education background, and no current occupation. In terms of satisfaction, participation satisfaction received the highest mean score ($\tilde{x}$ = 4.46), followed by the application of acquired knowledge ($\tilde{x}$ = 4.41), and activity satisfaction ($\tilde{x}$ = 4.38), all of which were rated at the highest level.

Keywords: Media literacy, Older adults, Experiential learning

บทนำ

ในปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ (Complete aged society) และมีอัตราการเพิ่มจำนวนที่สูงขึ้น ส่งผลให้ประเด็นผู้สูงอายุในประเทศไทยได้รับความสนใจอย่างจริงจัง โดยเฉพาะการบูรณาการงานภาครัฐเพื่อรองรับการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ การจัดหาโครงสร้างพื้นฐานและนวัตกรรมสำหรับผู้สูงอายุ การพึ่งพาตนเองของผู้สูงอายุ (Active and Productive aging) จึงเป็นประเด็นที่ภาครัฐและเอกชนควรให้ความสำคัญ (มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุ, 2566)

เรื่องหนึ่งที่สังคมผู้สูงอายุได้ให้ความสำคัญเป็นพิเศษนั่นก็คือการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารของผู้สูงอายุ เนื่องจากว่าประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ช่วยให้ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลมหาศาลได้ตลอดเวลา และรวดเร็ว จากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ. 2554-2557 ของผู้สูงอายุพบว่า มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ สะท้อนให้เห็นความสามารถในการเข้าถึง และใช้สื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ ทั้งนี้ เช่นเดียวกับปัญหาอันเกิดจากความไม่รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุก็เพิ่มขึ้นมากด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่ถือเป็นแหล่งเครือข่ายข้อมูลขนาดใหญ่และมีแนวโน้มการบริโภคข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายออนไลน์ของผู้บริโภคที่มีอัตราการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้ประกอบการในภาคส่วนต่าง ๆ ได้มีการปรับเปลี่ยนการโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการ จากการใช้สื่อเดิม มาเป็นการใช้สื่อใหม่เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางธุรกิจมากยิ่งขึ้น การใช้อินเทอร์เน็ตในยุคปัจจุบันจึงไม่จำกัดเฉพาะกลุ่มวัยเด็ก วันรุ่น หรือวัยผู้ใหญ่อีกต่อไป กลุ่มผู้สูงอายุกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายที่สำคัญอีกกลุ่มหนึ่งในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และในปัจจุบันมีการยอมรับสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นตัวเลือกที่สำคัญ โดยมีงานวิจัยหนึ่งกล่าวว่าสื่ออินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยมีจำนวนผู้ใช้งานเพิ่มมากขึ้นถึง 55% อีกทั้งยังพบว่ากลุ่มผู้ใช้ที่มีอายุ 65 ปีขึ้นไป จำนวนเพิ่มขึ้นจากเดิม 13% เป็น 26% คิดเป็นอัตราการเจริญเติบโต 100% จากสถิติยังพบว่ามีผู้สูงอายุ 18% มีการเข้าใช้งานเครือข่ายออนไลน์เป็นประจำทุกวัน (ศิรินทร์ รอมาลี และภัสสร สังข์ศรี, 2563)

เมื่อกลุ่มผู้สูงอายุเป็นเป้าหมายหนึ่งของการติดต่อสื่อสารทางการตลาดของผู้ประกอบการจึงทำให้เกิดปัญหาหลักของการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุตามผลการสำรวจกรอบแนวทางในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพชีวิตและการเรียนรู้ของผู้สูงอายุในยุคหลอมรวมเทคโนโลยีปี พ.ศ. 2558 ว่าพบ ผู้สูงอายุถูกหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต หรือทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ เช่น การขายตรง การโฆษณาขายสินค้าทางอินเทอร์เน็ต การโฆษณาผ่าน SMS/MMS/แอปพลิเคชันต่าง ๆ การคิดค่าบริการไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง นอกจากนี้ยังพบว่า ในช่วงสิบปีที่ผ่านมาผู้สูงอายุถูกเอารัดเอาเปรียบอย่างต่อเนื่องในประเด็นดังกล่าวตามที่ธีรภัทร เจริญสุข (อ้างถึงใน พิมพ์ใจ ทายะติ, 2560) กล่าวว่า เหตุผลหลักที่ผู้สูงอายุมีความเสี่ยงต่อการถูกหลอกคือ 1) ไม่มีประสบการณ์ถูกหลอกลวงเนื่องจากผู้สูงอายุเติบโตมากับการรับสารทางเดียว และเป็นสารที่ถูกคัดกรองแล้วโดยรัฐหรือสำนักข่าว จึงมีแนวโน้มที่จะเชื่อโดยไม่ทันพิจารณาข้อเท็จจริง เพียงแค่มีแหล่งหรือบุคคลอ้างอิง

(ซึ่งอาจจะไม่จริง) 2) ความจริงจังในการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุจึงทำให้ตามมุกตลกล้อเลียนหรือมีม (Meme) ของสังคมอินเทอร์เน็ตยุคใหม่ไม่ทัน 3) รู้ไม่ทันภาพตัดต่อเนื่องจากเทคโนโลยีเปลี่ยนไปทำให้การตัดต่อรูปภาพทำง่ายกว่าเดิม ผู้สูงอายุเห็นภาพโฟโต้ชอปหรือการแต่งภาพสมัยใหม่แล้วจะหลงเชื่อไปว่ามีสิ่งที่เกิดขึ้นตามภาพแต่งจริง ๆ เช่น ภาพอภินิหาร ภาพหนุ่มสาวแต่งแอปพลิเคชัน รวมถึงภาพที่สร้างจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) 4) มีเครือข่ายเพื่อนจำนวนมาก จึงส่งต่อข้อมูลในวงกว้าง เมื่อผู้ใหญ่หันมาเล่นอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย มักจะมาพร้อมกับสังคมเพื่อนโดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนเก่าสมัยยังเรียนหรือในที่ทำงาน พร้อมที่จะส่งข้อความ ข้อมูล ข่าวผิด ๆ ให้แพร่กระจายไปได้เร็วกว่าเด็กและวัยรุ่นที่มีกลุ่มคนรู้จักแคบกว่า และ 5) มีอำนาจเงินและตำแหน่ง จึงสร้างความเสียหายและผลกระทบรุนแรงกว่า

จากประเด็นปัญหาข้างต้น จึงควรมีการสนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในสังคมผู้สูงอายุเป็นอย่างยิ่งเพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลที่บิดเบือน และการหลอกลวงออนไลน์ แม้แต่กลุ่มผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเอง ซึ่งที่นี่มีบริบททางสังคม วัฒนธรรม ที่ชัดเจนเนื่องจากเป็นเมืองมรดกโลก และใกล้กับศูนย์กลางแห่งการพัฒนาของประเทศ ก็มีความวิตกกังวลในการใช้สื่อออนไลน์ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ความวิตกกังวลในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ แบ่งเป็น ความกังวลเรื่องเรียนรู้การใช้งาน กังวลเรื่องการไม่รู้ประโยชน์จากการใช้งานสมาร์ตโฟน กังวลเรื่องค่าใช้จ่ายในการใช้งานที่สูงเกินไป และกังวลเรื่องไม่มีคนให้สอบถามเมื่อมีคำถาม และ 2) ความกังวลในการใช้สื่อออนไลน์ แบ่งเป็น ความกังวลใจในความปลอดภัยจากการรับข้อมูลข่าวสาร และความกังวลเรื่องความปลอดภัยด้านการบริการธุรกรรมออนไลน์ (เด่นเดือน เลิศทยากุล ไชยยะ, 2567) ดังนั้น การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเรื่องที่ควรให้ความสำคัญ เพื่อเพิ่มภูมิคุ้มกันให้กับผู้สูงอายุสามารถใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันและเกิดประโยชน์สูงสุดได้ในอนาคต แต่ถึงแม้ว่ากลุ่มผู้สูงอายุจะเผชิญกับความท้าทายด้านทักษะดิจิทัล และงานวิจัยหลายชิ้นมีการแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้สูงอายุเองก็เป็นกลุ่มที่มีความสนใจเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น หากมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความต้องการ ความสนใจและประสบการณ์ชีวิตของพวกเขา (Choi and Dinitto, 2015) ดังนั้น การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องมีวิธีการที่เอื้อต่อผู้สูงอายุทั้งในด้านเนื้อหา ภาษา ตัวอย่างสถานการณ์และโครงสร้างกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อน

รูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) เป็นแนวความคิดที่เหมาะสมอย่างยิ่งต่อผู้สูงอายุ เนื่องจากเน้นการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ผ่านกระบวนการ 4 ขั้น ได้แก่ 1) การมีประสบการณ์ตรง 2) การไตร่ตรองสิ่งที่สังเกตเห็นจากประสบการณ์ 3) การสร้างแนวคิดนามธรรม และ 4) การทดลองใช้จริง กระบวนการดังกล่าวสามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ทำให้ผู้เรียนสามารถประเมินสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น สำหรับผู้สูงอายุแนวทางนี้ยังช่วยให้การเรียนรู้เป็นธรรมชาติ เข้าถึงง่าย และไม่รู้สึกว่าต้องเรียนในรูปแบบวิชาการที่ตึงเครียด

การใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ซึ่งให้ความสำคัญกับการลงมือทำจริง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ชีวิต และการสะท้อนความคิดอย่าง

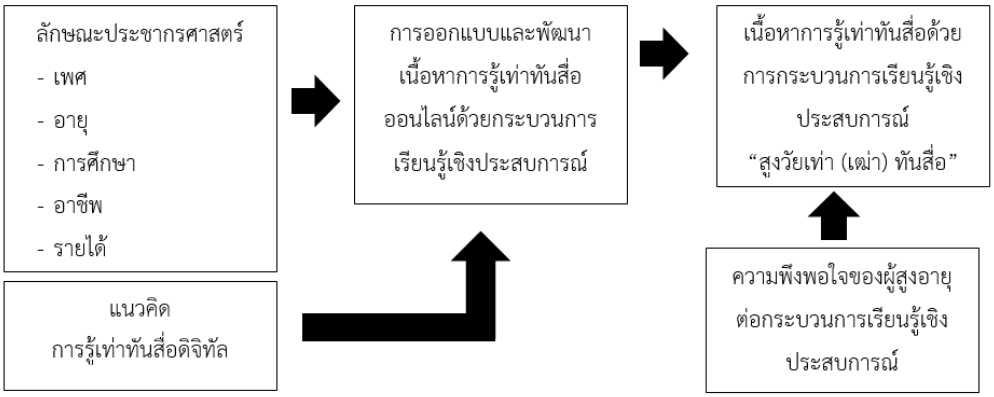
เป็นระบบ กระบวนการลักษณะนี้ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถประมวลข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้อย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น เข้าใจบริบทของข้อมูลที่ได้รับและตระหนักถึงความเสี่ยงของข่าวลวง หรือข้อมูลบิดเบือนอย่างเป็นรูปธรรม อันนำไปสู่ความสามารถในการตัดสินใจที่รอบคอบและปลอดภัย นอกจากนี้ การประยุกต์กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ยังมีศักยภาพในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดผลยั่งยืนในระดับชุมชน เนื่องจากผู้สูงอายุมีความแตกต่างและมีประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการใช้สื่อ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน แบ่งปันประสบการณ์ร่วม และร่วมมือกันหาทางออก (Kolb, 1984) เกี่ยวกับการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันในสังคมปัจจุบันจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ เริ่มจากการศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นประจำ และมีประสบการณ์การใช้สื่อออนไลน์ทั้งทางด้านที่เป็นประโยชน์ และด้านลบ เพื่อดำเนินการออกแบบและพัฒนาเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันให้กับผู้สูงอายุ เมื่อได้เนื้อหาแล้วจึงนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเท่าทันสื่อออนไลน์ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb เพื่อให้ผู้สูงอายุแบ่งปันประสบการณ์การใช้สื่อแก่ผู้ร่วมกิจกรรม ให้ได้เรียนรู้ร่วมกัน จากนั้นจึงให้ผู้สูงอายุกลุ่มเป้าหมายประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผลการประเมินจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไป ตามภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา: ผู้แต่ง

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มผู้สูงอายุจากโรงเรียนผู้สูงอายุจำนวน 3 โรงเรียนที่ได้ลงบันทึกความเข้าใจ (Memorandum of Understanding: MOU) ร่วมกับทางคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา และมีลักษณะเป็นชุมชนเมือง จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนผู้สูงอายุเทศบาลเมืองบ้านกรด อำเภอบางปะอิน 2) โรงเรียนผู้สูงอายุเทศบาลตลาดเกรียบ อำเภอบางปะอิน และ 3) โรงเรียนผู้สูงอายุองค์การบริหารส่วนตำบลบ่อโพง อ.นครหลวง จ.พระนครศรีอยุธยา โดยเลือกเฉพาะผู้สูงอายุที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ตโฟนเป็นประจำในการติดต่อสื่อสารจำนวนโรงเรียนละ 20 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน

2. ระเบียบวิธีการวิจัยในครั้งนี้ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และมีการวัดผลความพึงพอใจหลังจากจัดกระบวนการเรียนรู้แล้วเท่านั้น ไม่มีการวัดผลการเรียนรู้ทั้งก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) การจัดกระบวนการเรียนรู้

นิยามศัพท์

การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของผู้สูงอายุในการเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องจากข้อมูลที่ไม่ถูกต้องได้ และสามารถแบ่งปันข้อมูลที่ได้รับให้กับบุคคลอื่นได้อย่างถูกต้อง

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง กระบวนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุที่มุ่งเน้นให้ผู้สูงอายุได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และสะท้อนความคิดตนเองจากประเด็นคำถาม และเชื่อมโยงสถานการณ์นั้นเข้ากับประสบการณ์ของตนเองเพื่อแบ่งปันความรู้นั้นให้กับผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ร่วมกัน

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุ หมายถึง ระดับความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และประโยชน์ที่รับ

โปรแกรมการเรียนรู้ “สูงวัยเท่า (เฒ่า) ทันสื่อ” หมายถึง ชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นฐานในการออกแบบกิจกรรม มุ่งเน้นให้ผู้สูงอายุเกิดพฤติกรรมการใช้สื่อออไลน์อย่างรู้เท่าทัน

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดด้านสถานการณ์การใช้งานสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ

ด้วยประสิทธิภาพของสมาร์ตโฟนในปัจจุบันที่มีความทันสมัย ราคาถูก สามารถพกพาไปได้ทุกที่และมีการปรับเปลี่ยนฟังก์ชันการใช้งานให้ง่าย ส่งผลให้กลุ่มผู้สูงอายุหันมาใช้สมาร์ตโฟนเป็นอุปกรณ์ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อลดช่องว่างเรื่อง

ระยะทางและเวลาเพราะให้ผู้สูงอายุได้พบเพื่อนใหม่ รวมถึงเพื่อนเก่าที่ไม่ได้ติดต่อกันเป็นเวลานานได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ซึ่งไม่ใช่แค่การรู้จักกันในกลุ่มเล็ก ๆ เท่านั้น แต่ยังทำให้เกิดการสื่อสารถึงกันครอบคลุมเป็นวงกว้าง โดยไม่เสียงเงินตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งนอกจากการส่งข้อความแล้วยังสามารถส่งภาพและเสียงรวมถึงการวิดีโอคอลหรือพูดคุยแบบเห็นหน้าด้วยวิธีการที่ง่ายไม่ซับซ้อน (ธามม วงศ์สรรคกร และคณะ, 2566) ซึ่งแพลตฟอร์มที่ผู้สูงอายุให้ความนิยมมากที่สุดคือ ไลน์ (Line) ยูทูบ (Youtube) และ เฟซบุ๊ค (Facebook) ตามลำดับ (นันทิยา ดวงภุมเมศ และคณะ, 2566)

ข้อควรระวังในการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ ตามที่ เด่นเดือน เลิศทยากุล ไชยยะ (2567) ระบุไว้มีดังต่อไปนี้

1. ระวังด้านความปลอดภัยจากการรับข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากในโลกออนไลน์มีการแข่งขันการนำเสนอข้อมูลข่าวสารอย่างท่วมท้น ผู้สูงอายุจึงควรมีระวังในการรับข้อมูลข่าวสาร จำแนกได้เป็น 1) การติดกับดักข่าวปลอม (Fake News) 2) การโดนหลอกลวงจากข่าวสารการหลอกลวงต่าง ๆ 3) การเข้าใจผิดในเนื้อหา และภาพถ่ายในสื่อออนไลน์ และ 4) การแชร์ข้อมูลผิด ๆ โดยขาดการไตร่ตรองก่อน

2. ระวังในความปลอดภัยการบริการธุรกรรมออนไลน์ ถึงแม้ว่าธนาคารต่าง ๆ ให้บริการธุรกรรมออนไลน์เพื่อให้ผู้สูงอายุมีความสะดวกในการใช้บริการ แต่ผู้สูงอายุควรให้ความระวังในเรื่องดังต่อไปนี้ 1) เรื่องความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว 2) เรื่องความเสถียรของระบบธุรกรรมออนไลน์ และ 3) เรื่องการโดนขโมยเงินออกจากบัญชีธนาคารโดยไม่รู้ตัว

3. ระวังเรื่องการเป็นเหยื่อการตลาดออนไลน์ เนื่องจากความสะดวกสบาย ความรวดเร็ว และสินค้าบางชนิดก็ไม่มีจำหน่ายในประเทศไทย การเติบโตทางธุรกิจออนไลน์ก็ทำให้เกิดปัญหาหลายอย่างตามมา จึงควรให้ความระมัดระวังในเรื่องดังต่อไปนี้ 1) การได้รับสินค้าที่ไม่ได้คุณภาพ 2) การโฆษณาสินค้าเกินจริง และ 3) การหลอกให้โอนเงินและไม่ได้รับสินค้าที่สั่ง

ด้วยข้อมูลดังกล่าว ผู้สูงอายุจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ข้อดีและข้อเสียของการใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทัน ซึ่งจากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นประเด็นหลักในการออกแบบและพัฒนาเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์อย่างรู้เท่าทันในผู้สูงอายุ ซึ่งต้องศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างว่าส่งผลต่อการรับรู้ และการเรียนรู้เรื่องการเท่าทันสื่ออย่างไร

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง การมีทักษะความเข้าใจและการใช้สื่อ ไม่ว่าจะเป็นแท็บเล็ต สมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สื่ออินเทอร์เน็ต สำหรับการติดต่อสื่อสาร เพื่อให้เกิดความทันยุคทันสมัยหรือเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งทักษะต่าง ๆ นั้นจำเป็นอย่างมาก นับวันยิ่งเกิดความยุ่งยาก ซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น แต่ถ้าหากเรามีความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาความรู้ด้านที่ให้มากกว่าแค่ความบันเทิง ก็จะเกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคมได้ (อัคริมา บุญอยู่, 2560)

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital literacy skills) ประกอบด้วย 7 ทักษะ ดังนี้ (พีรวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2562)

1. ทักษะการเข้าถึง (Access Skill) คือ ความสามารถในการใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์อย่างเหมาะสม เช่น การค้นหา การจัดเก็บ และการสืบค้นสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่มีความหลากหลาย เพื่อการศึกษา เพื่อความบันเทิง และเพื่อติดตามข่าวสาร

2. ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis skill) คือ ความสามารถในการอ่านออกและเข้าใจข้อมูลสารสนเทศและสัญลักษณ์ต่างๆได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งสามารถระบุผู้แต่ง วัตถุประสงค์และกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายได้

3. ทักษะการประเมิน (Evaluation Skill) คือ ความสามารถในการตัดสินคุณภาพ คุณค่าและคุณประโยชน์เพื่อการกลั่นกรอง การคัดแยกข้อมูลสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ

4. ทักษะการสร้างสรรค์ (Creative Skill) คือ ความสามารถในการสร้างเนื้อหาสารสนเทศด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ กระดานสนมนา บล็อก รูปภาพ วิดีโอ สื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill) คือ ความสามารถในการเลือกช่องทางการสื่อสารผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น ไอแพด ไอพอต แท็บเล็ต และโทรศัพท์สมาร์ตโฟน เป็นต้น เพื่อการสื่อสารเนื้อหาดิจิทัล ไปยังกลุ่มเป้าหมายภายใต้บทบาททางดิจิทัลซึ่งผู้ใช้งานต้องมีความรับผิดชอบในการใช้งานสื่อดิจิทัลด้วย

6. ทักษะการสะท้อนคิด (Reflect Skill) คือ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น และโต้ตอบผ่านบริบททางดิจิทัลไปยังบุคคลอื่น เพื่อการให้ความช่วยเหลือ การให้ความคิดเห็น และการสอน เป็นต้น ทั้งนี้ผู้ใช้งานต้องอยู่บนพื้นฐานจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม

7. ทักษะการปฏิบัติ (Taking Action Skill) คือ ความสามารถในการทำงานและการร่วมมือกับผู้อื่นผ่านสิ่งแวดล้อมดิจิทัล เพื่อการแบ่งปันข้อมูล ความรู้ การแก้ปัญหา และการปรับปรุงข้อมูลหรือเหตุการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดึงเอาทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมาใช้เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์อย่างรู้เท่าทันในผู้สูงอายุ 4 ประเด็น ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ (Access Skill) การวิเคราะห์สื่อ (Analysis skill) การประเมินสื่อ (Evaluation Skill) และการปฏิบัติ (Taking Action Skill) ซึ่งทั้ง 4 ประเด็น เป็นทักษะหลักในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่ผู้สูงอายุสามารถจดจำได้ง่าย

แนวคิดด้านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

แนวคิดของ Kolb (2005) ได้นำเสนอกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าประกอบด้วย ขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ 1) ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) เป็นขั้นที่คนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม 2) ขั้นสังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง (Reflective Observation) เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่างมุมอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับสภาวการณ์ขณะนั้น แล้วสะท้อนแนวคิดออกมาด้วยมุมมองที่หลากหลาย 3) ขั้นสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) เป็นขั้นที่สรุปความรู้

จากการสังเกตุและการสะท้อนความคิด บูรณาการสิ่งต่าง ๆ ที่รับรู้เข้าเป็นทฤษฎีอย่างเป็นเหตุเป็นผล และ 4) ขั้นทดลอง (Active Experimentation) เป็นขั้นที่นำหลักการที่สรุปได้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่

คุณลักษณะของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ตามแนวความคิดของ Kolb (1984) มีหลักการต่าง ๆ ดังนี้ 1) เป็นกระบวนการไม่ใช่ผลลัพธ์ 2) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องที่มีรากฐานจากประสบการณ์ 3) เป็นกระบวนการแก้ไขข้อขัดแย้งระหว่างสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกันของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ 4) เป็นกระบวนการโดยรวมของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ 5) การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนกันระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม และ 6) เป็นกระบวนการของการสร้างความรู้

ซึ่งการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นประเด็นหลักในการวิจัยโดยเน้นให้ผู้สูงอายุได้สะท้อนความคิดของตนเองต่อประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยตั้งไว้ โดยเชื่อมโยงสถานการณ์นั้นเข้ากับประสบการณ์เดิมของผู้สูงอายุ แล้วแบ่งปันให้กับผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกัน อันจะก่อให้เกิดความเข้าใจต่อการเรียนรู้ที่ง่ายกว่าการเรียนรู้เชิงวิชาการ ที่ผู้สูงอายุสารถนำเอาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง สภาวะทางอารมณ์ ความรู้สึก และการประเมินคุณค่าภายในของบุคคล ที่เกิดขึ้นจากการได้รับการตอบสนองความต้องการ ความคาดหวัง หรือเป้าหมายที่ตนเองตั้งไว้ ซึ่งมีรากฐานมาจากแรงจูงใจภายในและประสบการณ์ที่บุคคลได้รับจากการเรียนรู้หรือการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อบุคคลรับรู้ว่าสิ่งที่ได้รับหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับความต้องการและความคาดหวัง จะก่อให้เกิดความรู้สึกเชิงบวก เช่น ความสุข ความพอใจ ความกระตือรือร้น ความมุ่งมั่น และขวัญกำลังใจ อันนำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมในลักษณะที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

ความพึงพอใจยังถือเป็นพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยตรง แต่สามารถรับรู้และประเมินได้ผ่านการแสดงออกทางความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งมักแสดงออกในรูปของความชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ยินดีหรือไม่ยินดีต่อสิ่งเร้า กิจกรรม หรือผลลัพธ์ที่ได้รับ ความพึงพอใจจึงมีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ การทำงาน และการดำเนินชีวิต เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจ ส่งผลให้บุคคลมีความตั้งใจ ทุ่มเท และพยายามพัฒนาตนเองหรือผลงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

องค์ประกอบของการเกิดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ได้รับ ประสบการณ์ และการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ตอบสนองในลักษณะที่แตกต่างกันไป ซึ่งจะมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ ซึ่ง พัฒนา พรหมณี ยุพิน พิทยาวัฒนชัย และจีระศักดิ์ ทัพผา (2563) ได้อธิบายองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ ดังนี้

1. ความพึงพอจจากการได้รับ การตอบสนองความต้องการของร่างกาย เป็นการตอบสนองความต้องการเพื่อการดำรงชีวิต ความปลอดภัย

2. ความพึงพอใจที่เกิดจากการได้รับ การตอบสนองความต้องการทางด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (Relatedness Needs) ด้านความต้องการทางสังคม (Need for Power) และด้านความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization)

3. ความพึงพอใจที่เกิดจากการได้รับการตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ การเรียนรู้เกิดจากการความสัมพันธ์บางอย่างระหว่างสิ่งเร้า กับพฤติกรรมการตอบสนอง แบ่งออกเป็น 2 ข้อคือ 1) ความพึงพอใจนำไปสู่การเรียนรู้เพื่อตอบสนองความต้องการจนเกิดความพึงพอใจทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้สูงขึ้น 2) ผลของการเรียนรู้นำไปสู่ความพึงพอใจ ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลการเรียนจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่นๆ ผลการเรียนรู้ที่ดีจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทน ทั้งที่เป็นผลตอบแทนภายใน (Intrinsic Rewards) หรือผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic Rewards)

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยจะเก็บข้อมูลหลังจากที่ผู้สูงอายุเข้าร่วมกระบวนการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์เสร็จแล้ว ซึ่งความพึงพอใจที่ใช้วัดแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ประเด็นด้านความรู้ความเข้าใจ / ทักษะที่ได้รับขากการร่วมโครงการ และประเด็นด้านการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ ซึ่งผลการประเมินจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไป

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่างประชากร

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้สูงอายุที่เป็นสมาชิกโรงเรียนผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาทั้งสิ้น 31 แห่ง มีสมาชิกทั้งหมด 1,370 คน

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ไปยังโรงเรียนผู้สูงอายุที่มีการทำบันทึกความเข้าใจ (Memorandum of Understanding: MOU) กับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา และมีการจัดการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อในผู้สูงอายุ ประกอบกับโรงเรียนตั้งอยู่ในแหล่งชุมชนเมือง ผู้สูงอายุมีการติดต่อสื่อสารกันด้วยสมาร์ตโฟนเป็นส่วนใหญ่จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ ได้แก่ 1) โรงเรียนผู้สูงอายุเทศบาลเมืองบ้านกรด อำเภอบางปะอิน อำเภอวังน้อย 2) โรงเรียนผู้สูงอายุเทศบาลตลาดเกรียบ อำเภอบางปะอิน และ 3) โรงเรียนผู้สูงอายุเทศบาลตำบลบ่อโพง อ.นครหลวง จ.พระนครศรีอยุธยา โรงเรียนละ 20 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 โปรแกรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่อง “สูงวัยเท่า (เฒ่า) ทันสื่อ” เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุตามกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) แนวคิดเรื่องการ

พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (Media Online Literacy) โปรแกรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นี้ กลุ่มตัวอย่างต้องเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 2 ครั้ง ครั้งละ

2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรมการ “สูงวัยเท่า (เฒ่า) ทันสื่อ” แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม “สูงวัยเท่า (เฒ่า) ทันสื่อ”

เครื่องมือทั้ง 2 ชุดนี้ ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคุณภาพ ความตรงตามเนื้อหา พิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผู้วิจัยเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ก่อนการเข้าร่วมวิจัย ผู้วิจัยได้แจ้งวัตถุประสงค์การวิจัย การสอบถามความสมัครใจ และความพร้อมในการเข้าร่วมวิจัยทุกครั้ง พร้อมขอความยินยอมในการเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครในโครงการวิจัย ข้อมูลนั้นจะถูกเก็บเป็นความลับ รวมถึงชี้แจงสิทธิของผู้เข้าร่วมการวิจัยในการถอนตัวออกจากกระบวนการวิจัยได้ตลอดเวลาตั้งแต่เดือนสิงหาคม – เดือนธันวาคม 2568

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออออนไลน์ของผู้สูงอายุ จ.พระนครศรีอยุธยา สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเริ่มจากศึกษาแนวคิดทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) แนวคิดด้านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ รวมถึงวิเคราะห์ลักษณะประชากรศาสตร์เพื่อออกแบบเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง โดยประยุกต์จากประสบการณ์เดิมของผู้วิจัยที่เคยจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้กับกลุ่มผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยามาก่อน จากนั้นจึงนำเนื้อหาและกระบวนการไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน (กลุ่มผู้สูงอายุโรงเรียนตำบลบางกระสั้น อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา จำนวน 1 ครั้ง เพื่อปรับแก้ข้อบกพร่องของเนื้อหา และกระบวนการก่อนใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง

ซึ่งเนื้อหาและโปรแกรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมานั้นเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนร่วมแชร์ประสบการณ์การใช้สื่อทั้งทางบวกและทางลบ พร้อมทั้งแบ่งปันความรู้ในการป้องกัน หรือแก้ไขปัญหาที่เกิด

จากการใช้สื่อที่เคยเกิดขึ้นกับตนเอง ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 4 ประเด็น คือ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการปฏิบัติ ผ่านโปรแกรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่อง “สูงวัยเท่า (เฒ่า) ทันสื่อ” แบ่งกิจกรรมออกเป็น 4 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมรู้จักสื่อ เพื่อเรียนรู้ผลกระทบของสื่อ และการรู้เท่าทันสื่อ 2) กิจกรรม Yes or No เพื่อวิเคราะห์เนื้อหา ข่าวสาร การตีความเนื้อหาของข่าวในปัจจุบัน 3) กิจกรรม เท่าทัน AI เพื่อรู้จักการประเมินสื่อ และสามารถแยกแยะข้อมูลที่จะส่งต่อและไม่ส่งต่อข้อมูลได้ และ 4) กิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์ เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์การใช้สื่อ และผู้สูงอายุสามารถวิเคราะห์ได้ว่าควรเชื่อ หรือไม่ควรเชื่อสื่อ เนื้อหาสื่อแบบใด รวมถึงมีวิธีการป้องกันตนเองจากการถูกล่อลวงผ่านสื่อออนไลน์อย่างไร ซึ่งในกระบวนการเรียนรู้นี้ ผู้วิจัยได้นำคาถารู้เท่าทันสื่อ “หยุด คิด ถาม ทำ” ที่เน้นการชะลอพฤติกรรมเสี่ยงที่เกิดจากการเสพสื่ออย่างไม่รู้เท่าทัน (สิรินทร พิบูลภานุวัธน์ นันทิยา ดวงภุมเมศ และขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์, 2563) มาประยุกต์ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้สูงอายุเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทันในรูปแบบที่เข้าใจง่าย จดจำได้ ภายใต้กรอบแนวคิด “เอ๊ะ อ๋อ โอ้ โอเค” โดยคำว่า “เอ๊ะ” เป็นการกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามต่อเนื้อหาสื่อที่ได้รับว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่ คำว่า “อ๋อ” เป็นการทำความเข้าใจและแยกแยะข้อมูลที่ได้รับจนเกิดความเข้าใจ คำว่า “โอ้” เป็นการส่งเสริมการตระหนักรู้ทางสังคมว่าควรแบ่งปันข้อมูลที่ได้รับกับบุคคลอื่นหรือไม่ คำว่า “โอเค” เป็นขั้นตอนการตัดสินใจว่าจะแชร์ (Share) ก็ต่อเมื่อข้อมูลนั้นผ่านการตรวจสอบแล้ว จากแหล่งข้อมูล หรือจากการสอบถามผู้รู้ หรือการเลือกไม่แชร์ เมื่อข้อมูลยังไม่ชัดเจน อันเป็นการสะท้อนการรู้เท่าทันสื่อในเชิงพฤติกรรม





ภาพที่ 2 บรรยายกาศการร่วมกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุของทั้ง 3 โรงเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ที่มา: ผู้วิจัย

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ จ.พระนครศรีอยุธยา สามารถนำเสนอได้ ดังนี้

ตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (n)	ร้อยละ (%)
1. เพศ		
ชาย	9	15
หญิง	51	85
2. อายุ เฉลี่ย 65.43 ปี		
ช่วงอายุ 61 – 65 ปี	31	51.67
ช่วงอายุ 66 – 70 ปี	20	33.33
ช่วงอายุ 71 – 75 ปี	9	15
3. ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	23	38.33
มัธยมศึกษาตอนต้น	11	18.33
มัธยมศึกษาตอนปลาย	11	18.33
ปวส อนุปริญญา	4	6.67
ปริญญาตรี	11	18.33
4. อาชีพ		
เกษตรกร	5	8.33
เกษียณ	8	13.33
ค้าขาย	6	10
ไม่ประกอบอาชีพ	27	45
ลูกจ้าง	13	21.66
ธุรกิจส่วนตัว	1	1.66

จากตารางที่ 1 สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 60 คน แบ่งเป็นเพศชาย 9 คน คิดเป็นร้อยละ 15 และเพศหญิง จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 85 กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ย 65.43 ปี โดยช่วงอายุ 61 – 65 ปี จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 51.67 และช่วงอายุ 66 – 70 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาคือช่วงอายุ 71 – 75 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00

ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับประถมศึกษา จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 38.33 รองลงมาคือระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตอนปลาย และระดับปริญญาตรีเท่ากันที่จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 18.33 อาชีพของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือไม่ประกอบชีพ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 45 รองลงมาคืออาชีพลูกจ้าง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 21.66

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุจังหวัดพระนครศรีอยุธยา รายด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข่าร่วมกิจกรรม

ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม	$\bar{x}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดโครงการ	4.41	0.61	มากที่สุด
2. เนื้อหามีประโยชน์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	4.45	0.59	มากที่สุด
3. รูปแบบกิจกรรมมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาและระยะเวลา	4.35	0.63	มากที่สุด
4. วิทยากรมีความรู้ความสามารถในเนื้อหาและการถ่ายทอดความรู้	4.66	0.50	มากที่สุด
5. เอกสารประกอบการอบรมมีความเหมาะสม และมีคุณภาพ	4.36	0.66	มากที่สุด
6. สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการอบรมมีความเหมาะสม	4.51	0.56	มากที่สุด
รวม	**4.46**	**0.59**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุจังหวัดพระนครศรีอยุธยา รายด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.46) เมื่อจำแนกตามรายข้อ พบว่าวิทยากรมีความรู้ความสามารถในเนื้อหาและการถ่ายทอดความรู้ มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.66) รองลงมาคือ สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการอบรมมีความเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.51) และเนื้อหามีประโยชน์ สามารถนำไปใช้ได้จริง ($\bar{x}$ = 4.45) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุจังหวัดพระนครศรีอยุธยา รายด้านความรู้ความเข้าใจ ทักษะที่ได้รับจากการร่วมโครงการ

ด้านความรู้ความเข้าใจ/ทักษะที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม	$\bar{x}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน	4.31	0.65	มากที่สุด
2. มีความเข้าใจปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน	4.45	0.59	มากที่สุด
3. มีทักษะในการประยุกต์ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	4.38	0.58	มากที่สุด
รวม	**4.38**	**0.61**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อระบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุจังหวัดพระนครศรีอยุธยา รายด้านความรู้ความเข้าใจ ทักษะที่ได้รับจากการร่วมโครงการโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.38) เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน มากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.45) รองลงมาคือ มีทักษะในการประยุกต์ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ($\bar{x}$ = 4.38) และมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้สื่อในชีวิตประจำวัน ($\bar{x}$ = 4.31) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุจังหวัดพระนครศรีอยุธยา รายด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข่าร่วมกิจกรรม

ด้านการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้	$\bar{x}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. สามารถนำความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ได้รับไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้จริง	4.40	0.64	มากที่สุด
2. สามารถนำความรู้ และประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการประกอบวิชาชีพ	4.38	0.64	มากที่สุด
3. สามารถนำความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ได้รับไปเผยแพร่/แนะนำให้ผู้อื่นได้	4.43	0.56	มากที่สุด
รวม	**4.41**	**0.62**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4 ความพึงพอใจต่อระบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุจังหวัดพระนครศรีอยุธยา รายด้านการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.41) เมื่อจำแนกเป็นรายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถนำความรู้และทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่ได้รับไปเผยแพร่/แนะนำให้ผู้อื่นได้ ($\bar{x}$ = 4.43) รองลงมาคือสามารถนำความรู้และทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ได้รับไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้จริง ($\bar{x}$ = 4.40) และสามารถนำความรู้ และประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการประกอบวิชาชีพ ($\bar{x}$ = 4.38) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย และส่วนใหญ่มีอายุอยู่ช่วง 61-65 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่เพิ่งเข้าสู่วัยเกษียณ เป็นวัยที่ยังไม่ค่อยมีปัญหาทางด้านสุขภาพ สามารถเรียนรู้การใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถปรับตัวให้ทันสมัยและสอดคล้องกับรูปแบบการดำเนินชีวิตได้ดีกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุมากขึ้น สอดคล้องกับกันตพล บันทัดทอง (2557) ที่ว่าผู้สูงอายุตั้งแต่ 66 ปีขึ้นไป มีความสนใจการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยที่สุด เนื่องจากปัญหาสุขภาพ เช่น ปัญหาสายตา ปัญญาการใช้นิ้วมือ จึงไม่เปิดรับการใช้สื่อออนไลน์ และจึงไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้การใช้สื่อออนไลน์ เนื่องจากตนเองไม่ได้ใช้นั่นเอง

ส่วนระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ศึกษาในระดับประถมศึกษา เนื่องจากผู้สูงอายุที่มีการศึกษาระดับสูงจะสามารถวิเคราะห์การใช้สื่อออนไลน์ได้ดีกว่าผู้มีการศึกษาน้อย กลุ่มผู้มีการศึกษาน้อยจึงให้ความสำคัญต่อการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Xiaodong Di และ Lijian Wang (2025) ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่อยู่ชนบท อายุมาก และรายได้น้อย

มีความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลน้อยกว่าผู้สูงอายุที่อยู่ในเมือง อายุน้อย รายได้มาก ซึ่งการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้กับคนกลุ่มนี้จะช่วยลดทัศนคติเชิงลบของผู้สูงอายุได้และทุกภาคส่วนควรมีการส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงควรลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลแก่ผู้สูงอายุเพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้อย่างเท่าเทียวกัน เช่นเดียวกับแนวคิดด้านลักษณะทางประชากรเรื่องสื่อสารมวลชนทฤษฎีและแนวทางการศึกษาที่ กาญจนา แก้วเทพ (2541) ระบุว่า สิ่งที่ทำให้บุคคลนั้นเกิดแนวคิด และการกระทำต่างกันนั้น บุคคลที่มีการศึกษาสูงมักจะได้เปรียบกว่าในด้านของการเป็นผู้รับข้อมูลได้มากกว่า จึงมีภูมิต้านทานเรื่องการใช้สื่อออนไลน์มากกว่าและกลุ่มผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ไม่ประกอบอาชีพ จึงมีเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้

จากการประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม “รู้เท่า (เฒ่า) ทันสื่อ” ภายใต้กรอบแนวคิด “เอ๊ะ อ๋อ โอ้ โอเค” มีการประเมินใน 3 ประเด็น ได้แก่) ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรม 2) ด้านความรู้ความเข้าใจ/ทักษะที่ได้รับจากการร่วมโครงการ และ 3) ด้านการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ อยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมด สอดคล้องกับงานวิจัยของสิรินทร พิบูลภานุวัธน์ และคณะ (2020) ที่ว่า การใช้คาถารู้เท่าทันสื่อ “หยุด-คิด-ถาม-ทำ” ช่วยลดพฤติกรรมเสี่ยงที่เกิดจากการเสพสื่ออย่างไม่รู้เท่าทันในผู้สูงอายุได้ เนื่องจากผู้วิจัยได้นำเอาคาถาดังกล่าวมาประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการผลิตเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยเน้นเนื้อหาเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุโดยเฉพาะ

นอกจากนี้แล้ว ผู้สูงอายุยังมีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม คือต้องการเรียนรู้วิธีการรับมือการใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทันในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้สูงอายุพูดคุย สะท้อนความคิดของตนเองจากประเด็นคำถาม และเชื่อมโยงสถานการณ์นั้นเข้ากับประสบการณ์ของตนเอง แล้วแบ่งปันความรู้นั้น ๆ ให้กับผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ร่วมกัน สอดคล้องกับความพึงพอใจของ Maslow (1970) ว่าความพึงพอใจเกิดจากการเรียนรู้ซึ่งจะตอบสนองความพึงพอใจที่สุดจากสิ่งเร้าหรือปัญหานั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม ซึ่งประสบการณ์จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้สถานการณ์เกิดแรงจูงใจสู่เป้าหมาย เมื่อถึงเป้าหมายแล้วก็จะเกิดความพึงพอใจ อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Kolb ที่กล่าวว่า การให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ของตนเอง มาร่วมกันคิด ตั้งคำถาม และวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ในแบบของตนเองและเกิดเป็นความรู้ที่ฝังแน่น และสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการเก็บข้อมูลเชิงลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพของกลุ่มผู้สูงอายุเพื่อให้ได้แนวทางการใช้สื่อของผู้สูงอายุ และการสร้างภูมิคุ้มกันเรื่องการใช้สื่อออนไลน์อย่างรู้เท่าทันในผู้สูงอายุ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการสนทนากลุ่ม (Focus Group) สำหรับนำผลวิจัยมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเรื่องอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพและสมบูรณ์มากที่สุด อีกทั้งยังเป็นการรับฟังเสียงสะท้อน “เสียงของผู้สูงอายุ” ต่อการรับมือข่าวลวง และจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

2. ควรมีการวัดผลเรื่อง “การรู้เท่า (เฒ่า) ทันสื่อ” โดยมีการสร้างเครื่องมือเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม (Pre Test) และหลัง (Post Test) จากเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อวัดการเปลี่ยนแปลงทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้จริง

3. ผู้ที่สนใจสามารถนำเอาโมเดล “เอ๊ อ๋อ โอ้ โอเค” ไปใช้จัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในผู้สูงอายุในสถานที่ต่าง ๆ และควรนำโมเดลดังกล่าวไปพัฒนาเป็นหลักสูตร หรือคู่มือการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุในระดับชุมชน หรือระดับองค์การบริหารส่วนท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างการใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันให้กับผู้สูงอายุในพื้นที่ตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *สื่อสารมวลชนทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กันตพล บันทัดทอง. (2557). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร* (การค้นคว้าอิสระ). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

เด่นเดือน เลิศทยากุล ไชยยะ. (2567). ความวิตกกังวลต่อการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *วารสารราชภัฏกรุงเก่า, 11*(3), 172–185.

ธามม วงศ์สรรคกร, ชาญเดช เจริญวิริยะกุล, และอัครมณี สมใจ. (2566). การรับรู้ประโยชน์ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ. *วารสารรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 6*(1), 168–178.

นันทิยา ดวงภุมเมศ. (2566). *รายงานผลสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อ ผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ และพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุในปี พ.ศ. 2566*. https://www.iceml.org /Doc/esearch Report-2024-Media-Usage.pdf

พัฒนา พรหมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัย, และจีระศักดิ์ ทัพผา. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ สถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย, 26*(1), 59–66.

พิมพ์ใจ ทายะติ. (2560). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุประเทศไทยเพื่อการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร* (วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พีรวิชญ์ คำเจริญ, และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2562). การรู้เท่าทันดิจิทัล: วิวัฒนาการ ความหมาย และการสังเคราะห์ทักษะ. *วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์, 1*(2), 72–81.

มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุ. (2566). *รายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ. 2565*. มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุ.

ศิรินทร์ รอมาลี, และภัสสร สังข์ศรี. (2563). การพัฒนาเว็บไซต์การท่องเที่ยวสำหรับผู้สูงอายุตามแนวทางที่ทุกคนเข้าถึงได้ (WCAG) และหลักการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design). *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น, 17*(2), 127–135.

สิรินทร พิบูลภานุวัธน์, นันทิยา ดวงภุมเมศ, และขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์. (2563). สูงวัยไม่เสพสื่ออย่างสุ่มเสี่ยง: การสร้างนักสื่อสารสุขภาวะสูงอายุที่รู้เท่าทันสื่อ. *Journal of Business, Innovation and Sustainability, 15*(3), 17–191.

อัคริมา บุญอยู่. (2560). *Digital literacy เรื่องใกล้ตัวที่ควรรู้*. สำนักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

Choi, N. G., & DiNitto, D. M. (2015). Role of new diagnosis, social isolation, and depression in older adults' smoking cessation. *The Gerontologist, 55*(5), 793–801. https://doi.org/10.1093/geront/gnu046

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

Kolb, D. A. (2005). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.

Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality*. Harper & Row.

Xiaodong, D., & Wang, L. (2025). Impact of digital literacy on aging attitudes of the elderly from the perspective of social cognitive theory. *BMC Public Health, 25*, Article 2113. https:// doi.org/10.1186/s12889-025-23377-w