



การพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในองค์กรเอกชนขนาดใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานคร

DEVELOPMENT OF A PROTOTYPE FOR PROMOTING DIGITAL COMPETENCE AMONG  
ACCOUNTANTS IN LARGE PRIVATE ORGANIZATION IN THE BANGKOK  
METROPOLITAN AREA

ดลหรรษ พัฒนภูมิ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในองค์กรเอกชนขนาด  
ใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานคร



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF A PROTOTYPE FOR PROMOTING DIGITAL COMPETENCE AMONG  
ACCOUNTANTS IN LARGE PRIVATE ORGANIZATION IN THE BANGKOK  
METROPOLITAN AREA



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF ARTS  
(Applied Psychology)

Graduate School, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในองค์กรเอกชนขนาด

ใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานคร

ของ

ดลหรรษ พัฒนภูมิ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

(อาจารย์ ดร.ปิยพงษ์ คล้ายคลึง)

ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ว่องวาณิช)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ชัยยุทธ กลีบบัว)

|                  |                                                                                                        |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อเรื่อง       | การพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในองค์กรเอกชนขนาดใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานคร |
| ผู้วิจัย         | ชลพรรษ พัฒนภูมิ                                                                                        |
| ปริญญา           | ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต                                                                                     |
| ปีการศึกษา       | 2563                                                                                                   |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อาจารย์ ดร. ปิยพงษ์ คล้ายคลึง                                                                          |

การพูดกับตัวเองเชิงบวกเป็นกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการทำงานของพนักงาน งานวิจัยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิผลและความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจากผลการวิเคราะห์ประสิทธิผลผู้ใช้และความต้องการจำเป็น และ 3) เพื่อทดลองใช้ต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่พัฒนาขึ้น การวิจัยนี้ประยุกต์ใช้การวิจัยประสิทธิผลผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบกับกลุ่มของนักบัญชีบริษัทเอกชน จำนวน 116 คน มีการดำเนินงาน 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามประสิทธิผลการพูดกับตนเองเชิงบวก มี 4 มิติ คือ บทบาท อารมณ์ เจตคติ และพฤติกรรม และแบบประเมินความต้องการจำเป็นในการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล มี 5 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสร้างเนื้อหาทางดิจิทัล ความปลอดภัย และการแก้ไขปัญหา ระยะที่ 2 การกำหนดเป็นหลักการออกแบบกิจกรรม ที่มีค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยาม (IOC: Index of Objective Congruence) มีค่าระหว่าง 0.67-1.00 และมีค่าความเที่ยงโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคอยู่ระหว่าง 0.73-0.93 และระยะที่ 3 การตรวจสอบความเหมาะสมในการนำไปใช้จริง โดยใช้แบบสอบถามความเหมาะสมของกิจกรรม ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) นักบัญชีมีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง มีประสิทธิผลการพูดกับตนเองเชิงบวกด้านอารมณ์และเจตคติอยู่ในระดับมาก และด้านบทบาทและพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในด้านการแก้ไขปัญหามากที่สุด 2) คุณลักษณะของต้นแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีประยุกต์ใช้หลักการพูดกับตนเองเชิงบวก 3 แนวทาง ได้แก่ 1) การพูดด้วยข้อความที่ให้กำลังใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน 3) กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นใช้กระบวนการพูดกับตนเองเชิงบวกมี 4 กิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และผลการทดลองใช้พบว่าพนักงานมีทักษะการพูดกับตนเองเชิงบวกและการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเพิ่มขึ้น ข้อเสนอแนะในการวิจัยนำผลการวิจัยไปใช้ องค์การควรส่งเสริมให้ส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลที่มีการพูดให้กำลังใจเชิงบวก ให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ สร้างสถานการณ์การแข่งขันสมรรถนะด้านดิจิทัล และการให้กำลังใจจากหัวหน้างาน สำหรับข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป ควรนำหลักการออกแบบต้นแบบกิจกรรมจากงานวิจัยนี้ไปใช้ในบริบทอื่นที่ใกล้เคียงกัน

คำสำคัญ : ประสิทธิภาพผู้ใช้, ความต้องการจำเป็น, การพัฒนาต้นแบบ, นักบัญชี, การรับรู้ความสามารถด้านดิจิทัล, การพูดกับตนเองเชิงบวก

|                |                                                                                                                                                    |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Title          | DEVELOPMENT OF A PROTOTYPE FOR PROMOTING DIGITAL COMPETENCE<br>AMONG ACCOUNTANTS IN LARGE PRIVATE ORGANIZATION IN THE BANGKOK<br>METROPOLITAN AREA |
| Author         | DOLLAHAS PATPOOM                                                                                                                                   |
| Degree         | MASTER OF ARTS                                                                                                                                     |
| Academic Year  | 2020                                                                                                                                               |
| Thesis Advisor | Piyapong Khaikleng , Ph.D.                                                                                                                         |

Positive self-talk is an activity that increases employee productivity. The objectives of this research are as follows: (1) to analyze experiences and needs to enhance the digital competence of accountants by applying user experience research; (2) to design and develop a positive self-talk prototype to enhance the digital competence among accountants based on user experience and needs analysis; and (3) to test the developed digital competence enhancement prototype with the accountants. This research applied user experience research and design research to study 116 accountants working in private companies. The study proceeded in three phases. In phase one, the data collection was conducted by an online survey. The positive self-talk experiences were analyzed in four aspects including roles, emotions, attitudes, and behaviors. The need for digital competence was analyzed in five areas, including information and data literacy, communication and collaboration, digital content creation, safety, and problem-solving. In phase two, the results of phase one were used as a framework to design activities. In phase three, verification of the suitability of all of the activities developed in phase two. The activity suitability questionnaire had an IOC (Index of Objective Congruence) ranging between 0.67-1.00 and a reliability based on the Cronbach's alpha coefficient range between 0.73-0.93. The result of the research concluded: (1) the digital competence among the accountants were at a moderate level and experienced high levels of positive self-talk in terms of emotions and attitudes. The roles and behaviors were at a moderate level and the need for digital competence in terms of problem-solving areas was at the greatest level; (2) the characteristics of the developed digital competence enhancement prototype consists of three mechanisms: (1) using positive encouraging messages; (2) giving examples of competence-motivating messages; and (3) creating competitive situations and receiving encouragement from mentors or supervisors; and (4) four positive self-talk activities to promote digital competence were developed and appropriate at a high level. The results showed that the accountants had increased positive self-talk skills and digital competence. In terms of recommendations on how to apply the research, companies should promote digital competence by using positive encouraging messages and striving at work, giving examples of competence-motivating messages, creating competitive situations and receiving encouragement from mentors or supervisors.

Keyword : User Experience, Prototype Development, Accountants, Digital Competence, Positive Self-talk

## กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จลุล่วงของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เกิดขึ้นได้เนื่องจากความเมตตากรุณาและความอนุเคราะห์ช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ ดร.ปิยพงษ์ คล้ายคลึง ที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา จุดประกายความคิด ดูแลถ่ายทอดองค์ความรู้ แบบแผนการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และเป็นครูผู้หล่อหลอมเอาใจใส่ ให้คำแนะนำอันมีคุณค่า เปิดโอกาสผู้วิจัย ทางด้านความคิด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์อย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ว่องวานิช ที่ได้สละเวลาอันมีค่า เพื่อชี้แนะแนวทางในการศึกษาและการวิจัยที่เหมาะสม พร้อมทั้งตรวจทานข้อบกพร่องที่ดี เพื่อนำไปแก้ไขให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ทางวิชาการมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกเป็นเกียรติอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมราพร สุรการ ผู้เป็นคณะกรรมการในการสอบเค้าโครง ที่ได้ให้ความรู้ทางด้านหลักจิตวิทยา ให้คำแนะนำที่ดีในการแก้ไขสิ่งบกพร่องในการวิจัยนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ชัยยุทธ กลีบบัว ผู้เป็นทั้งคณะกรรมการสอบเค้าโครงและการสอบปากเปล่าปริญญาโท ที่ให้ความรู้และคำแนะนำในด้านจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ รวมทั้งข้อเสนอแนะที่ดีในการแก้ไขสิ่งบกพร่องในการวิจัยนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทย์ญา วัฒนโธ และ อาจารย์ ดร.สุดาร์ตน์ ตันติวิวัฒน์ ผู้เป็นคณะกรรมการสอบเค้าโครงปริญญาโท รวมทั้งให้คำแนะนำให้การแก้ไขสิ่งบกพร่องในการวิจัยนี้

ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ประจำหลักสูตร ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ทุกท่าน ที่ช่วยถ่ายทอดองค์ความรู้และสมบัติอันมีค่าเพื่อการศึกษาและการทำงานของผู้วิจัยในอนาคต และขอขอบคุณเพื่อน ๆ นิสิตจิตวิทยาประยุกต์ รุ่น 4 ทุกคนที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจกันเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณเขตโสภณ และคุณกนกวรรณ พัฒนภูมิ ผู้เป็นบิดามารดา คุณยายเพียร ศรีวะโร และน้องสาวผู้รักยิ่งของข้าพเจ้า นางสาวมนัสตรา พัฒนภูมิ ที่คอยเป็นกำลังใจ สนับสนุนผู้วิจัยในทุก ๆ เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยมีความมานะอดทน และผ่านอุปสรรคทั้งหลายมาได้ด้วยความรักจากท่าน

สุดท้ายนี้คุณประโยชน์อันเกิดจากปริญญาฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องรำลึกถึง ความรักของบุพการี และพระคุณของครูอาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ข้าพเจ้าตั้งแต่วัยเด็กจนปัจจุบัน

ดลพรรษ พัฒนภูมิ

## สารบัญ

|                                                 | หน้า |
|-------------------------------------------------|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย .....                           | ง    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....                        | จ    |
| กิตติกรรมประกาศ.....                            | ฉ    |
| สารบัญ .....                                    | ช    |
| สารบัญตาราง.....                                | ฅ    |
| สารบัญรูปภาพ .....                              | ฐ    |
| บทที่ 1 บทนำ.....                               | 1    |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....             | 1    |
| คำถามการวิจัย.....                              | 4    |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย.....                    | 4    |
| ขอบเขตการวิจัย .....                            | 4    |
| นิยามศัพท์ .....                                | 6    |
| นิยามเชิงปฏิบัติการ .....                       | 7    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย .....         | 9    |
| บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....     | 11   |
| ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านดิจิทัล..... | 12   |
| 1.1 สมรรถนะด้านดิจิทัล.....                     | 12   |
| 1.2 การรับรู้ความสามารถของตนเอง.....            | 18   |
| ตอนที่ 2 การพูดกับตนเองเชิงบวก.....             | 23   |
| 2.1 ความหมายของการพูดกับตนเองเชิงบวก.....       | 23   |
| 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวก .....   | 23   |

|                                                                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.3 ความสัมพันธ์ของการพุดกับตนเองเชิงบวกกับการรับรู้ความสามารถในตนเอง .....                                                           | 26 |
| ตอนที่ 3 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบ .....                                                                           | 26 |
| 3.1 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) .....                                                                                  | 26 |
| 3.2 การวิจัยการออกแบบ (design research) .....                                                                                         | 29 |
| ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย.....                                                                                                      | 31 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....                                                                                                       | 34 |
| ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็นของนักบัญชีในด้านการพุดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชี.....                      | 34 |
| 1. ขั้นการทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก (Empathize) .....                                                                              | 34 |
| 2. ขั้นการนิยามปัญหา (Define problem) .....                                                                                           | 44 |
| ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาต้นแบบ.....                                                                                                | 45 |
| 1. ขั้นการสร้างความคิด (Ideate) .....                                                                                                 | 45 |
| 2. ขั้นการสร้างต้นแบบ (Prototype) .....                                                                                               | 46 |
| ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด .....                                                                                                | 49 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล .....                                                                                                             | 49 |
| สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....                                                                                                 | 50 |
| บทที่ 4 ผลการวิจัย .....                                                                                                              | 51 |
| ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพุดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี ..... | 51 |
| ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล.....                                                                                                          | 51 |
| 1.1 ประสบการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี.....                                           | 53 |
| 1.2 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี .....                                                                                 | 55 |

|                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.3 ประสบการณ์การพูดกับตนเองของนักบัญชีจำแนกตามระดับการรับรู้สมรรถนะด้าน<br>ดิจิทัล.....           | 67  |
| 1.4 ปัจจัยด้านลักษณะการพูดกับตนเองที่ส่งผลต่อการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนัก<br>บัญชี.....       | 71  |
| 1.5 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ....                   | 75  |
| ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนัก<br>บัญชี .....      | 79  |
| 2.1 ส่วนประกอบของหลักการออกแบบต้นแบบ .....                                                         | 80  |
| 2.2 การนำผลวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ในการออกแบบต้นแบบฯ .....                                           | 82  |
| ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรม .....                                                 | 93  |
| 3.1 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมในภาพรวม .....                                              | 93  |
| 3.2 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมที่จำแนกตามการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล<br>ของนักบัญชี ..... | 95  |
| บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....                                               | 103 |
| ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ .....                                                               | 103 |
| สรุปผลการวิจัยระยะที่ 1 .....                                                                      | 104 |
| ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาต้นแบบ.....                                                             | 104 |
| สรุปผลการวิจัยระยะที่ 2 .....                                                                      | 105 |
| ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด .....                                                             | 106 |
| สรุปผลการวิจัยระยะที่ 3 .....                                                                      | 106 |
| อภิปรายผล .....                                                                                    | 106 |
| ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....                                                                         | 109 |
| บรรณานุกรม .....                                                                                   | 110 |
| ภาคผนวก.....                                                                                       | 115 |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| ภาคผนวก ก .....      | 116 |
| ภาคผนวก ข .....      | 118 |
| ภาคผนวก ค .....      | 120 |
| ภาคผนวก ง.....       | 128 |
| ภาคผนวก จ .....      | 136 |
| ประวัติผู้เขียน..... | 140 |



## สารบัญตาราง

|                                                                                                     | หน้า |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| ตาราง 1 กำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม .....                                                               | 35   |
| ตาราง 2 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....                                                            | 38   |
| ตาราง 3 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบ .....                                                | 39   |
| ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อคำถาม .....                                          | 40   |
| ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อคำถาม (ต่อ) .....                                    | 42   |
| ตาราง 6 หลักการออกแบบที่พัฒนาขึ้น .....                                                             | 47   |
| ตาราง 7 การหาคุณภาพของแบบสอบถาม .....                                                               | 48   |
| ตาราง 8 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบ .....                                                | 49   |
| ตาราง 9 ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล .....                                                               | 52   |
| ตาราง 10 ระดับประสิทธิผลการพุดกับตนเองเชิงบวกจำแนกตามมิติ .....                                     | 53   |
| ตาราง 11 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในภาพรวม .....                                  | 56   |
| ตาราง 12 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรอายุ .....                        | 58   |
| ตาราง 13 การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามอายุ .....           | 59   |
| ตาราง 14 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรประสบการณ์ทำงาน ....              | 61   |
| ตาราง 15 การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามประสบการณ์ทำงาน..... | 63   |
| ตาราง 16 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา ..                  | 64   |
| ตาราง 17 การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามระดับการศึกษา.....   | 66   |
| ตาราง 18 ระดับการพุดกับตนเองเชิงบวก .....                                                           | 68   |

|          |                                                                                                          |    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ตาราง 19 | ประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี                                | 71 |
| ตาราง 20 | การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ                                                 | 71 |
| ตาราง 21 | การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ                                                               | 72 |
| ตาราง 22 | การการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน                    | 73 |
| ตาราง 23 | สรุปผลลักษณะการพูดกับตนเองของนักบัญชี                                                                    | 74 |
| ตาราง 24 | การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่สังเกต                   | 74 |
| ตาราง 25 | การวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย                                                                    | 75 |
| ตาราง 26 | ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี                                     | 76 |
| ตาราง 27 | สรุปผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น                                                                      | 78 |
| ตาราง 28 | ส่วนประกอบของหลักการออกแบบต้นแบบการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี | 80 |
| ตาราง 29 | การออกแบบต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี                                         | 82 |
| ตาราง 30 | กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 1                                                                      | 87 |
| ตาราง 31 | กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 2                                                                      | 89 |
| ตาราง 32 | กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 3                                                                      | 90 |
| ตาราง 33 | กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 4                                                                      | 91 |
| ตาราง 34 | ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรม                                                                      | 93 |
| ตาราง 35 | ความเหมาะสมของกิจกรรม ตามการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี                                          | 95 |
| ตาราง 36 | ข้อค้นพบจากการทดลองทำกิจกรรม                                                                             | 98 |

## สารบัญรูปภาพ

### หน้า

|                                                                                                                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ภาพประกอบ 1 กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัล .....                                                                                                                       | 15 |
| ภาพประกอบ 2 โครงสร้างสัมพันธ์ระหว่างสามองค์ประกอบซึ่งเป็น ตัวกำหนดที่มีอิทธิพลเชิง<br>เหตุผลซึ่งกันและกัน .....                                                | 20 |
| ภาพประกอบ 3 ความแตกต่างระหว่างการรับรู้ความสามารถ ของตนเองและความคาดหวังผลที่<br>จะเกิดขึ้น.....                                                               | 21 |
| ภาพประกอบ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความสามารถ ในตนเองและความคาดหวังใน<br>ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น .....                                                       | 22 |
| ภาพประกอบ 5 การพูดกับตนเอง.....                                                                                                                                | 24 |
| ภาพประกอบ 6 การพูดกับตนเอง.....                                                                                                                                | 25 |
| ภาพประกอบ 7 หลักการออกแบบ โดย Van den Akker (1999) .....                                                                                                       | 30 |
| ภาพประกอบ 8 กรอบแนวคิดการวิจัย .....                                                                                                                           | 33 |
| ภาพประกอบ 9 ตัวอย่างแบบสอบถาม .....                                                                                                                            | 37 |
| ภาพประกอบ 10 สรุปผลวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็น การพูดกับตนเองเชิง<br>บวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชี.....                    | 79 |
| ภาพประกอบ 11 หลักการออกแบบของต้นแบบการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้<br>สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีใช้กรอบการออกแบบของสุวิมล ว่องวาณิช (2563)..... | 81 |

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เศรษฐกิจยุคดิจิทัลเป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญก่อให้เกิดประโยชน์อย่างยิ่งต่อการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งในด้านการดำเนินธุรกิจ การผลิต การบริการ รวมถึงในเรื่องของต้นทุนการดำเนินธุรกิจที่ลดลง ส่งผลให้เกิดความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งถือเป็นการส่งเสริมให้คนในสังคมมีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้น (นันทวรรณ บุญช่วย, 2563) จากการแข่งขันทางธุรกิจดังกล่าว ได้มีการนำใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์หรือหุ่นยนต์เข้ามาใช้กับงานบัญชี โดยเฉพาะงานในรูปแบบที่มีมาตรฐานชัดเจน เนื่องจากมีความถูกต้องแม่นยำสูงและรวดเร็วมากกว่าการทำงานโดยบุคลากรบัญชี จนเกิดความกังวลว่า ปัญญาประดิษฐ์หรือหุ่นยนต์จะเข้ามาแทนที่อาชีพนักบัญชี (สภานิติบัญญัติ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2563a) ส่งผลให้นักบัญชีต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาทและเพิ่มคุณค่าให้กับองค์กรมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด การบริหารจัดการทรัพยากร การประเมินความเสี่ยงและโอกาสทางธุรกิจขององค์กร การสร้างโมเดลธุรกิจ การวิเคราะห์โอกาสใหม่ ๆ สำหรับการขยายธุรกิจให้เกิดประสิทธิผลและประสิทธิภาพ รวมทั้งการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการทำงานบัญชีให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยไม่จำกัดเพียงแค่การรายงานผลทางการเงิน แต่ยังคงครอบคลุมถึงการสร้างผลประกอบการหรือผลการดำเนินงานเชิงธุรกิจขององค์กรให้สูงขึ้นอีกด้วย แม้ว่าการงานของนักบัญชีอาจไม่ได้เป็นงานที่จะส่งผลต่อผลการดำเนินงานหรือกำไรของสถานประกอบการธุรกิจโดยตรง แต่เป็นบุคคลที่สนับสนุนให้การทำงานขององค์กรขับเคลื่อนไปได้อย่างคล่องตัวและเกิดการบริหารจัดการที่ให้อุปกรณ์ในแต่ละระดับสามารถทำงานได้อย่างเต็มตามศักยภาพ (กรมพัฒนาธุรกิจการค้า, 2559)

ภาระหน้าที่ของนักบัญชีจะต้องอาศัยความรอบคอบและอยู่บนหลักการภายใต้หลักธรรมาภิบาลทั้งด้านการรวบรวม จัดเก็บ วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูล (เจนจิรา ชันแก้ว, 2557) จากสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลนี้ทำให้องค์กรมีความจำเป็นต้องพัฒนาสมรรถนะของนักบัญชีเพิ่มขึ้น นอกเหนือจากการพัฒนาความรู้ด้านการเงิน กฎหมาย เศรษฐศาสตร์ ความเข้าใจในธุรกิจแล้ว นักบัญชียังต้องมีความรอบรู้ด้านดิจิทัล (Digital literacy) อีกด้วย (Southern Cross University, 2016 อ้างถึงใน เพ็ญญา เกื้อเกตุ, 2563)

หน่วยงานวิชาชีพของนักบัญชีทั้งระดับชาติและระดับสากลต่างเห็นสอดคล้องกันเกี่ยวกับการก้าวสู่ความเป็นนักบัญชีมืออาชีพ (Professional accountants) โดยอาจจะมีสภา

วิชาชีพที่กำหนดมาตรฐานของนักบัญชีวิชาชีพให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล (เพ็ญภา เกื้อเกตุ, 2563) ซึ่งจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะหรือแนวโน้มในอนาคตของนักบัญชีมืออาชีพของไทยและต่างประเทศ (Zhyvets, 2018; สภาวิชาชีพบัญชี ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2563b) จะเห็นได้ว่า การก้าวสู่สังคมยุคดิจิทัลทำให้เกิดความสามารถในการแข่งขัน สมรรถนะด้านดิจิทัล จึงถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในการพัฒนาความรู้ ความสามารถ และคุณลักษณะให้นักบัญชีสามารถปฏิบัติงานด้านดิจิทัลและใช้เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการทำงาน กลายเป็นนักบัญชีที่สามารถออกแบบและพัฒนางานของตนเองโดยใช้ดิจิทัลเป็นฐานในการทำงานได้อีกด้วย

สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจากการสืบค้นของผู้วิจัยยังคงค่อนข้างมีจำกัด ส่วนใหญ่จะเป็นสมรรถนะด้านดิจิทัลบริบทอื่น ๆ เช่น สมรรถนะด้านดิจิทัลของครู (Mannila, Nordén, & Pears, 2018; Svensson & Baelo, 2015; กณิชา ศิริศักดิ์, 2559) สมรรถนะด้านดิจิทัลในนักเรียน (Calvani, Cartelli, Fini, & Ranieri, 2008; Hatlevik, Guðmundsdóttir, & Loi, 2015a, 2015b; Svensson & Baelo, 2015) สมรรถนะด้านดิจิทัลในที่ทำงาน (Oberländer, Beinicke, & Bipp, 2020) และสมรรถนะด้านดิจิทัลพนักงานบริษัท (Belolipetskaya, Golovina, Polyanin, & Vertakova, 2020) สำหรับที่เกี่ยวข้องกับนักบัญชีวิชาชีพจะมีการจัดแบ่งองค์ประกอบตามบริบทการทำงานหรือองค์กร ดังตัวอย่างของ Zhyvets (2018) ศึกษาสมรรถนะของ นักบัญชีในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 10 สมรรถนะ ได้แก่ ความรู้ด้านวิชาชีพเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ความสามารถเชิงสร้างสรรค์และพัฒนาความคิดเป็นภาพ ความรู้ด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม ความรู้ด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เชิงเหตุผล ความรู้เฉพาะทางของอาชีพนักบัญชี ความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหา คุณภาพของการเป็นผู้นำ ความเข้าใจและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และความเป็นมืออาชีพ สำหรับ วริยา ปานปรุง, ทิวัตต์ มณีโชติ, ชัชสร รัญ รอดยิ้ม และนัฐพงศ์ ส่งเนียม (2563) กล่าวว่า สมรรถนะของนักบัญชียุคดิจิทัล ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัล การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และผลิตภาพที่มีคุณภาพสูง นอกจากนี้ Mannila et al. (2018) กล่าวว่า องค์ประกอบของสมรรถนะด้านดิจิทัล มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล การสื่อสารและการทำงานร่วมผู้อื่น การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล ความปลอดภัย และการแก้ไขปัญหา จากที่ได้กล่าวมากองค์ประกอบของสมรรถนะด้านดิจิทัลที่มีความใกล้เคียงกับบริบทของประชากรที่ใช้ในการวิจัยมากที่สุด คือ องค์ประกอบของ Mannila et al. (2018) เนื่องจากระบุถึงส่วนประกอบในเรื่องของการสร้างเนื้อหาในด้านดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายขององค์การของประชากรที่ทรงพลังให้นักบัญชีมีคุณสมบัติในด้านนี้ทัดเทียมกับสมรรถนะดิจิทัลในด้านอื่นๆ

ทั้งนี้จากการศึกษาเอกสารพบว่า การวัดองค์ประกอบของสมรรถนะด้านดิจิทัลมีหลากหลายรูปแบบโดย Svensson and Baelo (2015) และ กณิชา ศิริศักดิ์ (2559) ได้กล่าวว่า เป็นการวัดการรับรู้ด้านสมรรถนะด้านดิจิทัล และ Li and Ranieri (2010 อ้างถึงใน กณิชา ศิริศักดิ์, 2559) ได้กล่าวว่าเป็นการใช้เครื่องมือในการวัดโดยทำการประเมินสมรรถนะในรูปแบบที่เป็นข้อสอบ ซึ่งทั้งนี้จะมีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น โดยการศึกษาครั้งนี้ได้เลือกใช้วิธีวัดการรับรู้ของสมรรถนะด้านดิจิทัลตามแนวคิดของ Svensson and Baelo (2015) และกณิชา ศิริศักดิ์ (2559)

การศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะด้านดิจิทัล จะส่งผ่านด้วยการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านสมรรถนะดิจิทัล ดังงานวิจัยของ สมศรี เวินทอง (2562) พบว่า การส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลมีความเกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง เกี่ยวกับความสามารถทางด้านการใช้เทคโนโลยี ทั้งนี้ในงานวิจัยต่าง ๆ ได้นำทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเองมาอธิบายตัวแปรสมรรถนะด้านดิจิทัล แนวทางการส่งเสริมให้บุคคลนั้นมีสมรรถนะด้านดิจิทัลส่วนหนึ่งต้องทำให้บุคคลที่มีสมรรถนะด้านดิจิทัลเกิดการรับรู้ความสามารถของตนเองก่อน ซึ่งกิจกรรมหนึ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการรับรู้ความสามารถของตนเอง คือ การพูดกับตนเองเชิงบวก (Positive self-talk) เช่นเดียวกับที่ส่วนหนึ่งของงานวิจัยของ Walter, Nikoleizig, and Alfermann (2019) เรื่อง ผลของการฝึกพูดกับตนเองที่มีผลต่อความวิตกกังวลต่อการแข่งขัน, การรับรู้ความสามารถในตนเอง, ทักษะเชิงรุก และผลการเล่นกีฬา ที่ได้ทำการศึกษาทดลองผ่านกลุ่มนักกีฬาที่เล่นกีฬาได้ดี

จากการศึกษาของ Walter et al. (2019) พบว่า การพูดกับตนเองเชิงบวกที่ส่งผลให้เกิดการรับรู้ความสามารถในตนเองได้นั้นจะผ่านกระบวนการในการพูดกับตนเองผ่านการให้กำลังใจประกอบด้วย 3 แนวทาง คือ 1) การพูดด้วยข้อความที่ให้กำลังใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยง หรือผู้ควบคุมงาน โดยหากทำการฝึกพูดกับตนเองผ่านวิธีต่าง ๆ เช่น การฝึกพูดเป็นประจำจนกลายเป็นกิจวัตรประจำวัน จะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเล่นกีฬาได้

จากข้อจำกัดของการศึกษาค้นคว้าวิจัยพบว่า การศึกษาองค์ประกอบการวัดเกี่ยวกับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชียังอาจไม่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ทำให้ผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้เกี่ยวกับการส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี เพื่อให้การออกแบบต้นแบบการส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลสามารถนำสู่การปฏิบัติที่สอดคล้อง

กับสภาพการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจยุคดิจิทัล และตรงตามความต้องการของนักบัญชี จึงควรนำผลการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นมาใช้ในการออกแบบสมรรถนะด้านดิจิทัล สารสนเทศในการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ในการใช้ในการพัฒนาสมรรถนะของนักบัญชีให้สามารถดำเนินงานสนับสนุนการทำงานขององค์กรให้มีผลการปฏิบัติงานที่บรรลุตามเป้าหมายขององค์กร

### คำถามการวิจัย

1. นักบัญชีมีประสบการณ์การพูดกับตนเองมากน้อยเพียงใด นักบัญชีรู้สึกอย่างไรต่อกิจกรรมการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของตนเองและจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในประเด็นใดบ้าง
2. ข้อมูลจากผลการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็นที่นำมาใช้ในการออกแบบ ส่วนประกอบของต้นแบบการพูดกับตนเองที่ส่งผลต่อการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีควรมีลักษณะอย่างไร
3. ต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี มีความเหมาะสมในการนำสู่การปฏิบัติระดับใด แตกต่างกันตามระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีหรือไม่ อย่างไร

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจากผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็น
3. เพื่อทดลองใช้ต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่พัฒนาขึ้น

### ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้ประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User experience research) และการวิจัยการออกแบบ (Design research) เป็นการวิจัยการออกแบบที่ยังไม่สมบูรณ์เนื่องจากข้อจำกัดควรทำการวิจัยซ้ำหลายรอบ งานนี้ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นจากนักบัญชีเปรียบเสมือนกับการวิจัยซ้ำ แต่ยังไม่ได้นำสู่การปฏิบัติจริงหรือการทดสอบและสะท้อนคิดตามวิธี

วิจัยการออกแบบ ทั้งนี้ ต้นแบบ (Prototype) การพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จะใช้ทฤษฎีการพูดกับตนเอง (Self-talk theory) ของ Hardy, Oliver, and Tod (2009) ที่เป็นทฤษฎีที่อธิบายการเกิดผลการปฏิบัติงานโดยใช้การพูดกับตนเอง จากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมพบว่า Walter et al. (2019) ปรับปรุงทฤษฎีดังกล่าวให้เป็นโมเดลที่มีหลักการในการพัฒนาผลการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้นโดยอธิบายทั้งตัวแทรกแซง เจือปนและสถานการณ์ที่จำเป็นต้องมีสำหรับการพูดกับตนเอง ตลอดจนอธิบายความสัมพันธ์ของตัวแปรคั่นกลางที่จะส่งเสริมให้บุคคลมีผลการปฏิบัติงานได้ สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำโมเดลดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล งานวิจัยของ Walter et al. (2019) มีข้อเสนอแนะถึงการตีความทฤษฎีการพูดกับตนเองว่า ผลการปฏิบัติงาน (Performance) ที่นำเสนอโดย Hardy et al. (2009) อาจรวมถึงความสามารถของบุคคลในการปฏิบัติงาน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิยามของสมรรถนะของ Oberländer et al. (2020) กล่าวว่า สมรรถนะเป็นความสามารถที่เกี่ยวข้องกับผลการปฏิบัติงาน ด้วยเหตุผลนี้การกำหนดขอบเขตของการใช้หลักการออกแบบหรือข้อคาดการณ์การออกแบบจึงประยุกต์ใช้โมเดลดังกล่าวแต่ศึกษาเพียงการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีเท่านั้น โดยยังไม่ศึกษาถึงสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีและผลการปฏิบัติงานเนื่องจากการวัดผลการปฏิบัติงานสำหรับบริบทของนักบัญชีที่มีเป้าหมายการทำงานที่ต่างกันมีขอบเขตของการวัดที่กว้างและหลากหลายของแต่ละบุคคล ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตของตัวแปรตามที่ศึกษาคือ การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีเท่านั้น

สำหรับคุณลักษณะหรือส่วนประกอบของการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีใช้ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบตามโมเดล Walter et al. (2019) ประกอบด้วย 3 ประการ ได้แก่ 1) การพูดด้วยข้อความที่ทำให้กำลังใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยง

งานวิจัยนี้ประยุกต์ใช้วิธีวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User experience research) เนื่องจากผู้ใช้นี้ หมายถึง พนักงานบัญชี ซึ่งยังไม่ใช่ผู้รับบริการของพนักงานบัญชี แต่พนักงานบัญชีจะเป็นผู้ใช้ต้นแบบการส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลจึงเป็นเพียงการประยุกต์เท่านั้น สำหรับมิติของประสบการณ์ผู้ใช้ในงานวิจัยนี้ปรับจากสุวิมล ร่องวาณิช (2563) ให้มี 4 มิติเพื่อลดความทับซ้อนการนิยามการวัดตัวแปร ได้แก่ บทบาท (Role) อารมณ์ (Emotion) เจตคติ (Attitude) และพฤติกรรม (Behavior)

นอกจากนี้ยังใช้การวิจัยการออกแบบ ซึ่งแบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะตามความมุ่งหมายของการวิจัย โดยระยะ 1 การวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็น เป็นขั้นการทำ ความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก (Empathize) ด้วยการประยุกต์การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และขั้น การนิยามปัญหา (Define problem) ระยะ 2 การออกแบบและพัฒนาต้นแบบ เป็นขั้นการคิด ออกแบบ (Ideate) และการสร้างต้นแบบ (Prototype) ซึ่งระยะนี้ผู้วิจัยจะร่วมกันคิดออกแบบ ต้นแบบกับผู้เชี่ยวชาญโดยนำผลวิจัยระยะ 1 มาใช้ในการระดมความคิดเห็นและออกแบบกิจกรรม ให้สอดคล้องกับผลการวิจัยซึ่งเป็นนักบริหารทรัพยากรบุคคล นักบัญชี และผู้บริหาร และระยะ 3 การสะท้อนคิดและประเมิน เป็นขั้นการทดสอบ (Test) ซึ่งขั้นตอนนี้ไม่นำต้นแบบฯ ทดสอบการ นำสู่การปฏิบัติจริง (Implementation) เป็นเพียงการสำรวจความคิดเห็นจากมุมมองของนักบัญชี เท่านั้น

### นิยามศัพท์

**การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล** (digital competence) หมายถึง ความเชื่อมั่นของนัก บัญชีในความรู้และความสามารถด้านเทคโนโลยีด้านดิจิทัลของตนเอง สำหรับการทำงานบัญชีให้ เกิดประสิทธิภาพและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ ความสามารถในการทำงานด้านบัญชีได้ อย่างคล่องแคล่ว วัดจาก 5 องค์ประกอบ คือ 1) ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล 2) การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น 3) การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล 4) ความปลอดภัย และ 5) การแก้ไขปัญหา โดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นแบบการรายงานตนเอง

**การพูดกับตนเองเชิงบวก** (Positive self-talk) หมายถึง การสื่อสารกับตนเองของนัก บัญชี ด้วยข้อความเชิงบวก ทั้งในรูปแบบมีเสียงและไม่มีเสียง กำหนดให้อารมณ์และพฤติกรรม ของนักบัญชีเป็นไปในทางที่ดี แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้าง สถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน

**การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้** (User experience research) หมายถึง การวิจัยประเภท หนึ่งสำหรับใช้เพื่อให้เกิดความเข้าใจประสบการณ์ของนักบัญชีเกี่ยวกับการส่งเสริมสมรรถนะด้าน ดิจิทัล ซึ่งนำมาประยุกต์ใช้กับผู้ใช้ที่เป็นนักบัญชี ซึ่งในงานวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงสำรวจใน 4 มิติ ประยุกต์จากแนวคิดของสุมิล ว่องวานิช (2563) ได้แก่ บทบาท (Role) อารมณ์ความรู้สึก (Emotion) เจตคติ (Attitude) และพฤติกรรม (Behavior)

**การวิจัยการออกแบบ** (Design research) หมายถึง การวิจัยประเภทหนึ่งที่มีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาต้นแบบที่มีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัล โดยมีขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์และสำรวจ ขั้นการออกแบบและพัฒนาตัวแทรกแซง และขั้นการประเมินและสะท้อนคิด

**ต้นแบบ** (Prototype) หมายถึง ชุดของกิจกรรมที่ออกแบบและพัฒนาจากการวิจัยการออกแบบ มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีโดยใช้กิจกรรมการพูดกับตนเองให้เกิดสมรรถนะด้านดิจิทัล

### นิยามเชิงปฏิบัติการ

**ประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก** (Positive self-talk experience) หมายถึง ระดับการรับรู้ในการสื่อสารกับตนเองของนักบัญชี ด้วยข้อความเชิงบวก ทั้งในรูปแบบมีเสียงและไม่มีเสียง แบ่งเป็น 4 ด้าน

- 1) **ด้านบทบาท** (Role) หมายถึง ประสบการณ์การกระทำภารกิจของนักบัญชี ที่เกี่ยวกับดิจิทัลผ่านการพูดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชี
- 2) **ด้านอารมณ์** (Emotion) หมายถึง อารมณ์ความรู้สึกของนักบัญชีที่เกิดจากประสบการณ์การพูดเชิงบวกกับตนเองที่ช่วยให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลหรือการรับรู้จากการเห็นผู้อื่นทำ
- 3) **ด้านเจตคติ** (Attitude) หมายถึง การแสดงออกถึงท่าที ความคิดเห็น ชอบหรือไม่ชอบ ของนักบัญชี ต่อการพูดกับตนเองเชิงบวกที่ช่วยให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล
- 4) **ด้านพฤติกรรม** (Behavior) หมายถึง การกระทำเพื่อตอบสนองสิ่งเร้าของนักบัญชีต่อการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล

**ความต้องการจำเป็นในการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล** (Need assessment in recognition of digital competence) หมายถึง ความต่างระหว่างระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่คาดหวังกับระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบันของนักบัญชี ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้

- 1) **ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล** (Information and data literacy) หมายถึง ความสามารถของนักบัญชีในการค้นหาและคัดกรองเนื้อหาดิจิทัล รวมทั้งการประเมินและตรวจสอบข้อเท็จจริงของเนื้อหาดิจิทัล
- 2) **การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น** (Communication and collaboration) หมายถึง ความสามารถของนักบัญชีในการสื่อสาร ตอบโต้ ทำงานร่วมกันผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล รวมถึงความสามารถในการประชาสัมพันธ์ และเรียกคืนข้อมูลที่ได้สื่อสารออกไปผ่านระบบดิจิทัล

3) **การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล** (Digital content creation) หมายถึง ความสามารถของนักบัญชีในการสร้างและพัฒนาเนื้อหาด้านดิจิทัล รวมถึงความสามารถในการเขียนโปรแกรมดิจิทัล

4) **ความปลอดภัย** (Safety) หมายถึง ความสามารถของนักบัญชีในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลทั้งส่วนบุคคล และขององค์กรจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์

5) **การแก้ไขปัญหา** (Problem solving) หมายถึง ความสามารถของนักบัญชีในการค้นหาสาเหตุ หาแนวทางการแก้ปัญหา และความสามารถในการกู้คืนข้อมูลระบบดิจิทัล

**หลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก** (Design principles of positive self-talk) หมายถึง หลักการที่ใช้ในการนำไปออกแบบกิจกรรมเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี ประกอบด้วย 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

1) **การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ** (using positive encouraging messages) หมายถึง การที่นักบัญชีพูดหรือคิดข้อความเพื่อสร้างความเชื่อมั่น กระตือรือร้น แน่วแน่ และพร้อมที่จะเผชิญกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการทำงานเกี่ยวกับดิจิทัล

2) **การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ** (giving examples of competence-motivating messages) หมายถึง การที่นักบัญชีได้รับการสื่อสารจากผู้อื่น ที่กระตุ้นให้นักบัญชีเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของตนเอง

3) **การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยง** (creating competitive situations and receiving encouragement from mentors or supervisors) หมายถึง การที่นักบัญชีได้รับการสื่อสารจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงานให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง กระตือรือร้น ในสมรรถนะด้านดิจิทัลของตนเอง ท่ามกลางการปฏิบัติงานที่มีแข่งขันกับเพื่อนร่วมงาน กฎเกณฑ์ และในเรื่องของความถูกต้อง

**ความเหมาะสมของกิจกรรม** (suitability of activities) หมายถึง ระดับความเห็นว่าสมควรนำกิจกรรมการพูดกับตนเองเชิงบวกที่ออกแบบขึ้นไปใช้จริงกับนักบัญชีเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ด้านดังต่อไปนี้

1) **ประโยชน์ของกิจกรรม** (benefits) หมายถึง กิจกรรมในการก่อให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ที่ นักบัญชีต้องการ

2) **ความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม** (reasonable) หมายถึง ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม plat form ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม และประสิทธิภาพและความต้องการของนักบัญชีมีความเป็นเหตุเป็นผลกับกิจกรรมที่ออกแบบขึ้น

3) **ความง่ายของกิจกรรม** (Ease of use) หมายถึง เนื้อหาของกิจกรรมเข้าใจได้ง่าย และสามารถในการเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย

4) **การนำกิจกรรมไปใช้** (Implementation) หมายถึง ความรู้จากกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับการทำงานในปัจจุบันได้และสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างยั่งยืน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

#### 1. ประโยชน์ทางปฏิบัติ

การวิจัยนี้ทำให้ได้สารสนเทศเกี่ยวกับต้นแบบการส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีซึ่งเป็นประโยชน์กับนักบัญชีเอง อันจะนำไปสู่การนำต้นแบบไปใช้เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีซึ่งอาจจะเป็นบุคคล หรือระดับองค์กร เช่น แผนกพัฒนาทรัพยากรบุคคล แผนกการฝึกอบรม สามารถนำต้นแบบการพูดกับตนเองให้พนักงานบัญชีนำไปใช้เพื่อให้มีการปรับสมรรถนะที่สอดคล้องกับสถานการณ์เศรษฐกิจยุคดิจิทัล และการปรับเปลี่ยนประสิทธิภาพการทำงานของนักบัญชีให้สามารถก้าวหน้าเส้นทางอาชีพ ตลอดจนการทำงานที่มีความสามารถเหนือการแทรกแซงของหุ่นยนต์อัตโนมัติและปัญญาประดิษฐ์ที่เข้ามาแทนที่การทำงานของนักบัญชีที่มีความรวดเร็ว ถูกต้องแม่นยำมากขึ้น

#### 2. ประโยชน์ทางวิชาการ

งานวิจัยนี้ทำให้ได้ผลผลิตจากการวิจัยที่เป็นหลักการออกแบบในการส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีซึ่งเป็นแนวทางให้นักวิจัยอื่นนำหลักการออกแบบดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีต่อไปในสภาพบริบทอื่น อันเป็นการขยายผลการวิจัยในวงกว้างและทำให้เกิดการทดสอบและยืนยันหลักการออกแบบที่พัฒนาให้ใช้ได้ ในวงกว้าง

#### 3. ประโยชน์ทางนโยบาย

3.1 งานวิจัยนี้ทำให้ผู้ใช้งานวิจัยได้เห็นที่มาของการใช้ประโยชน์จากผลการวิจัยสำหรับกำหนดนโยบายการส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัล รวมทั้งแนวทางการขับเคลื่อนนโยบายที่จะนำต้นแบบการส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นสู่การปฏิบัติ

3.2 งานวิจัยนี้ช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องเห็นความจำเป็นในการปรับปรุงนโยบายที่มีลักษณะเชิงกระบวนการหรือวิธีการทำงานมากกว่านโยบายเชิงผลลัพธ์ อันจะทำให้การนำนโยบายสู่การ

ปฏิบัติประสบความสำเร็จมากขึ้น อันเนื่องมาจากนโยบายเชิงกระบวนการจะแนะนำวิธีการทำงาน  
หรือการออกแบบการทำงานให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีไทย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การนำเสนอเนื้อหาสาระในบทนี้ มีรายละเอียดของเนื้อหาในแต่ละตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านดิจิทัล

1.1 สมรรถนะด้านดิจิทัล

1.1.1 นิยามสมรรถนะด้านดิจิทัล

1.1.2 องค์ประกอบสมรรถนะด้านดิจิทัล

1.1.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะด้านดิจิทัลและนักบัญชี

1.1.4 การวัดสมรรถนะด้านดิจิทัล

1.2 การรับรู้ความสามารถของตนเอง

1.2.1 นิยามการรับรู้ความสามารถของตนเอง

1.2.2 องค์ประกอบของการรับรู้ความสามารถของตนเอง

1.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง

1.2.4 มิติการวัดการรับรู้ความสามารถในตนเอง

ตอนที่ 2 การพูดกับตนเองเชิงบวก

2.1 ความหมายของการพูดกับตนเองเชิงบวก

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวก

2.3 ความสัมพันธ์ของการพูดกับตนเองเชิงบวกกับการรับรู้ความสามารถในตนเอง

ตอนที่ 3 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบ

3.1 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

3.1.1 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้

3.1.2 กระบวนการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

3.1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้

3.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

3.2 การวิจัยการออกแบบ

3.2.1 กระบวนการคิดออกแบบ

3.2.2 สร้างหลักการออกแบบ

3.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยการออกแบบ

ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านดิจิทัล

การนำเสนอเนื้อหาตอนนี้ ประกอบด้วย 2 หัวข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านดิจิทัล และ 2) การรับรู้ความสามารถของตนเอง เนื่องจากสมรรถนะด้านดิจิทัล (digital competence) ในงานวิจัยเล่มนี้ หมายถึง ระดับการรับรู้ของนักบัญชีเกี่ยวกับการมีความรู้และความสามารถด้านเทคโนโลยีด้านดิจิทัล สำหรับการทำงานบัญชีให้เกิดประสิทธิภาพและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทักษะ ความสามารถในการทำงานด้านบัญชีได้อย่างคล่องแคล่ว

### 1.1 สมรรถนะด้านดิจิทัล

จากการศึกษาเอกสารพบเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนเองดังต่อไปนี้

#### 1.1.1 นิยามสมรรถนะด้านดิจิทัล

นักวิชาการให้ความหมายของสมรรถนะด้านดิจิทัลไว้อย่างหลากหลาย เนื่องจากสมรรถนะดิจิทัลเป็นตัวแปรที่ได้รับความสนใจและศึกษากันอย่างแพร่หลาย ในที่นี้ได้รวบรวมความหมายไว้ดังนี้

Oberländer et al. (2020) กล่าวว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายถึง ชุดของความรู้พื้นฐาน (Knowledge) ทักษะ (Skills) ความสามารถ (Abilities) และคุณลักษณะ (Other characteristic) ที่บุคคลใช้ในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ภาระหน้าที่งานกำหนดไว้โดยพิจารณาจากการใช้สื่อดิจิทัลสำหรับการทำงาน

Belolipetskaya et al. (2020) กล่าวว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายถึง ลักษณะที่ถูกกำหนดขึ้นโดยไม่เป็นเพียงเฉพาะทักษะความชำนาญเฉพาะทางอาชีพ ของบุคคลเท่านั้นแต่ยังครอบคลุมกว้างถึงความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของสังคมเชิงดิจิทัล

Finnish National Agency for Education (cited in Nordén, Mannila, & Pears, 2017) กล่าวว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการรับมือกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์กับสิ่งที่ตนเองต้องทำ รวมถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ไขปัญหา และสามารถวิเคราะห์ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีได้

Gallardo-Echenique et al. (2015) กล่าวว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายถึง ความสามารถที่จำเป็นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการทำงาน การเรียน หรือการใช้เพื่อผ่อนคลายในเวลาว่าง พร้อมทั้งมีวิจาร์ณญาณในการใช้ โดยทักษะจะรวมถึงความรู้ความสามารถที่อยู่ในหมวดเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเก็บ กู้ ผลิต นำเสนอ ประเมิน แลกเปลี่ยนข้อมูล ตลอดจนการติดต่อสื่อสาร และการใช้ข้อมูลร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อีกทั้งยังเป็นข้อกำหนด

หนึ่งของการจ้างงานในยุคดิจิทัลที่จะแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ทักษะ ความรู้ และทัศนคติ ในการดำเนินงานให้เกิดผลสำเร็จ

Hatlevik et al. (2015a) กล่าวว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้ ความสามารถ และมีอุดมคติที่ส่งผลให้เกิดการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อปฏิบัติงาน แก้ไขปัญหา ของตนเอง และสามารถใช้งานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเป็นความสามารถในการใช้งาน ที่อยู่บนพื้นฐานของความถูกต้องและความรับผิดชอบของตัวผู้ใช้

Calvani et al. (2008) กล่าวว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายถึง การกระทำสิ่งใหม่ ๆ ของบุคคลผ่านเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา การประเมิน การแบ่งปันความรู้กับผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล และการสนับสนุนให้บุคคลเกิดความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นในการดำเนินการต่าง ๆ ผ่านเทคโนโลยี

สรุปว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายถึง ความรู้และความสามารถเกี่ยวกับเทคโนโลยี ด้านดิจิทัลของตนเอง ที่นำมาประยุกต์ใช้กับการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้อ้างอิงจาก นิยามของ Finnish National Agency for Education (cited in Nordén et al., 2017) เนื่องจากมีความเห็นว่าได้ให้ความหมายที่ความสอดคล้องกับงานวิจัยฉบับนี้ที่นักบัญชีจะต้องนำความรู้ ด้านดิจิทัลมาประยุกต์ใช้กับงานของตนเองเพื่อให้ได้งานที่มีประสิทธิภาพทั้งในด้านของเวลาและความถูกต้อง

### 1.1.2 องค์ประกอบของสมรรถนะด้านดิจิทัล

นักวิชาการได้ศึกษาองค์ประกอบของสมรรถนะด้านดิจิทัลไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้ Oberländer et al. (2020) กล่าวว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล ประกอบด้วย 25 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การจัดการฮาร์ดแวร์ (Handling of hardware) 2) การจัดการซอฟต์แวร์ (Handling of software) 3) การเขียนโปรแกรม (Programming) 4) การจัดการแอปพลิเคชัน (Handling of applications) 5) ความสามารถด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (Innovative capability and creativity) 6) การประมวลผลข้อมูล: ทราบในสิ่งที่ตนเองยังไม่มีรู้ (Information processing: Recognizing one's own knowledge gaps) 7) การประมวลผลข้อมูล: การค้นหา (Information processing: Search) 8) การประมวลผลข้อมูล: การวิเคราะห์ข้อมูล (Information processing: Data analysis) 9) การประมวลผลข้อมูล: การประเมิน (Information processing: Evaluating) 10) การจัดการข้อมูล (Data organisation) 11) การใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective usage) 12) การติดต่อสื่อสาร (Communication) 13) การร่วมมือในการทำงาน (Collaboration) 14) การมีเครือข่ายการทำงาน (Networking) 15) มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (Netiquette) 16) การแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อื่น

(Sharing data with others) 17) ด้านวัฒนธรรม (Cultural aspects) 18) กฎหมายและความปลอดภัย (Security and law) 19) ความรับผิดชอบในหน้าที่ (Responsibility) 20) เป้าหมายและแรงจูงใจ (Goals and motivation) 21) เปิ่ดรับ และใฝ่เรียนรู้ (Willingness to learn and openness) 22) จริยธรรมและคุณธรรม (Ethics and moral) 23) ความเป็นอิสระ(Autonomy and independence) 24) การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า (Problem-Solving) และ 25) การฝึกอบรม/ให้ความรู้แก่ผู้อื่น (Train/educate others)

Mannila et al. (2018) กล่าวว่า องค์ประกอบของสมรรถนะด้านดิจิทัล ประกอบด้วย 5 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล หมายถึง ความสามารถในการปรับตัวเพื่อ การค้นหาข้อมูลโดยอาศัยความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมในการค้นหาคำตอบ รวมถึง ความสามารถในการใช้โปรแกรมค้นหาข้อมูล เช่น ภาพ วิดีโอ แผนที่ ความสามารถในการ ตรวจสอบข้อเท็จจริงจากข่าวที่มีการเผยแพร่ออนไลน์ ความสามารถในการจัดเก็บเนื้อหาดิจิทัล อย่างเป็นระบบ ทำให้สามารถค้นหาในภายหลังได้ไม่ยากโดยการเลือกแหล่งในการจัดเก็บข้อมูล ต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัยและสะดวกในการใช้งานอย่างต่อเนื่อง

2. การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร ออนไลน์ระหว่างบุคคล ความสามารถในการอ้างอิงได้อย่างถูกต้องเมื่อนำข้อมูลของผู้อื่นมาใช้ ความสามารถในการค้นหาสถานที่ และสามารถจัดการและลบร่องรอยหรือประวัติการเข้าถึงข้อมูล ที่เกิดขึ้นในดิจิทัลได้

3. การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการใช้เครื่องมือ สำหรับสร้างเนื้อหาทางด้านดิจิทัล สามารถสรุปข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายแต่เพื่อให้ได้ ตัวแทนของกลุ่มข้อมูลนั้น สามารถเขียนโปรแกรมให้มีประสิทธิภาพ สามารถวางแผนออกแบบการ แก้ไขปัญหาอย่างมีขั้นตอน และระบุเวลาและวิธีการใช้โปรแกรมหลากหลายสาขาได้

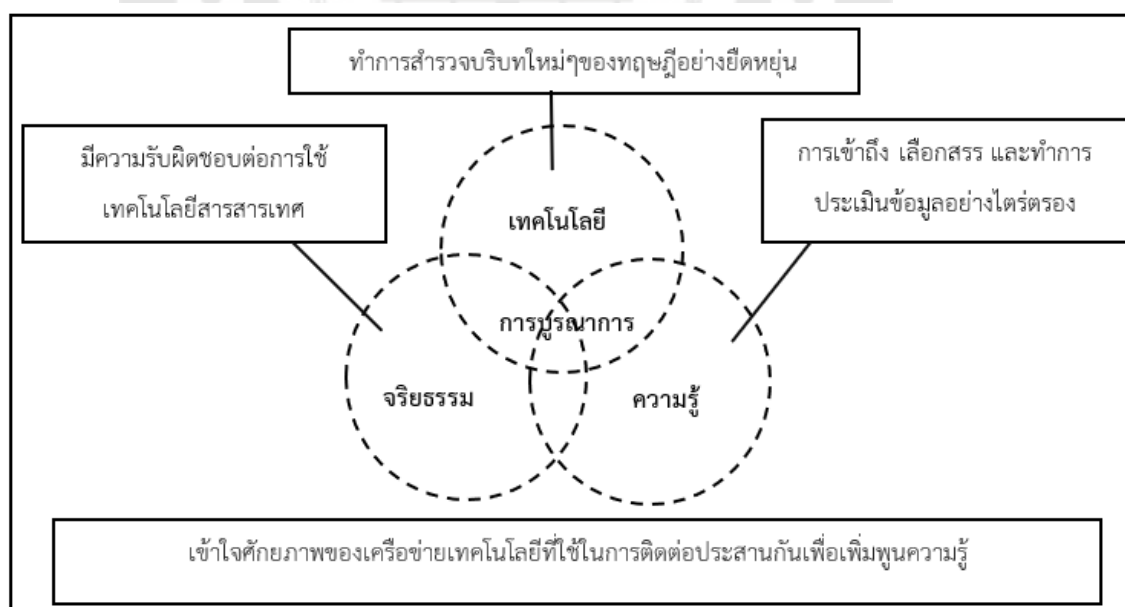
4. ความปลอดภัย หมายถึง ความสามารถในการป้องกันอุปกรณ์ดิจิทัลจาก การเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์ สามารถในการตรวจจับเมื่อมีความพยายามหลอกลวงให้มีการแบ่งปัน ข้อมูลส่วนตัวจากบุคคลอื่นสามารถแยกแยะเว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์หรือการขโมยได้ เป็นส่วน หนึ่งในการป้องกันการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ และสามารถประเมินผลกระทบของการใช้อุปกรณ์ ดิจิทัลต่อสิ่งแวดล้อมได้

5. การแก้ไขปัญหา หมายถึง ความสามารถในการหาแนวทางการแก้ปัญหา ด้านเทคนิค วิธีการค้นหาข้อมูลออนไลน์ ความสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและการทำงานของ

โปรแกรมผ่านการตั้งค่าได้ ความสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้ ความสามารถเรียนรู้ภาษาของโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ได้ด้วยตนเอง และสามารถปรับวิธีการทำงานของตนเองโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลใหม่ ๆ ได้

Calvani et al. (2008) เสนอกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลที่มีการกำหนดตัวบ่งชี้ไว้ 4 องค์ประกอบ มีรายละเอียดแต่ละมิติดังต่อไปนี้

1. มิติด้านเทคโนโลยี (Technological) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยอยู่บนพื้นฐานของความยืดหยุ่น
2. มิติด้านความรู้ (Cognitive) คือ ความสามารถของบุคคลในการอ่าน ประเมิน คัดเลือกสารสนเทศที่มีความสำคัญได้
3. มิติด้านจริยธรรม (Ethical) คือ การที่บุคคลมีความเคารพและความรับผิดชอบในการติดต่อประสานกับผู้อื่นผ่านทางเทคโนโลยี
4. มิติด้านการบูรณาการ (Integrated) คือ การผสมผสานทั้งมิติด้านเทคโนโลยี ความรู้ และจริยธรรมเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบ 1 กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัล

ที่มา: Calvani et al. (2008)

สรุปว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล สามารถแบ่งได้หลากหลายองค์ประกอบตามการใช้งาน และสำหรับในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้องค์ประกอบตามการศึกษาของ Mannila et al. (2018) เนื่องจากองค์ประกอบมีความครอบคลุม และใกล้เคียงกับบริบทของประชากรนักบัญชีในการศึกษา มากที่สุด รวมทั้งมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเนื้อหา ซึ่งเป็นหนึ่งในบริบทที่คาดหวังจาก องค์การที่ประชากรปฏิบัติงานอยู่ เพื่อให้ประชากรเกิดการรับรู้ มั่นใจ ตลอดจนสามารถนำความรู้ใน ด้านการสร้างเนื้อหาไปพัฒนาเป็นการออกแบบโปรแกรมอัตโนมัติเพื่อช่วยในการทำงานและลดต้นทุน ให้กับองค์กรได้

### 1.1.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะด้านดิจิทัลและนักบัญชี

นักวิชาการทั้งในและต่างประเทศให้ความสนใจกับงานวิจัยเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน ดิจิทัลของนักบัญชีไว้อย่างหลากหลายทั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์งานวิจัย 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้

นันทวรรณ บุญช่วย (2563) ได้นำเสนอเรื่อง ยุคพลิกผันทางเทคโนโลยีกับการ พัฒนานักบัญชีนวัตกรรม ไว้ว่าปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามาใช้กับงานบัญชี ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่องานบัญชีอย่างมาก ทั้งในเรื่องของความถูกต้อง ประหยัดทั้ง ต้นทุนและเวลา อีกทั้งเพิ่มความปลอดภัยให้กับข้อมูล และยังช่วยลดในเรื่องของการทุจริต จะเห็นได้ ว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สามารถทำงานแทนคนได้โดยเฉพาะงานที่มีมาตรฐานที่ชัดเจน ซึ่งอาจ ทำให้งานบัญชีบางส่วนหายไปในอนาคต ส่งผลให้นักบัญชีต้องปรับเปลี่ยนตนเองเพื่อให้เกิดความ แตกต่างจากหุ่นยนต์และจะต้องทำการพัฒนาตนเอง ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับการ ทำงานเดิม ทั้งนี้ได้มีการกำหนดจากสมาพันธ์นักบัญชีโลก (International of Federation of Accountants : IFAC) ไว้ว่า หลักสูตรบัญชีในยุคปัจจุบันจำเป็นจะต้องมีวิชาที่สอนทักษะความเป็นมือ อาชีพให้กับนักศึกษาที่กำลังจะก้าวสู่การเป็นนักบัญชีในอนาคต โดยหนึ่งในนั้น คือ การมีสมรรถนะ ดิจิทัลในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับงาน เกิดเป็นการสร้างนวัตกรรม เพิ่มคุณค่า และสามารถ ลดต้นทุนได้

เพ็ญภา เกื้อเกตุ (2563) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นมืออาชีพ ของนักบัญชียุคดิจิทัลและประสิทธิภาพการดำเนินงานของกิจการห้างหุ้นส่วนจำกัดในจังหวัดยะลา ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามจากนักบัญชีในสถานประกอบการทั่วจังหวัดยะลา ผลการวิจัยพบว่าหนึ่งในองค์ประกอบความเป็นมืออาชีพของนักบัญชีในยุคดิจิทัล คือ ความรู้ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยนักบัญชีจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทตนเองให้เป็นผู้รู้และหมั่นศึกษาใน เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อนำความรู้ ความสามารถและทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ เข้ากับงานของตนเองเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งกับองค์กรในแง่ของการลดต้นทุนและการ

ปฏิบัติงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเป็นการมิให้เทคโนโลยีสามารถเข้ามาลดบทบาทของอาชีพนักบัญชีได้

อมรา ตีรศรีวัฒน์ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การบัญชีดิจิทัลและการเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนนักศึกษาในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้และทักษะที่เหมาะสมกับนักศึกษาวิชาชีพบัญชีในยุคปัจจุบันและเตรียมความพร้อมในนักศึกษาให้สามารถทำงานได้ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลได้ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงเอกสาร โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจาก เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบัญชีดิจิทัล ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่าสิ่งจำเป็นในการทำงานยุคดิจิทัลของทั้งนักศึกษาที่กำลังจะจบออกไปและนักบัญชีวิชาชีพ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้ คือ ความรู้ด้านบัญชี และความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2) ทักษะ คือ การใช้และการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับงานบัญชี ผ่านการค้นคว้า ประมวลผล คิดวิเคราะห์ และเป็นฐานข้อมูล และ 3) คุณลักษณะส่วนตัว คือ ความสนใจที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เสมอ และสามารถนำความรู้เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในการทำงานจริงได้

Zhyvets (2018) ได้ศึกษาเรื่อง การประเมินความเชี่ยวชาญด้านสมรรถนะของนักบัญชีในวิสาหกิจขนาดเล็กในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุทิศทางสำคัญ สำหรับการพัฒนาศักยภาพในด้านดิจิทัลระดับมืออาชีพ ของนักบัญชีในสถาบันอุดมศึกษา บนพื้นฐานของการศึกษาประสบการณ์ คำแนะนำ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารการจัดการระดับโลก โดยการวิจัยนี้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถาม จากนักบัญชีในธุรกิจขนาดเล็ก ทางตอนใต้ของยูเครน ผลการวิจัยพบว่าหนึ่งในสิ่งที่จะสามารถพัฒนาความเป็นมืออาชีพในสมรรถนะของนักบัญชีในยุคดิจิทัลจะต้องประกอบไปด้วย ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านฟังก์ชันและซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ร่วมกับความรู้ด้านวิชาชีพ บนพื้นฐานของการดำเนินงานภายในธุรกิจนั้น อีกทั้งมีการกล่าวถึงการส่งเสริมให้นักบัญชีในอนาคตมีความเป็นมืออาชีพไว้ว่าควรมีการจัดให้นักศึกษาได้ฝึกงานในบริษัทที่มีระบบอัตโนมัติเพื่อเตรียมความพร้อมในการใช้งานซอฟต์แวร์ทางบัญชี

สรุปว่า ในยุคปัจจุบันสมรรถนะด้านดิจิทัลมีความจำเป็นต่อนักบัญชีเป็นอย่างมาก เนื่องจากถือเป็นการเพิ่มบทบาทให้กับวิชาชีพบัญชี มิให้ถูกแทนที่โดยหุ่นยนต์ อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการลดต้นทุนให้กับองค์กร ซึ่งพบว่าการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านดิจิทัลกับงานบัญชีที่ถูกกล่าวไว้ในเอกสารที่ศึกษา มีความสอดคล้องกับบริบทของประชากรที่ต้องการศึกษา

#### 1.1.4 การวัดสมรรถนะด้านดิจิทัล

จากการศึกษาเอกสารได้มีการกล่าวถึงวัดสมรรถนะด้านดิจิทัลไว้ดังนี้

Hatlevik et al. (2015b) ได้กล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้ในการวัดสมรรถนะด้านดิจิทัลไว้ในรูปแบบของข้อสอบที่มุ่งวัดในเรื่องของความรู้ ความเข้าใจผ่านข้อคำถามเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการค้นหาข้อมูล การใช้งานโปรแกรม การนำเสนอ การดำเนินการกับฐานข้อมูล ความปลอดภัยและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งนี้ข้อสอบประกอบไปด้วยหลายตัวเลือกแต่จะมีคำตอบที่ถูกต้องอยู่เพียงคำตอบเดียว

Li and Ranieri (2010 อ้างถึงใน กณิชา ศิริศักดิ์, 2559) ได้กล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้ในการวัดสมรรถนะด้านดิจิทัลไว้ว่า เป็นการประเมินสมรรถนะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของข้อสอบ ซึ่งขณะนี้ได้มีการนำไปใช้ในประเทศจีนและอิตาลี โดยมีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 35 ข้อ โดยลักษณะของข้อสอบประกอบ 2 ลักษณะอยู่ในชุดข้อสอบเดียวกัน ประกอบไปด้วยการเลือกตอบจากหลายตัวเลือกและการจับคู่ โดยการประเมินสมรรถนะด้านดิจิทัลเช่นนี้จะทำการประเมินจาก 3 มิติ ดังต่อไปนี้ คือ มิติด้านองค์ความรู้ มิติด้านเทคโนโลยี และมิติในด้านที่เป็นเรื่องของจริยธรรม

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดสมรรถนะด้านดิจิทัล พบว่าในการวัดสมรรถนะดิจิทัลจะเป็นการวัดในเรื่องของความรู้และความเข้าใจผ่านข้อคำถาม โดยจะมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

สำหรับการวัดสมรรถนะด้านดิจิทัลในการวิจัยนี้วัดจากการรับรู้ความสามารถของตนเอง โดยการนำเสนอเนื้อหาตอนนี้ ประกอบด้วย 4 หัวข้อ ได้แก่ 1) นิยามการรับรู้ความสามารถของตนเอง 2) องค์ประกอบของการรับรู้ความสามารถของตนเอง 3) ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง และ 4) มิติการวัดการรับรู้ความสามารถของตนเอง

#### 1.2 การรับรู้ความสามารถของตนเอง

จากการศึกษาเอกสารพบเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนเองดังต่อไปนี้

##### 1.2.1 นิยามการรับรู้ความสามารถของตนเอง

Schunk (1983) ได้ให้ความหมายของ การรับรู้ความสามารถของตนเอง หมายถึง การคิดว่าตนเองสามารถทำบางสิ่งบางอย่างได้อยู่ในระดับใด และทราบว่าจะมีความยากลำบากเพียงใดถึงจะสามารถทำสิ่งนั้นให้ประสบความสำเร็จ

Pajares and Miller (1994) ได้ให้ความหมายของ การรับรู้ความสามารถของตนเอง หมายถึง การตัดสินความสามารถของคนที่จะดำเนินพฤติกรรมเฉพาะในสถานการณ์เฉพาะ

Lunenburg (2011) ได้ให้ความหมายของ การรับรู้ความสามารถของตนเอง หมายถึง ความเชื่อในความสามารถของตนเองของบุคคลผู้นั้นในทำบางสิ่งบางอย่างให้สำเร็จ

Bandura (1997 cited in Mannila et al., 2018) ได้ให้ความหมายของ การรับรู้ความสามารถของตนเอง หมายถึง ความเชื่อในตนเองของบุคคลผู้นั้นว่าสามารถทำงานบางอย่างได้สำเร็จ

สรุปว่า ผู้วิจัยได้เลือกให้ความหมายการรับรู้ความสามารถของตนเอง ตามนิยามของ Bandura (1997 cited in Mannila et al., 2018) ที่ระบุไว้ว่า เป็นความเชื่อและความคิดของตนเองต่อความสามารถในการทำงานหรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จ เนื่องจากมีความสอดคล้องกับบริบทในงานวิจัยเล่มนี้มากที่สุด

### 1.2.2 องค์ประกอบของการรับรู้ความสามารถของตนเอง

Bandura (1997 cited in Lunenburg, 2011) กล่าวว่า บุคคลจะเกิดการรับรู้ความสามารถในตนเองได้อาศัยปัจจัย 4 ประการ ดังนี้ 1) ผลการปฏิบัติงานในอดีต (Past performance) 2) ประสบการณ์ที่เป็นตัวแทน (Vicarious experience) 3) การโน้มน้าวทางวาจา (Verbal persuasion) และ 4) ตัวชี้นำทางอารมณ์ (Emotional cues)

1. ผลการปฏิบัติงานในอดีต (Past performance) ตามที่ Bandura ได้กล่าวไว้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในองค์ประกอบของการรับรู้ความสามารถในตนเอง เนื่องจากคนที่มีความสำเร็จในงานที่มีลักษณะคล้ายกับงานเดิมจะมีความมั่นใจว่าจะสามารถทำงานที่มีลักษณะคล้ายงานเดิมนั้นได้สำเร็จกว่าคนที่ไม่เคยสำเร็จในงานนั้นนั้นมากนัก

2. ประสบการณ์ที่เป็นตัวแทน (Vicarious experience) บุคคลสามารถรับรู้ความสามารถของตนเองผ่านประสบการณ์ที่เป็นตัวแทนจากสิ่งที่เราพบเห็นหรือคนรอบข้างได้ ซึ่งหากบุคคลนั้น ๆ มีสิ่งที่คล้ายหรือใกล้เคียงกับเราและเขาสามารถประสบความสำเร็จในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะยิ่งทำให้เราเกิดความมั่นใจว่าเราก็สามารถทำสิ่งนั้นได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น เพื่อนร่วมงานของเราสามารถลดน้ำหนักได้ ย่อมทำให้เราเกิดความมั่นใจมากขึ้นว่าเราก็จะสามารถลดน้ำหนักได้เช่นกัน หรือในกรณีที่เรารู้สึกท้อแท้หรือท้อแท้ซึ่งนักกีฬาผู้นั้นมีลักษณะทางกายภาพคล้ายกับเรา และเขาสามารถโยนลูกลงห่วงได้ ย่อมจะทำให้เราเกิดความมั่นใจมากขึ้นว่าเราก็สามารถโยนลูกบาสลงห่วงได้เช่นกัน

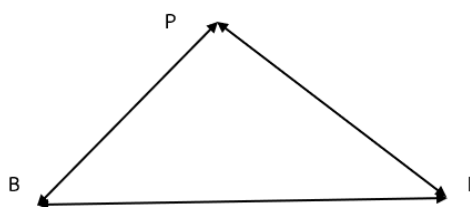
3. การโน้มน้าวทางวาจา (Verbal persuasion) โดยพื้นฐานแล้วสิ่งนี้เกี่ยวข้องกับการพูดโน้มน้าวใจให้ผู้คนคิดว่าพวกเขามีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ โดยวิธีที่ดีที่สุดที่ใช้ในการโน้มน้าวใจด้วยคำพูด จะอยู่ในรูปแบบของคำทำนาย ที่

ตอบสนองเพื่อเติมเต็มความต้องการให้กับบุคคลผู้นั้น ให้เชื่อว่าสิ่งที่เขาต้องการให้เกิดขึ้น เขาสามารถทำให้เกิดขึ้นจริง ๆ ได้

4. ตัวชี้นำทางอารมณ์ (Emotional cues) ถือเป็นตัวกำหนดการรับรู้ความสามารถในตนเองของบุคคล โดยหากบุคคลคิดว่าตนจะล้มเหลวในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลมีความต้องการ ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมากเกินไปมักจะมีอาการทางกายภาพ เช่น หัวใจเต้นแรง รู้สึกถึงการสูบฉีดของเลือด เหงื่อออกที่ ฝ่ามือ ปวดหัว และอื่น ๆ ซึ่งอาการมักจะแตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคลแต่หากยังคงมีอาการเหล่านี้อยู่อาจส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งแย่ลงได้

### 1.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง

Bandura ได้ทำการพัฒนาทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเอง มาจากทฤษฎีที่ใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ได้รับการยอมรับทฤษฎีหนึ่งซึ่งก็คือ ทฤษฎีเรียนรู้ทางปัญญา (Social Learning Theory: SCT) ที่ได้มีการกล่าวถึงสาเหตุของพฤติกรรมไว้ว่า พฤติกรรมของคนเราที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากการประกอบกันของ 3 สิ่งดังต่อไปนี้ คือ ปัจจัยด้านพฤติกรรม (B) ปัจจัยที่เป็นสภาพแวดล้อม (E) และปัจจัยส่วนบุคคล (P) ดังภาพประกอบ 2

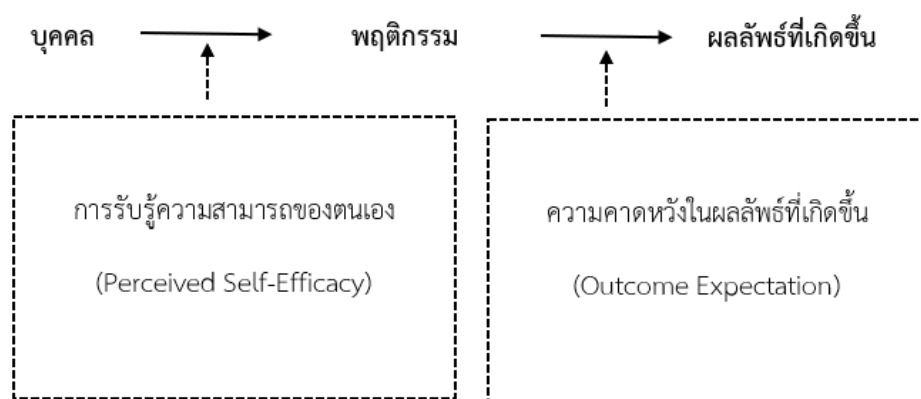


ภาพประกอบ 2 โครงสร้างสัมพันธ์ระหว่างสามองค์ประกอบซึ่งเป็นตัวกำหนดที่มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน

ที่มา: Bandura (1977 อ้างถึงใน ภาสิต ศิริเทศ และนพวิทย์ ธรรมสีหา, 2562)

จากแนวคิดพื้นฐานที่ได้กล่าวมาข้างต้น Bandura ได้มุ่งเน้นในเรื่องของ การเรียนรู้โดยสังเกต (Observational Learning) แนวคิดการกำกับตนเอง (Self-regulation) และแนวคิดการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy)

แนวคิดการรับรู้ความสามารถของตนเอง ได้มีการพัฒนาเป็นทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเอง โดยมีสมมติฐาน คือ การที่บุคคลเกิดการรับรู้ความสามารถของตนเองว่าสามารถทำได้ ย่อมส่งผลให้เกิดการทำพฤติกรรมนั้น และเมื่อทำพฤติกรรมนั้นได้แล้วบุคคลผู้นั้นจะได้รับผลลัพธ์จากพฤติกรรมตามที่คาดหวังไว้ อธิบายได้ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 ความแตกต่างระหว่างการรับรู้ความสามารถของตนเองและความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น

ที่มา: Bandura (1977 อ้างถึงใน ภาสิต ศิริเทศ และนพวิทย์ ธรรมสีหา, 2562)

จากแผนภาพจะเห็นว่าประกอบด้วย 2 องค์ประกอบที่สำคัญ คือ 1) การรับรู้ความสามารถของตนเอง หมายถึง การตัดสินใจว่าตนเองสามารถกระทำสิ่งนั้นได้หรือไม่และสามารถกระทำได้ในระดับไหน และ 2) ความคาดหวังในผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น หมายถึง การคาดหวังในผลลัพธ์หลังจากที่ได้กระทำการบางอย่างไปแล้ว จาก 2 องค์ประกอบนี้สามารถอธิบายได้ว่า หากบุคคลมีการรับรู้ความสามารถของตนเองและมีความคาดหวังในผลลัพธ์สูง จะส่งผลให้มีแนวโน้มที่ทำการพฤติกรรมแน่นอน แต่หากมีการรับรู้ความสามารถของตนเองและมีความคาดหวังในผลลัพธ์ต่ำ ย่อมส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะไม่ทำการพฤติกรรมนั้นแน่นอนเช่นกัน สามารถอธิบายได้ดังภาพประกอบ 4

|                                |     | ความคาดหวังในผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น |                     |
|--------------------------------|-----|-----------------------------------|---------------------|
|                                |     | สูง                               | ต่ำ                 |
| การรับรู้ความสามารถ<br>ในตนเอง | สูง | มีแนวโน้มที่จะทำแน่นอน            | มีแนวโน้มที่จะไม่ทำ |
|                                | ต่ำ | มีแนวโน้มที่จะไม่ทำ               | มีแนวโน้มที่จะไม่ทำ |

ภาพประกอบ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความสามารถ  
ในตนเองและความคาดหวังในผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น

ที่มา: Bandura (1977 อ้างถึงใน ภาสิต ศิริเทศ และนพวิทย์ ธรรมสีหา, 2562)

#### 1.2.4 มิติการวัดการรับรู้ความสามารถในตนเอง

Bandura and McClelland (1977 อ้างถึงใน กุลชัย กุลตวนิช, 2557) ได้กล่าวถึง มิติในการวัดการรับรู้ความสามารถในตนเอง สามารถแบ่งได้เป็น 3 มิติ ดังนี้ 1) มิติของขนาด (Magnitude) เป็นเรื่องของความยากง่าย ที่แต่ละบุคคลเชื่อว่าตนเองสามารถทำสิ่งนั้นได้ 2) มิติของการเทียบเคียง (Generality) เป็นความคาดหวังในความสามารถของแต่ละบุคคลจากการเปรียบเทียบสถานการณ์ หรือเหตุการณ์คล้าย ๆ กัน แต่มีปริมาณที่ต่างกัน และ 3) มิติของความเข้ม (Strength) เป็นการที่บุคคลเชื่อว่าตนเองสามารถปฏิบัติงานได้ในระดับความยากของงานที่ต่างกัน

Mannila et al. (2018) ได้กล่าวถึงการวัดการรับรู้ความสามารถในตนเองในเรื่อง สมรรถนะด้านดิจิทัล ว่า สามารถวัดได้จากแบบสอบถามการรายงานตนเอง ผ่านการตอบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเชื่อว่าสามารถทำสิ่งเหล่านั้นได้มากน้อยเพียงใดตามระดับความสามารถจริงในปัจจุบัน

สรุปว่า จากบริบทที่สอดคล้องกันเนื่องจากใช้วัดตัวแปรการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การวัดการรับรู้ความสามารถในตนเองตามแนวคิดของ Mannila et al. (2018) โดยใช้การวัดการรับรู้ความสามารถในตนเองผ่านการทำแบบสอบถามเพื่อรายงานระดับความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่มีในปัจจุบัน

## ตอนที่ 2 การพูดกับตนเองเชิงบวก

การนำเสนอเนื้อหาตอนนี้แบ่งเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ 2.1 ความหมายของการพูดกับตนเองเชิงบวก 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวก และ 2.3 ความสัมพันธ์ของการพูดกับตนเองเชิงบวกกับการรับรู้ความสามารถในตนเอง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 2.1 ความหมายของการพูดกับตนเองเชิงบวก

McGONIGLE (1988) ได้ให้ความหมายของ การพูดกับตนเองเชิงบวก เป็นการดึงความคิดของบุคคลผู้นั้นให้เป็นไปในทิศทางที่ดีที่สุด

Harrell (2000) ได้ให้ความหมายของ การพูดกับตนเองเชิงบวก เป็นการไม่กระทำพฤติกรรมในทางลบ ผ่านการพูดกับตนเองในทางบวก

Zimmer (2004) ได้ให้ความหมายของ การพูดกับตนเองเชิงบวก เป็นการกระทำของบุคคลในการพูดกับตัวเองผ่านประสบการณ์ด้านความรู้สึกเฉพาะของบุคคลผู้นั้น

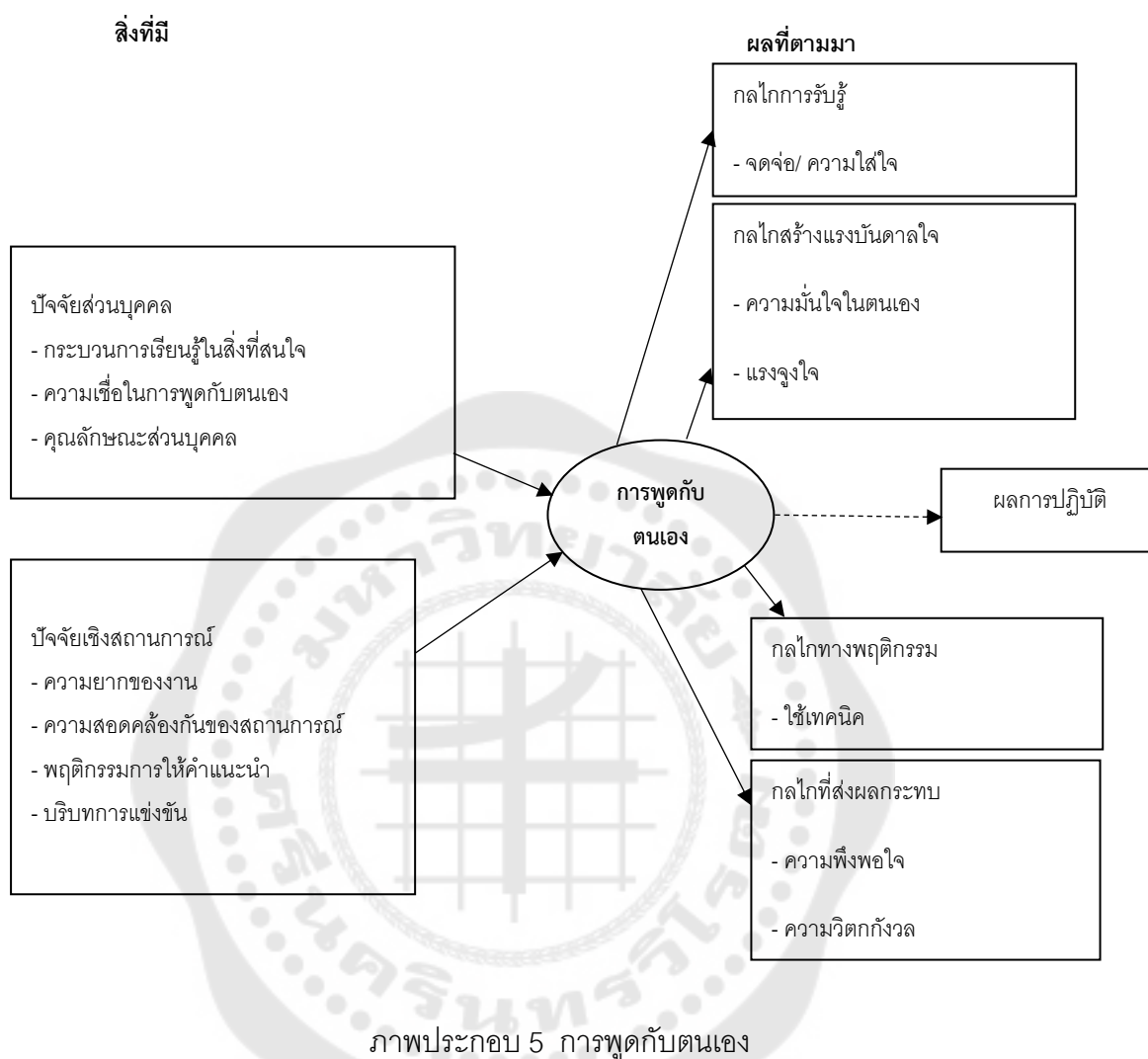
Nelson Jones (1990 อ้างถึงใน ไผโรส มามะ, 2557) ได้ให้ความหมายของ การพูดกับตนเองเชิงบวก เป็นการบุคคลสื่อสารกับตนเองภายในใจเพื่อควบคุมอารมณ์และคงไว้ซึ่งสภาพจิตใจที่ดี

สรุปว่า การพูดกับตนเองเชิงบวก หมายถึง การสื่อสารกับตนเองในทางบวก เพื่อกำหนดอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองให้เป็นไปในทิศทางที่ดี อ้างอิงจากแนวคิดของ Harrell (2000) เนื่องจากมีความใกล้เคียงกับ

### 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวก

จากกรอบแนวคิดบ่งชี้ว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดการพูดกับตนเองมาจากสองปัจจัยหลัก คือ 1) ปัจจัยเชิงสถานการณ์ และ 2) ปัจจัยส่วนบุคคล โดยแต่ละปัจจัยสามารถจำแนกออกเป็นเรื่องต่าง ๆ ได้ดังนี้ คือ

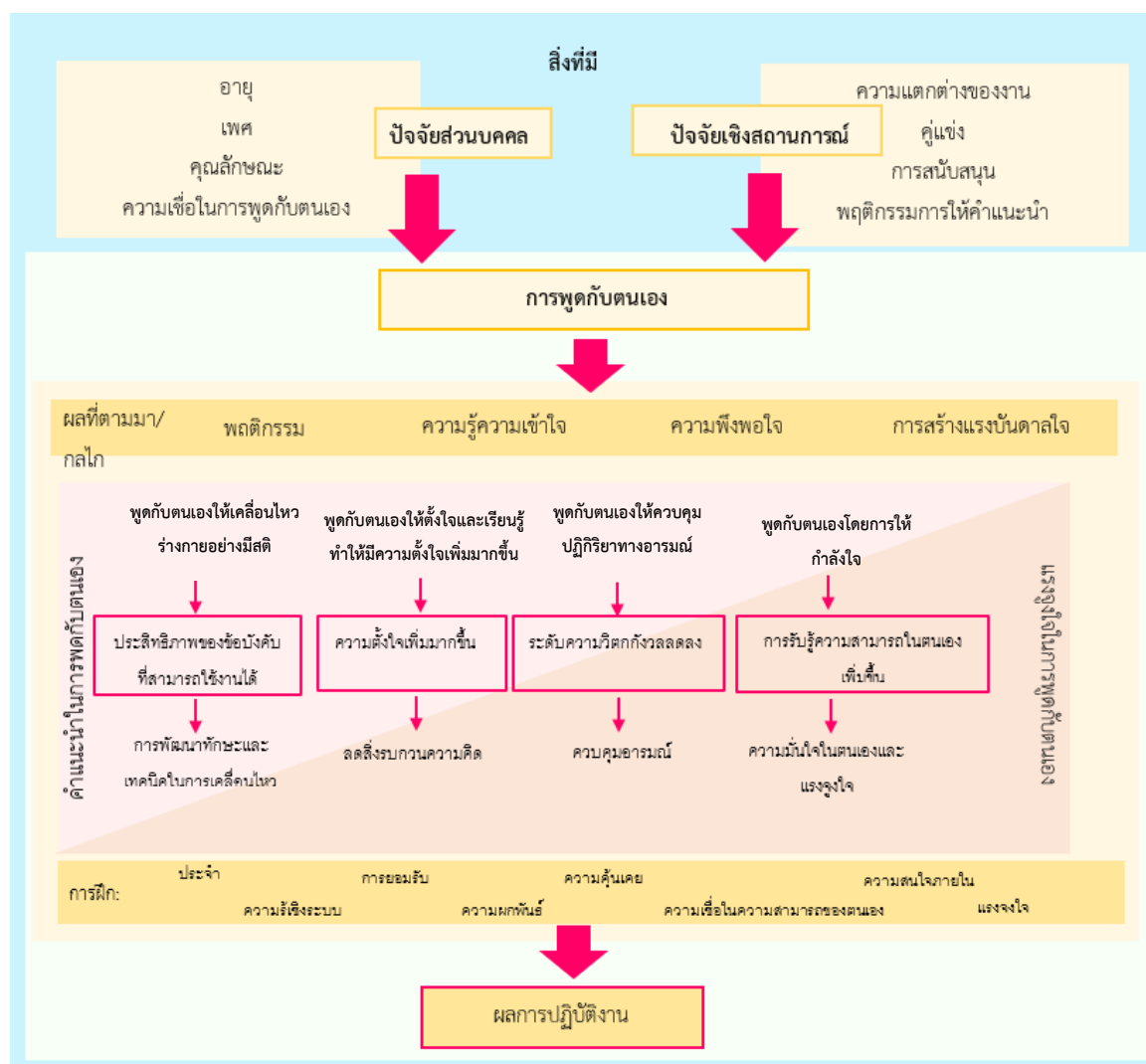
ปัจจัยเชิงสถานการณ์ จำแนกได้เป็น ความยากของงาน ความเหมาะสมของสถานการณ์, ลักษณะการแข่งขัน และสำหรับปัจจัยส่วนบุคคล จำแนกได้เป็น ชอบเรียนรู้ มีความเชื่อเกี่ยวกับการพูดกับตนเอง คุณลักษณะส่วนบุคคล ซึ่งจากทั้ง 2 ปัจจัยหากมีการดำเนินการผ่านกลไกองค์ประกอบทั้ง 4 ตัว จากที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นแล้ว จะส่งผลให้ผลการปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพ



ที่มา: Hardy et al. (2009)

ต่อมา Walter et al. (2019) ได้ทำการพัฒนากรอบแนวคิดการพูดกับตนเองของ Hardy et al. (2009) จากการทำการทดลองของตนเองโดยมีการเพิ่มอายุและเพศลงในปัจจัยส่วนบุคคล และในส่วนของการฝึกปฏิบัติที่ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าได้ผลจริง ดังต่อไปนี้ คือ การฝึกผ่านกิจวัตรประจำวัน การจัดระบบความรู้ การยอมรับ ข้อผูกมัด ความใกล้ชิด ความเชื่อในความสามารถของตนเอง สิ่งที่บุคคลผู้นั้นให้ความสนใจ และแรงจูงใจ และนอกจากจะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยเชิงสถานการณ์และปัจจัยส่วนบุคคล ที่ดำเนินการผ่านกลไกในการพูดกับตนเองตามโมเดลต้นแบบของ Hardy et al. (2009) แล้ว กรอบแนวคิดนี้มีการแสดงเพิ่มเติมให้เห็นในส่วนที่เป็นคำแนะนำในการพูดกับตนเองที่ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจ ดังปรากฏอยู่ในรูปสามเหลี่ยม 2 อันที่

เชื่อมต่อกันในแผนภาพ ในที่นี้เป็นการแสดงตัวอย่างในด้านที่เกี่ยวกับกีฬา โดยได้ใช้คำแนะนำในการพูดกับตนเองเพื่อพัฒนาทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกายผ่านคำแนะนำทั้ง 4 ที่ส่งผลลัพธ์ที่ต่างกัันดังนี้ (ดังภาพประกอบ 6)



ภาพประกอบ 6 การพูดกับตนเอง

ที่มา: Walter et al. (2019) ปรับปรุงจาก Hardy et al. (2009)

1) พูดกับตนเองให้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีสติ ทำให้พฤติกรรมเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะและเทคนิคที่ใช้ในการเคลื่อนไหวร่างกาย

2) พุดกับตนเองให้ตั้งใจและเรียนรู้ ทำให้มีความตั้งใจเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้ความคิด  
รวบรวมนลดลง

3) พุดกับตนเองให้ควบคุมปฏิกิริยาทางอารมณ์ ทำให้ระดับความวิตกกังวลลด  
น้อยลง ส่งผลให้ควบคุมตนเองได้

4) พุดกับตนเองโดยการให้กำลังใจ ที่ทำให้การรับรู้ความสามารถในตนเองเพิ่มขึ้น  
ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจและความมั่นใจในตนเอง จากคำแนะนำและผลลัพธ์ในช่วงต้นหากได้รับการฝึก  
ปฏิบัติผ่านวิธี ต่าง ๆ ที่ได้กล่าวแล้วในช่วงต้นจะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการเล่นกีฬา

### 2.3 ความสัมพันธ์ของการพุดกับตนเองเชิงบวกกับการรับรู้ความสามารถในตนเอง

จากการศึกษาเอกสารไม่พบการศึกษาความสัมพันธ์ของการพุดกับตนเองเชิงบวกกับ  
การรับรู้ความสามารถในตนเองในบริบทของนักบัญชีโดยตรง แต่พบความสัมพันธ์นี้ในบริบทของ  
นักกีฬา เช่น ในงานวิจัยของ Chang et al. (2014); Majlesi Ardehjani, Mokhtari, and Tayyari  
(2013); Walter et al. (2019); Zetou, Vernadakis, Bebetos, and Makraki (2012) ที่พบว่า การ  
พุดกับตนเองเชิงบวกจะส่งผลให้นักกีฬาเกิดการรับรู้ความสามารถในตนเองได้ ทั้งนี้เนื่องจากยังไม่  
พบการศึกษาความสัมพันธ์ในบริบทของนักบัญชี ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำข้อเท็จจริงที่ได้รับ  
การพิสูจน์แล้วนี้ มาปรับใช้กับบริบทของนักบัญชีเพื่อพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะ  
ด้านดิจิทัล

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพุดกับตนเองเชิงบวกทำให้เห็นว่า  
คุณลักษณะการพุดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่ใช้ในงานวิจัย  
เล่มนี้ ใช้ข้อคาดการณ์สำหรับการออกแบบที่เป็นไปตามโมเดล Walter et al. (2019) เป็น  
ส่วนประกอบของต้นแบบ 3 ประการ คือ

- 1) การพุดด้วยข้อความที่ให้กำลังใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ
- 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ
- 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยง หรือ  
ผู้ควบคุมงาน

## ตอนที่ 3 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบ

### 3.1 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience)

การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) หมายถึง การศึกษาและทำความเข้าใจ  
เข้าใจในพฤติกรรม และความต้องการจำเป็นของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ รวมถึงผลกระทบที่ผู้ใช้ได้รับจาก  
การออกแบบผลิตภัณฑ์ จากการเก็บรวบรวมข้อมูล (Kuniavsky, 2003)

### 3.1.1 การศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้

ทั้งนี้องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ผู้ใช้ ที่พิจารณาแล้วว่าเหมาะกับการวิจัยในครั้งนี้จากแนวคิดของ Law, Van Schaik, and Roto (2014); Partala and Saari (2015); Stern (2014); สุวิมล ว่องวานิช (2563) มี 4 องค์ประกอบ คือ บทบาท (Role) อารมณ์ความรู้สึก (Emotion) เจตคติ (Attitude) และพฤติกรรม (Behavior)

1. บทบาท (Role) หมายถึง การทำความเข้าใจการปฏิบัติงานหน้าที่ บทบาทของผู้ใช้เกี่ยวกับนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์

2. อารมณ์ความรู้สึก (Emotion) หมายถึง การทำความเข้าใจความรู้สึกของผู้ใช้ที่เกิดจากประสบการณ์เกี่ยวกับนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์

3. เจตคติ (Attitude) หมายถึง การทำความเข้าใจความคิดเห็นของผู้ใช้ที่มีต่อนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์

4. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การทำความเข้าใจการกระทำที่แสดงออกของผู้ใช้ให้เห็นถึงนวัตกรรมหรือผลิตภัณฑ์

### 3.1.2 กระบวนการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

สุวิมล ว่องวานิช (2563) กล่าวว่า ในการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ นักวิจัยเป็นผู้กำหนดตัวกลางซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งส่วนของอารมณ์ความรู้สึกล้วน ๆ ซึ่งไม่รวมส่วนที่เป็นความต้องการจำเป็น หรือเป็นไปได้ว่าอาจครอบคลุมส่วนที่เป็นความต้องการจำเป็นและส่วนที่เป็นอารมณ์ความรู้สึก โดยการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ทั้งในสิ่งที่ขาดแคลนและสิ่งที่จำเป็นต้องได้รับการเติมเต็ม รวมถึงสิ่งที่สร้างความพึงพอใจแก่ผู้ใช้ถึงแม้ไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นก็ตาม

การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นนั้นจะประกอบไปด้วยส่วนที่แตกต่างกันและส่วนที่มีความสัมพันธ์กัน การออกแบบการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้สามารถนำประเด็นเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็นมาศึกษาพร้อมกันได้

การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น มีนิยาม 2 ประเภท ได้แก่ 1) ความแตกต่างระหว่างสภาพที่มุ่งหวังกับสภาพที่เกิดขึ้นจริง โดยการสะท้อนถึงปัญหาที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไข และ 2) การกำหนดสิ่งที่เป็นประโยชน์ หรือการแก้ไขปัญหาซึ่งตอบสนองความต้องการจำเป็น

### 3.1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้

สามารถทำได้หลายวิธี โดยมีวิธีที่เป็นที่นิยมใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้ เช่น การสังเกตและสัมภาษณ์/การเก็บข้อมูลรายบุคคล การสัมภาษณ์เป็นวิธีในการเก็บข้อมูลที่มีส่วนใหญ่ว่าจะต้องลงสนาม เหมาะกับข้อมูลซึ่งต้องการการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกต่อผลิตภัณฑ์ที่ใช้ โดยการเผชิญหน้านั้นจะทำให้ได้ลักษณะการแสดงออกของผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งใน

ด้านอารมณ์ ความรู้สึก สีนําท่าทางขณะให้สัมภาษณ์ ทำให้ได้ข้อมูลที่มีความลึกซึ้ง และยังสามารถใช้คำถามต่อยอดจากคำถามที่ได้เตรียมไว้ ขณะเดียวกันผู้วิจัยมักทำไปพร้อมกับการสังเกต, การสำรวจ/การใช้แบบสอบถาม การสำรวจด้วยแบบสอบถามเหมาะกับการเก็บข้อมูลที่ค่อนข้างคงทน เปลี่ยนแปลงช้าซึ่งใช้ในกรณีที่ต้องการเก็บข้อมูลจากจำนวนมาก, การสนทนากลุ่ม ซึ่งเป็นการเก็บและรวบรวมข้อมูลจากผลป้อนกลับหลังจากผู้ใช้ได้ใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้หากให้ผู้ที่มีข้อมูลภูมิหลังที่ใกล้เคียงกันและมีประเด็นที่สนใจอยากได้ข้อมูลใกล้เคียงกัน สมาชิกแต่ละคนสามารถกระตุ้นความคิดกันและกันได้และช่วยกันเสริมเติมเต็มข้อมูลให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และการจัดลำดับความสำคัญของความเห็นโดยใช้การ์ด การจัดเรียงลำดับความสำคัญจากกราฟ เหมาะกับการนำมาใช้ในการออกแบบช่วงแรกโดยมีข้อดีคือ สมาชิกสามารถจัดลำดับได้ง่าย (Hall, 2010 cited in Datig, 2015; Stern, 2014; สุวิมล ว่องวานิช, 2563)

### 3.1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

Hitchin (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรม The roleplay interview workshop ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยการออกแบบกิจกรรมจากประสบการณ์และปัญหาที่นักสังคมสงเคราะห์พบเจอในชีวิตจริง โดยนำประสบการณ์ปัญหาที่พบไปออกแบบกิจกรรมให้นักศึกษาทดลองฝึก ทั้งนี้จะทำให้ประสบการณ์ของนักศึกษามีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นช่วยให้มีพื้นฐานเกี่ยวกับการทำงานในด้านนี้มากขึ้น การศึกษานี้ใช้การประเมิน โดยทำการประเมินหลังร่วมโครงการผ่านการสัมภาษณ์ พบว่านักศึกษาที่ได้ร่วมกิจกรรมเกิดความมั่นใจในการทำอาชีพนักสังคมสงเคราะห์มากขึ้น

Bergart and McLaughlin (2020) ได้ศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์เกี่ยวกับบรรณารักษ์ของพนักงานห้องสมุด ผ่านการทบทวนวรรณกรรม และการสัมภาษณ์ โดยได้ทำการถามในเรื่องของความรู้สึกและประสบการณ์ในการทำงานห้องสมุดพบว่าควรพัฒนารบรรณารักษ์ห้องสมุดด้วยการพัฒนาให้เกิดยอมรับการทำงานในรูปแบบของการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้, ทำการสนับสนุนให้เห็นใจต่อเพื่อนร่วมงานและผู้ให้บริการ, ผู้บริหารควรทำความเข้าใจเรื่องแรงจูงใจของบรรณารักษ์และปัญหาที่บรรณารักษ์เจอ, ทำการพัฒนาให้เกิดความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนร่วมงาน, องค์กรควรชี้แจงสร้างความเข้าใจให้บรรณารักษ์เมื่อจะต้องปฏิบัติงานในรูปแบบใหม่ และทำการสนับสนุนให้บรรณารักษ์มีการเอาใจใส่ผู้ใช้

Stefaniak and Sentz (2020) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็นของการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ในเรื่องการเรียนการสอนของนักออกแบบ ผลการวิจัยพบว่าการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็น มีประโยชน์ต่อประสบการณ์การออกแบบการเรียนการสอน

ส่งผลให้ผู้ออกแบบการเรียนรู้การสอนมีความเข้าใจผู้ใช้ และสามารถปรับการเรียนการสอนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการด้านประสิทธิภาพจริงและที่ผู้ใช้อยู่ต้องการ

จากที่กล่าวมาการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้ทำให้เราได้ข้อมูลสำคัญต่อการตัดสินใจเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับความต้องการจริงของผู้ใช้ (Stern, 2014) สำหรับการวิจัยนี้ได้ใช้แนวคิดนี้ในการศึกษาประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็นของนักบัญชีในการพูดกับตนเองเชิงบวก เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับออกแบบกิจกรรมการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี ให้เหมาะสมและตรงตามความต้องการของนักบัญชี

### 3.2 การวิจัยการออกแบบ (design research)

การวิจัยการออกแบบเป็นการออกแบบที่มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์/นวัตกรรมหรือแก้ไขปัญหา โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีเพื่อกำหนดการออกแบบ แล้วนำสิ่งที่ออกแบบไปลองปฏิบัติซ้ำหลายครั้งแล้วประเมินเพื่อปรับปรุงพัฒนาจนได้แนวทางที่สามารถปฏิบัติได้จริง (สุวิมล ว่องวานิช, 2563)

#### 3.2.1 กระบวนการคิดออกแบบ

จากการศึกษาเอกสารพบว่าหลักการออกแบบของ d.school เป็นหนึ่งในหลักการที่ได้รับการยอมรับ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการคิดออกแบบ 5 ขั้นตอน คือ การเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ การกำหนดปัญหา การสร้างความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ (Easterday, Lewis, & Gerber, 2014; นุชจรี กิจวรรณ, 2561)

ขั้น 1 การเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก (Empathize) คือ ความสามารถเข้าถึงและเข้าใจความรู้สึก ปัญหาและสถานการณ์ของผู้อื่น คุณภาพของกระบวนการออกแบบขึ้นอยู่กับความเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้

ขั้น 2 การกำหนดปัญหา (Define problems) คือ การนำข้อมูลสารสนเทศที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดปัญหาหลัก ข้อมูลเกี่ยวกับความเข้าใจของปัญหาของผู้ใช้ช่วยให้นักออกแบบเกิดความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ทำให้ผู้ใช้มีความพอใจ

ขั้น 3 การสร้างความคิด (Ideate) คือ การคิดเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ ต้องคิดหาทางเลือกที่มีความหลากหลายผ่านมุมมองต่าง ๆ เช่น การระดมความคิด การเขียนบทความความคิด การสังเคราะห์ความคิด

ขั้น 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) คือ การตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสมเพื่อนำมาสร้างเป็นต้นแบบ แล้วนำไปทดสอบ

ขั้น 5 การทดสอบ (Test) คือ คือ กระบวนการทำซ้ำเกี่ยวกับการทดสอบ ประเมินผล การทดลองใช้ ผู้ออกแบบจะพัฒนาต้นแบบจนเหมาะสมที่สุดเพื่อนำไปทดสอบครั้งสุดท้ายก่อนนำไปใช้จริง

### 3.2.2 สร้างหลักการออกแบบ

Van den Akker (1999) นำเสนอแนวทางการกำหนดหลักการออกแบบโดยอิง ทฤษฎีที่ปรากฏในกรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งมีลักษณะเป็นข้อความที่บอกถึงเป้าหมายและเงื่อนไขในการออกแบบหรือสิ่งแทรกแซงเพื่อสามารถบรรลุเป้าหมายได้ ดังนี้

"if you want to design intervention X [for the purpose/function Y in context Z], then you are best advised to give that intervention the characteristics A, B, and C [substantive emphasis], and to do that via procedures K, I, and M [procedural emphasis], because of arguments P, Q, and R."

Van Den Akker (1999)

ภาพประกอบ 7 หลักการออกแบบ โดย Van den Akker (1999)

ซึ่งกล่าวได้ว่า “ถ้าคุณต้องการออกแบบตัวแทรกแซง X สำหรับจุดมุ่งหมายหรือฟังก์ชัน Y ในบริบท Z คุณควรที่จะกำหนดตัวแทรกแซง X ให้มีคุณลักษณะ A, B และ C (จุดเน้นเชิงเนื้อหาสาระ) และดำเนินการตามกระบวนการ K, L และ M (จุดเน้นเชิงกระบวนการ) จากข้ออ้างเชิงเหตุผล P, Q และ R”

### 3.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยการออกแบบ

ธนาภา จีวทอง (2560) ศึกษาเรื่องการวิจัยแบบร่วมมือเป็นแนวคิดที่นิยมและได้รับการสนับสนุนว่าสามารถเพิ่มคุณภาพและประสิทธิภาพของงานวิจัย และช่วยพัฒนาคุณลักษณะด้านการวิจัยของผู้ทำวิจัย โดยมีเป้าหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครูโดยใช้ผลการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยอิงการออกแบบ

วัชรศักดิ์ สุดหล้า (2560) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเครื่องมือวัดและส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียนเพื่อสุขภาวะและความยืดหยุ่นผูกพันกับงานของครู : การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดบรรยากาศในโรงเรียน โดยใช้การศึกษาเอกสารและวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างบรรยากาศโรงเรียน สุขภาวะและความยืดหยุ่นผูกพันกับ

งานของครู โดยใช้การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง และพัฒนารวมถึงตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียนในมุมมองของผู้ใช้ งานวิจัยนี้ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และประยุกต์การวิจัยการออกแบบโดยการนำข้อมูลจาก ประสบการณ์ผู้ใช้มาพัฒนาเครื่องมือเพื่อส่งเสริมบรรยากาศในโรงเรียนสำหรับผู้บริหาร

Bayramzadeh and Patel (2021) ศึกษาเรื่อง การวิจัยออกแบบการดูแลสุขภาพในทางปฏิบัติ โดยศึกษาจากสถาปนิกและนักออกแบบภายในด้านการดูแลสุขภาพ จำนวน 116 คน ผ่านแบบสอบถามออนไลน์ในรูปแบบทั้งคำถามปลายเปิดและปลายปิด ผลการศึกษพบว่า สถาปนิกและนักออกแบบภายในด้านการดูแลสุขภาพ มักทำการรวบรวมการวิจัยเข้ากับขั้นตอนการออกแบบเบื้องต้นและการเขียนโปรแกรม อีกทั้งมีวิธีการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิจัยออกแบบจากเพื่อนร่วมงานและกลุ่มผู้ใช้ และพบถึงอุปสรรคสำคัญต่อการประยุกต์ใช้ผลวิจัยในการปฏิบัติ คือ ค่าใช้จ่าย เวลา และการขาดความเชี่ยวชาญ

Watt and Smith (2021) ศึกษาเรื่องการออกแบบเกมส์จำลองโลกเสมือนจริง: การวิจัยการออกแบบ โดยเริ่มทำการศึกษาเอกสารและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง แล้วทำการสัมภาษณ์ผู้ใช้เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบเกมส์ที่มีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิภาพ ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ ผลการวิจัยพบว่า คือ นักออกแบบเกมส์เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบเกมส์เพิ่มมากยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาการศึกษางานวิจัยออกแบบทำให้ทราบว่า การทำความเข้าใจผู้ใช้เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เนื่องจากการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบขึ้น สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ สำหรับการวิจัยนี้จึงได้นำเอาการวิจัยออกแบบมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลให้กับนักบัญชี เพื่อให้กิจกรรมที่ถูกออกแบบขึ้นตรงตามความต้องการของนักบัญชี

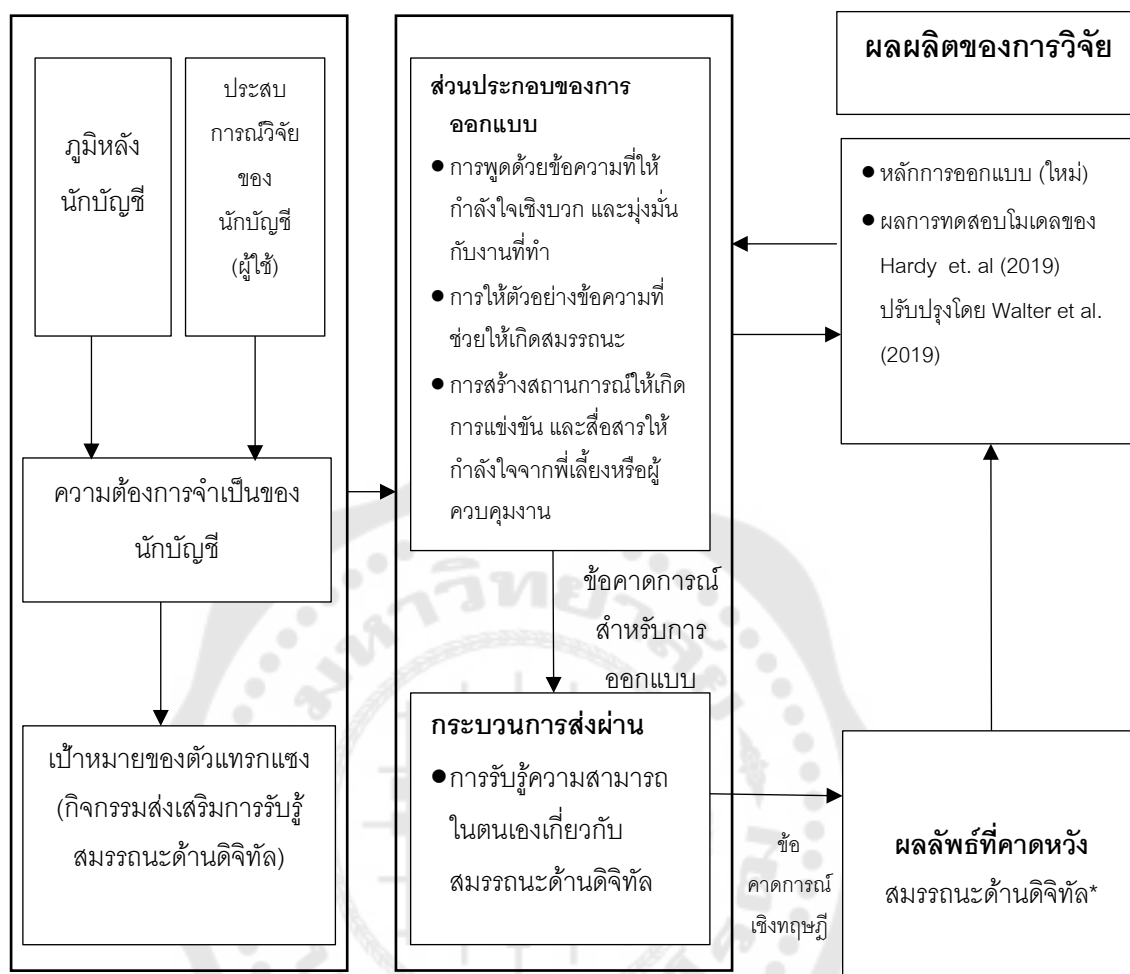
#### ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพูดกับตนเองเชิงบวกสามารถส่งเสริมให้นักบัญชีเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) การรับรู้ข้อมูล 2) การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น 3) การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล 4) ความปลอดภัย และ 5) การแก้ไขปัญหา โดยกำหนดลักษณะของกิจกรรมการพูดกับตนเองเชิงบวกที่สอดคล้องกับทฤษฎีการพูดเชิงบวกของ Hardy et al. (2019) ปรับปรุงโดย Walter et al. (2019) การกำหนดหลักการออกแบบจากการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ แบ่งได้เป็น 2 องค์ประกอบ คือ ความต้องการจำเป็น (Need) และประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) จากการสืบค้น Law et al. (2014); Partala

and Saari (2015); Stern (2014); สุวิมล ว่องวาณิช (2563) พบว่ามีมิติของประสบการณ์ผู้ใช้ที่มีความสอดคล้องกับงานวิจัยนี้ มีทั้งสิ้น 4 มิติ คือ 1) บทบาท 2) อารมณ์ความรู้สึก 3) เจตคติ และ 4) พฤติกรรม

จากการศึกษาลักษณะการพูดกับตนเองเชิงบวกของ Hardy et al. (2019) ปรับปรุงโดย Walter et al. (2019) สามารถสรุปลักษณะการพูดกับตนเองเชิงบวกได้ 3 ประการ ดังนี้ 1) การพูดด้วยข้อความที่ให้อำนาจใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้อำนาจใจจากพี่เลี้ยง การวิจัยในครั้งนี้จึงนำลักษณะการพูดกับตนเองเชิงบวกมาเป็นส่วนประกอบในการออกแบบ ดังภาพประกอบ 8





ภาพประกอบ 8 กรอบแนวคิดการวิจัย

หมายเหตุ: ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากกรอบแนวคิดการวิจัยนี้ไม่ได้นำมาใช้ในการศึกษา เนื่องจากจำเป็นต้องสร้างเครื่องมือวัดสมรรถนะที่ไม่ใช่จากการรับรู้ซึ่งต้องเก็บข้อมูลตามสภาพจริง ทั้งนี้ขอบเขตการศึกษาจึงศึกษาเพียงกระบวนการส่งผ่านเท่านั้น

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ประยุกต์การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบเพื่อพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จะแบ่งออกเป็น 3 ระยะที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายการวิจัย ได้แก่ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ผู้ใช้ของนักบัญชีในด้านการพูดกับตนเองเชิงบวก ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี และระยะที่ 3 การประเมินและการสะท้อนคิด ในแต่ละระยะการดำเนินการวิจัยจะใช้กระบวนการคิดออกแบบ (Design thinking process) เป็นขั้นการวิจัยซึ่งเรียกว่า การวิจัยโดยใช้การคิดออกแบบเป็นฐาน (Design-thinking-based research) (สุวิมล ว่องวาณิช, 2563) ประกอบด้วย 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก (Empathize) ขั้นการนิยามปัญหา (Define problem) ขั้นการสร้างความคิด (Ideate) ขั้นการสร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นการทดสอบ (Test) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็นของนักบัญชีในด้านการพูดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชี

ระยะนี้เป็นการดำเนินการตามความมุ่งหมายการวิจัยข้อที่ 1 คือ เพื่อวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี โดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ และทำการทดสอบสมมติฐานหลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวกจากการศึกษาเอกสารกับกลุ่มของนักบัญชี โดยในระยะนี้เป็นขั้นการทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก (Empathize) และขั้นการนิยามปัญหา (Define problem) โดยการวิจัยในระยะนี้เป็นการวิจัยข้อมูลเชิงปริมาณ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### 1. ขั้นการทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก (Empathize)

###### 1.1 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ นักบัญชีทั้งหมดขององค์กรธุรกิจขนาดใหญ่แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 116 คน

###### 1.2 ศึกษาเอกสาร

ขั้นนี้เป็นการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษาได้แก่ การพูดกับตนเองเชิงบวกของ Hardy et. al (2019) ปรับปรุงโดย Walter et al. (2019) และการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ของ Mannila et al. (2018) ตลอดจนเอกสารเกี่ยวกับการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ เช่น ธนาภา จั้วทอง (2560)

โดยวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นในการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือโดยใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อนำไปพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีด้วยการพุดกับตนเองเชิงบวกโดยใช้ผลวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยเชิงการออกแบบ

### 1.3 กำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม

ในการกำหนดโครงสร้างของแบบสอบถาม มีรายละเอียดดังตาราง 1

ตาราง 1 กำหนดโครงสร้างแบบสอบถาม

| ตัวแปร                                   | องค์ประกอบ                                                              | จำนวนข้อ |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1 ประสบการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวก        | 1) บทบาท                                                                | 5        |
|                                          | 2) อารมณ์                                                               | 5        |
|                                          | 3) เจตคติ                                                               | 5        |
|                                          | 4) พฤติกรรม                                                             | 5        |
| 2 ความต้องการจำเป็นด้านดิจิทัลในการทำงาน | 1) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการรับรู้ข้อมูล                     | 8        |
|                                          | 2) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น | 8        |
|                                          | 3) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล          | 8        |
|                                          | 4) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องความปลอดภัย                         | 8        |
|                                          | 5) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการแก้ไขปัญหา                       | 8        |
| 3 หลักการออกแบบการพุดกับตนเองเชิงบวก     | 1) การพุดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ             | 5        |
|                                          | 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ                           | 5        |
|                                          | 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยง   | 5        |

#### 1.4 สร้างแบบสอบถาม

ทำการสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี โดยมีตัวอย่างของแบบสอบถามดังภาพประกอบ 9

##### แบบสอบถามเกี่ยวกับกิจกรรมส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล

##### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ☐ (1) หญิง ☐ (2) ชาย
2. ระดับการศึกษาสูงสุด ☐ (1) ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ (2) ปริญญาตรี  
☐ (3) ปริญญาโท ☐ (4) ปริญญาเอก
3. อายุ ☐ (1) 20-30 ปี ☐ (2) 31-45 ปี ☐ (3) 45 ปีขึ้นไป
4. ประสบการณ์ทำงานเป็นนักบัญชี  
☐ (1) น้อยกว่า 3 ปี ☐ (2) 3-5 ปี ☐ (3) 6-10 ปี ☐ (4) 11-15 ปี  
☐ (5) 15 ปีขึ้นไป
5. เปอร์เซ็นต์งานที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานโปรแกรมดิจิทัลจากจำนวนงานทั้งหมดที่ได้รับมอบหมาย  
☐ (1) น้อยกว่า 30% ☐ (2) 30-50% ☐ (3) 50-80% ☐ (4) 80-100%

##### ตอนที่ 2 แบบสอบถามประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก

| ข้อรายการ                                                                          | ระดับประสบการณ์ |      |         |     |           |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------|---------|-----|-----------|
|                                                                                    | น้อยที่สุด      | น้อย | ปานกลาง | มาก | มากที่สุด |
| ท่านมีประสบการณ์ต่อรายการต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด (บทยกเว้น)                         |                 |      |         |     |           |
| 1. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล |                 |      |         |     |           |
| 2. พูดกับตนเองเชิงบวกในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล         |                 |      |         |     |           |

| ท่านมีความคิดเห็นต่อรายการ<br>ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด<br>(อารมณ์)                                                                                                                       |  |  |  |  |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| 1. มีความสุขเมื่อใช้ข้อความเชิง<br>บวกในการพูดกับตนเองเกี่ยวกับ<br>การปฏิบัติงานที่ต้องใช้ดิจิทัล<br>เช่น เราเป็นที่มีความสามารถ<br>หรือมีความชำนาญในเรื่องการ<br>เขียนโปรแกรม เป็นต้น |  |  |  |  |  |
| 2. มีกำลังใจฝ่าฟันอุปสรรคที่เจอ<br>ขณะปฏิบัติงานเกี่ยวกับระบบ<br>ดิจิทัล เมื่อใช้ข้อความเชิงบวกพูด<br>กับตนเอง เช่น เราสามารถแก้ไข<br>ปัญหานี้ได้ เป็นต้น                              |  |  |  |  |  |

ภาพประกอบ 9 ตัวอย่างแบบสอบถาม

ทั้งนี้คะแนนเฉลี่ยของข้อรายการและองค์ประกอบมาจากคะแนนเต็ม 5 คะแนน  
เกณฑ์การแปลผล 5 ระดับ ได้แก่ ระดับน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49) ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.50-  
2.49) ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49) ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49) และระดับมากที่สุด  
(ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00) (Best, 1997)

### 1.5 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) นำข้อคำถามไปทดลองกับกลุ่มย่อย จำนวน 5 คน โดยการให้ทำแบบสอบถาม  
เพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยของข้อคำถาม และปรับแก้ตามคำแนะนำ

2) การหาคุณภาพของแบบสอบถามในด้านความเชื่อมั่นเชิงเนื้อหาโดยวัดจากค่า  
ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการ กำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน  
ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยหรือการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน, ผู้เชี่ยวชาญด้าน  
จิตวิทยา จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการเงินและการบัญชี 1 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก  
ผู้เชี่ยวชาญ 3 ประการ ได้แก่ 1) จบการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาที่เชี่ยวชาญ 2) มีประสบการณ์  
ด้านการงานหรือการสอนเกี่ยวกับจิตวิทยาหรือจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์กรมากกว่า 3 ปี และ

3) เคยมีประสบการณ์การสร้างเครื่องมือเกี่ยวกับการวัดตัวแปรทางจิตวิทยา การตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นแบบสอบถามกับนิยามที่ต้องการวัดโดยพิจารณาจากค่า IOC (Item Objective Congruence) ต้องมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.50 (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) พบว่าค่า IOC ของเครื่องมืออยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ทุกตัวแปร ดังตาราง 2

ตาราง 2 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

| องค์ประกอบ                                                   | จำนวน<br>ข้อ | ค่า IOC   |
|--------------------------------------------------------------|--------------|-----------|
| 1. ประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก                           | 20           | 0.67-1.00 |
| 2. ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล | 40           | 0.67-1.00 |
| 3. หลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก                        | 15           | 0.67-1.00 |

3) การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น โดยผู้วิจัยปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับพนักงานบัญชีบริษัทเอกชนขนาดใหญ่ซึ่งกันที่ไม่ใช่ตัวอย่างวิจัย จำนวน 80 คน โดยตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2557) โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา( $\alpha$ ) การแปลความหมายระดับความเชื่อมั่น

มากกว่า.9 ดีมาก

มากกว่า.8 ดี

มากกว่า.7 พอใช้

มากกว่า.6 ค่อนข้างพอใช้

มากกว่า.5 ต่ำ

น้อยกว่า หรือ เท่ากับ.5 ไม่สามารถรับได้

ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นพบว่า ประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก มีค่าความเชื่อมั่น รายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.87-0.93 และ การส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในปัจจุบัน มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.73-0.79 และการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่คาดหวัง มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.73-0.79 และหลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.76-0.91

เมื่อนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริงกับประชากร จำนวน 116 คน พบว่า ประสิทธิภาพการพุดกับตนเองเชิงบวก มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.86-0.93 และ การส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในปัจจุบัน มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.63-0.77 และ การส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่คาดหวัง มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.59-0.82 และหลักการออกแบบการพุดกับตนเองเชิงบวก มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.75-0.91 ซึ่งเป็นค่าความเชื่อมั่นในระดับที่ยอมรับได้ รายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบ

| ตัวแปร                                                                      | ค่าความเชื่อมั่น                   |                             |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|
|                                                                             | ทดลองใช้<br>(N = 80)               | เก็บข้อมูลจริง<br>(N = 116) |
| <b>1.ประสิทธิภาพการพุดกับตนเองเชิงบวก (20 ข้อ)</b>                          | คำนวณ Cronbach's alpha coefficient |                             |
| 1) บทบาท (Role)                                                             | 0.87                               | 0.86                        |
| 2) อารมณ์ (Emotion)                                                         | 0.92                               | 0.92                        |
| 3) เจตคติ (Attitude)                                                        | 0.93                               | 0.93                        |
| 4) พฤติกรรม (Behavior)                                                      | 0.88                               | 0.88                        |
| <b>2.ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล (20 ข้อ)</b> | คำนวณ Cronbach's alpha coefficient |                             |
| <b>ระดับความต้องการจำเป็นในปัจจุบัน (10 ข้อ)</b>                            |                                    |                             |
| 1) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการรับรู้ข้อมูล                         | 0.78                               | 0.75                        |
| 2) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น     | 0.74                               | 0.74                        |
| 3) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการสร้างเนื้อหา<br>ด้านดิจิทัล          | 0.79                               | 0.77                        |
| 4) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องความปลอดภัย                             | 0.73                               | 0.76                        |
| 5) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการแก้ไขปัญหา                           | 0.77                               | 0.63                        |
| <b>ระดับความต้องการจำเป็นที่คาดหวัง (10 ข้อ)</b>                            |                                    |                             |

ตาราง 3 (ต่อ)

| ตัวแปร                                                                                    | ค่าความเชื่อมั่น                              |                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------|
|                                                                                           | ทดลองใช้<br>(N = 80)                          | เก็บข้อมูลจริง<br>(N = 116) |
| 1) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการรับรู้ข้อมูล                                       | 0.78                                          | 0.59                        |
| 2) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น                   | 0.74                                          | 0.75                        |
| 3) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการสร้างเนื้อหา<br>ด้านดิจิทัล                        | 0.79                                          | 0.75                        |
| 4) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องความปลอดภัย                                           | 0.73                                          | 0.82                        |
| 5) ความสามารถในการปฏิบัติงานในเรื่องการแก้ไขปัญหา                                         | 0.77                                          | 0.75                        |
| <b>3. หลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก<br/>(15 ข้อ)</b>                                 | <b>คำนวณ Cronbach's alpha<br/>coefficient</b> |                             |
| 1) การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับ<br>งานที่ทำ                           | 0.85                                          | 0.87                        |
| 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ                                             | 0.91                                          | 0.91                        |
| 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้<br>กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน | 0.76                                          | 0.75                        |

4) การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบสอบถามผู้วิจัยได้นำไปทดลองให้กลุ่มนักบัญชีในองค์กรเอกชนขนาดใหญ่ ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับประชากรวิจัยจำนวน 80 คนทำการตอบแบบสอบถาม แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนก ทั้งนี้ใช้เทคนิคร้อยละ 25 ของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติทดสอบ t เพื่อคัดเลือกข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกที่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยได้แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นราย ข้อคำถาม จำนวน 75 ข้อ พบว่าคำถามในทุกข้อมีค่าอำนาจจำแนกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตาราง 4

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อคำถาม

| แบบสอบถามประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก |                  |      |                  |      |        |
|------------------------------------------|------------------|------|------------------|------|--------|
| ข้อคำถาม                                 | กลุ่มต่ำ<br>N=20 |      | กลุ่มสูง<br>N=20 |      | t      |
|                                          | Mean             | SD   | Mean             | SD   |        |
| Item1                                    | 3.00             | 0.73 | 4.20             | 0.83 | 4.86*  |
| Item2                                    | 2.55             | 0.60 | 4.40             | 0.50 | 10.52* |
| Item3                                    | 2.80             | 0.52 | 4.55             | 0.51 | 10.71* |
| Item4                                    | 2.65             | 0.67 | 4.50             | 0.51 | 9.80*  |
| Item5                                    | 2.70             | 0.47 | 4.25             | 0.55 | 9.58*  |
| Item6                                    | 2.85             | 0.37 | 4.60             | 0.50 | 12.58* |
| Item7                                    | 2.80             | 0.52 | 4.40             | 0.60 | 9.00*  |
| Item8                                    | 2.75             | 0.55 | 4.45             | 0.51 | 10.13* |
| Item9                                    | 2.85             | 0.37 | 4.45             | 0.51 | 11.39* |
| Item10                                   | 2.95             | 0.60 | 4.50             | 0.51 | 8.74*  |
| Item11                                   | 3.05             | 0.69 | 4.60             | 0.50 | 8.15*  |
| Item12                                   | 2.95             | 0.60 | 4.75             | 0.44 | 10.73* |
| Item13                                   | 2.90             | 0.45 | 4.70             | 0.47 | 12.41* |
| Item14                                   | 2.95             | 0.51 | 4.80             | 0.41 | 12.63* |
| Item15                                   | 2.85             | 0.49 | 4.75             | 0.55 | 11.54* |
| Item16                                   | 2.75             | 0.64 | 4.55             | 0.51 | 9.85*  |
| Item17                                   | 2.85             | 0.49 | 4.50             | 0.51 | 10.41* |
| Item18                                   | 2.40             | 0.60 | 4.00             | 0.73 | 7.61*  |
| Item19                                   | 3.05             | 0.39 | 4.55             | 0.51 | 10.40* |
| Item20                                   | 3.05             | 0.51 | 4.50             | 0.51 | 8.96*  |

หมายเหตุ: \*  $p < .05$

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อคำถาม (ต่อ)

| แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการส่งเสริม<br>การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล |                  |      |                  |      |        | แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการ<br>ส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล |                  |      |                  |      |        |
|------------------------------------------------------------------------|------------------|------|------------------|------|--------|------------------------------------------------------------------------|------------------|------|------------------|------|--------|
| ข้อ<br>คำถาม                                                           | กลุ่มต่ำ<br>N=20 |      | กลุ่มสูง<br>N=20 |      | t      | ข้อ<br>คำถาม                                                           | กลุ่มต่ำ<br>N=20 |      | กลุ่มสูง<br>N=20 |      | t      |
|                                                                        | Mean             | SD   | Mean             | SD   |        |                                                                        | Mean             | SD   | Mean             | SD   |        |
| Item21                                                                 | 2.75             | 0.44 | 4.10             | 0.64 | 7.74*  | Item41                                                                 | 3.50             | 0.61 | 4.80             | 0.41 | 7.93*  |
| Item22                                                                 | 3.00             | 0.32 | 4.35             | 0.49 | 10.28* | Item42                                                                 | 3.55             | 0.51 | 5.00             | -    | 12.70* |
| Item23                                                                 | 2.45             | 0.60 | 4.10             | 0.64 | 8.37*  | Item43                                                                 | 3.25             | 0.64 | 4.95             | 0.22 | 11.24* |
| Item24                                                                 | 2.60             | 0.68 | 4.10             | 0.64 | 7.18*  | Item44                                                                 | 3.30             | 0.73 | 4.65             | 0.49 | 6.85*  |
| Item25                                                                 | 2.95             | 0.69 | 4.30             | 0.66 | 6.35*  | Item45                                                                 | 3.35             | 0.67 | 4.85             | 0.37 | 8.78*  |
| Item26                                                                 | 2.70             | 0.57 | 4.35             | 0.59 | 9.01*  | Item46                                                                 | 3.45             | 0.60 | 4.65             | 0.59 | 6.37*  |
| Item27                                                                 | 2.30             | 0.86 | 4.25             | 0.72 | 7.77*  | Item47                                                                 | 3.30             | 0.57 | 4.60             | 0.50 | 7.64*  |
| Item28                                                                 | 2.35             | 0.88 | 4.30             | 0.73 | 7.64*  | Item48                                                                 | 2.90             | 0.64 | 4.75             | 0.55 | 9.80*  |
| Item29                                                                 | 2.55             | 0.51 | 4.30             | 0.66 | 9.41*  | Item49                                                                 | 3.30             | 0.80 | 4.85             | 0.37 | 7.87*  |
| Item30                                                                 | 2.05             | 0.69 | 4.30             | 0.73 | 10.02* | Item50                                                                 | 2.95             | 1.10 | 4.80             | 0.52 | 6.80*  |
| Item31                                                                 | 2.40             | 0.60 | 4.25             | 0.64 | 9.45*  | Item51                                                                 | 2.80             | 0.83 | 4.75             | 0.55 | 8.73*  |
| Item32                                                                 | 2.15             | 0.67 | 4.25             | 0.72 | 9.57*  | Item52                                                                 | 2.75             | 0.85 | 4.85             | 0.37 | 10.14* |
| Item33                                                                 | 2.20             | 0.70 | 4.35             | 0.81 | 8.99*  | Item53                                                                 | 3.00             | 0.86 | 4.90             | 0.31 | 9.32*  |
| Item34                                                                 | 2.10             | 0.55 | 4.00             | 0.97 | 7.59*  | Item54                                                                 | 2.80             | 0.89 | 4.85             | 0.37 | 9.49*  |
| Item35                                                                 | 2.60             | 0.88 | 4.50             | 0.69 | 7.59*  | Item55                                                                 | 2.60             | 0.99 | 4.80             | 0.41 | 9.14*  |
| Item36                                                                 | 2.65             | 0.67 | 4.40             | 1.05 | 6.30*  | Item56                                                                 | 2.85             | 0.93 | 4.85             | 0.37 | 8.92*  |
| Item37                                                                 | 1.65             | 0.49 | 4.20             | 0.83 | 11.80* | Item57                                                                 | 3.10             | 0.85 | 4.85             | 0.37 | 8.44*  |
| Item38                                                                 | 2.15             | 0.75 | 4.35             | 0.67 | 9.81*  | Item58                                                                 | 2.90             | 0.79 | 4.85             | 0.37 | 10.03* |
| Item39                                                                 | 1.80             | 0.62 | 4.10             | 0.91 | 9.35*  | Item59                                                                 | 2.45             | 0.94 | 4.60             | 0.50 | 8.99*  |
| Item40                                                                 | 2.55             | 0.76 | 3.85             | 1.04 | 4.52*  | Item60                                                                 | 3.40             | 0.88 | 4.90             | 0.31 | 7.18*  |

ตาราง 5 (ต่อ)

| แบบสอบถามหลักการออกแบบการพูดกับตนเอง |                  |      |                  |      |        |              |                  |      |                  |      |       |
|--------------------------------------|------------------|------|------------------|------|--------|--------------|------------------|------|------------------|------|-------|
| ข้อ<br>คำถาม                         | กลุ่มต่ำ<br>N=20 |      | กลุ่มสูง<br>N=20 |      | t      | ข้อ<br>คำถาม | กลุ่มต่ำ<br>N=20 |      | กลุ่มสูง<br>N=20 |      | t     |
|                                      | Mean             | SD   | Mean             | SD   |        |              | Mean             | SD   | Mean             | SD   |       |
| Item61                               | 2.85             | 0.75 | 4.60             | 0.50 | 8.71*  | Item71       | 2.60             | 0.88 | 4.25             | 0.79 | 6.24* |
| Item62                               | 3.05             | 0.69 | 4.50             | 0.51 | 7.57*  | Item72       | 2.55             | 0.69 | 4.20             | 0.89 | 6.55* |
| Item63                               | 3.50             | 0.61 | 4.80             | 0.41 | 7.93*  | Item73       | 2.85             | 0.88 | 4.55             | 0.60 | 7.15* |
| Item64                               | 3.60             | 0.60 | 4.85             | 0.37 | 7.97*  | Item74       | 3.10             | 0.72 | 4.40             | 0.68 | 5.88* |
| Item65                               | 3.00             | 0.73 | 4.75             | 0.44 | 9.20*  | Item75       | 2.75             | 0.72 | 4.45             | 0.69 | 7.66* |
| Item66                               | 3.10             | 0.55 | 4.45             | 0.51 | 8.03*  | * p< .05     |                  |      |                  |      |       |
| Item67                               | 2.90             | 0.64 | 4.70             | 0.47 | 10.13* |              |                  |      |                  |      |       |
| Item68                               | 2.95             | 0.69 | 4.55             | 0.51 | 8.37*  |              |                  |      |                  |      |       |
| Item69                               | 3.05             | 0.76 | 4.50             | 0.51 | 7.08*  |              |                  |      |                  |      |       |
| Item70                               | 2.80             | 0.52 | 4.65             | 0.49 | 11.55* |              |                  |      |                  |      |       |

หมายเหตุ: \* p&lt; .05

จากผลการหาคุณภาพเครื่องมือนี้ ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงและแก้ไขข้อคำถามจนได้แบบสอบถามที่มีคุณภาพดีแล้วจึงนำไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

### 1.6 การพิทักษ์สิทธิประชาชน

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการยื่นเรื่องต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการฯ เป็นหมายเลขรับรองเลขที่ SWUEC-G-034/2564 ให้สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลกับประชากร ตั้งแต่วันที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ถึง เดือนพฤษภาคม 2564 โดยผู้วิจัยจะขอให้ประชากรทำแบบสอบถาม โดยทำการชี้แจงวัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งพร้อมรายละเอียดในการตอบแบบสอบถามเพื่อให้ประชากรมีความเข้าใจในการตอบแบบสอบถาม ทั้งนี้ข้อมูลทั้งหมดจากการตอบแบบสอบถามจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและวิเคราะห์ผลเป็นภาพรวม

### 1.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ทำหนังสือจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงบริษัทเอกชนขนาดใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานครที่ประชากรในการวิจัยปฏิบัติงาน เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย
- 2) ดำเนินการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ โดยจัดทำและจัดส่งแบบสอบถามถามออนไลน์ให้ประชากรนักบัญชี 116 คน ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยให้ทำการ log in ผ่าน E-mail เพื่อตอบแบบสอบถาม
- 3) ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามที่ได้รับการตอบกลับจากประชากรในการวิจัย
- 4) ทำการลงรหัสและจัดลำดับข้อมูล เพื่อการประมวลผลข้อมูลต่อไป

### 2. ขั้นตอนนิยามปัญหา (Define problem)

นำข้อมูลสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาเอกสารและจากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดปัญหาหลักของนักบัญชี

#### 2.1. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทำการศึกษาตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมทั้งสิ้น 116 ชุด หลังจากนั้นนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

#### 2.2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

##### 1) ข้อมูลพื้นฐานของประชากร

การวิเคราะห์โดยใช้สถิติบรรยายค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อจำแนกลักษณะทั่วไปของประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน และปริมาณงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานดิจิทัล โดยดูการกระจายของข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS)

##### 2) ข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้

ประสบการณ์ผู้ใช้ที่เป็นประสบการณ์การส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลและประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก ประกอบด้วย 4 มิติ คือ บทบาท อารมณ์ เจตคติ พฤติกรรม ทั้งนี้ในแต่ละมิติได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

##### 3) ข้อมูลความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล

การวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัล โดยประเมินความแตกต่างระหว่างการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่มีอยู่และสมรรถนะดิจิทัลที่คาดหวัง แล้วเรียงลำดับของผลต่างของคะแนนเฉลี่ย โดยใช้ดัชนี PNI<sub>modified</sub> (นงลักษณ์ วิรัชชัย และสุวิมล ว่องวาณิช, 2550)

$$PNI_{\text{modified}} = (I-D)/D$$

โดย

I (importance) หมายถึง ระดับความคาดหวังที่ต้องการให้เกิด (สมรรถนะดิจิทัลที่คาดหวัง)

D (degree of success) หมายถึง ระดับสภาพที่เป็นจริงในปัจจุบัน (สมรรถนะดิจิทัลที่มีอยู่)

ทั้งนี้การพิจารณาความต้องการจำเป็นจะพิจารณาจากดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น

#### 4) หลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก

หลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากผู้ควบคุมงาน โดยในแต่ละองค์ประกอบได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย

### ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาต้นแบบ

การวิจัยระยะที่สองนั้นเป็นการดำเนินการที่สอดคล้องกับความมุ่งหมายการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี ซึ่งระยะนี้เป็นขั้นการสร้างความคิด (Ideate) และขั้นการสร้างต้นแบบ (Prototype) โดยมีรายละเอียดของการดำเนินงานวิจัยดังนี้

#### 1. ขั้นการสร้างความคิด (Ideate)

มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1.การกำหนดเป้าหมายของการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชี ขั้นตอนนี้จะจัดลำดับความสำคัญความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล จากระยะที่ 1 ได้ดังนี้ 1) การแก้ไขปัญหา 2) ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล 3) การสร้างเนื้อหาทางด้านดิจิทัล 4) ความปลอดภัย และ 5) การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.2. การกำหนดบริบทสำหรับการใช้ต้นแบบ คือ นักบัญชีที่มีประสบการณ์การทำงานโดยใช้โปรแกรมดิจิทัล

1.3. การออกแบบกิจกรรมการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ทั้งนี้ กิจกรรมที่ออกแบบมาจากข้ออ้างเชิงเหตุผลหรือข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎีที่เป็นฐานความเชื่อของการออกแบบ โดยมีรายละเอียดของการออกแบบ มีดังนี้

1) เป้าหมายของการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชีในงานวิจัยนี้ คือ การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ที่จัดอันดับโดยเรียงจากความต้องการจำเป็นสูงสุด ดังนี้ 1) การแก้ไขปัญหา 2) ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล 3) การสร้างเนื้อหาทางด้านดิจิทัล 4) ความปลอดภัย และ 5) การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2) บริบทของการวิจัย คือ นักบัญชีที่มีประสบการณ์การทำงานโดยใช้โปรแกรมดิจิทัล 1 ปีขึ้นไป

3) การออกแบบกิจกรรมส่วนประกอบของกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัล ซึ่งอิงข้อมูลมาจากประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของนักบัญชีในระยะที่ 1 โดยนำข้อมูลมาสร้างหลักการออกแบบต้นแบบการพูดกับตนเอง ทั้งนี้จากการวิเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในบทที่ 2 ผู้วิจัยกำหนด 3.1) องค์ประกอบการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลจากการศึกษาของ Mannila et al. (2018) โดยวัดจาก 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล 2) การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น 3) การสร้างเนื้อหาทางด้านดิจิทัล 4) ความปลอดภัย และ 5) การแก้ไขปัญหา และ 3.2) คุณลักษณะย่อยที่เป็นกระบวนการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายตามองค์ประกอบ (ส่วนประกอบของตัวแทรกแซง) ทั้งนี้จากกรอบแนวคิดการวิจัย ผู้วิจัยร่างส่วนประกอบของตัวแทรกแซง (การพูดกับตนเอง) จากการศึกษาดูเอกสารซึ่งเป็นต้นแบบเวอร์ชัน 1 มี 3 ประการ ได้แก่ 1) การพูดด้วยข้อความที่ท้าทายใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน

## 2. ขั้นการสร้างต้นแบบ (Prototype)

### 2.1 กำหนดหลักการและออกแบบกิจกรรมการพูดกับตนเองเชิงบวก

ตาราง 6 หลักการออกแบบที่พัฒนาขึ้น

| หลักการออกแบบที่พัฒนาขึ้น                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ตัวแทรกแซง (X):</b> การพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>ผลที่ต้องการให้เกิดกับนักบัญชี (Y):</b> การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> <li>1) การแก้ไขปัญหา</li> <li>2) ความสามารถในการรับรู้ข้อมูล</li> <li>3) การสร้างเนื้อหาทางด้านดิจิทัล</li> <li>4) ความปลอดภัย</li> <li>5) การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> </ol>                                                                                       |
| <b>บริบท (Z):</b> นักบัญชีที่มีประสบการณ์การทำงานโดยใช้โปรแกรมดิจิทัล                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>คุณลักษณะของตัวแทรกแซง (หลักการออกแบบหรือข้อคาดการณ์เชิงออกแบบ):</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) การพูดด้วยข้อความที่ทำให้กำลังใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ</li> <li>2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ</li> <li>3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยง</li> </ol> โมเดลของ Hardy et al. (2019) ปรับปรุงโดย Walter et al. (2019) |
| <b>กระบวนการส่งผ่าน (ข้ออ้างเชิงเหตุผล (arguments) หรือข้อคาดการณ์เชิงทฤษฎี) :</b><br>การพูดกับตนเองเชิงบวก (Positive self-talk) (Walter et al., 2019)                                                                                                                                                                                                                                           |

## 2.2 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสอบถามความเหมาะสมของกิจกรรม

1) **จัดทำแบบสอบถามความเหมาะสมของกิจกรรม** โดยทำการร่างแบบสอบถามความเหมาะสมในการนำต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีสู่การปฏิบัติ เพื่อนำไปใช้สำรวจความคิดเห็นของนักบัญชีที่มีต่อกิจกรรมที่ออกแบบขึ้น คือ นักบัญชีทั้งหมดขององค์กรธุรกิจขนาดใหญ่แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 116 คน โดยได้ใช้วิธีการส่งแบบสอบถามออนไลน์ไปยังประชากร

2) **การหาคุณภาพของแบบสอบถาม** ด้านความเชื่อมั่นเชิงเนื้อหาโดยวัดจากค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการ กำหนดให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านทรัพยากรบุคคล จำนวน 1 ท่าน, นักบัญชี จำนวน 1 ท่าน และนักบัญชีระดับบริหาร 1 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ 3 ประการ ได้แก่ 1) มีประสบการณ์ด้านที่

เชี่ยวชาญไม่ต่ำกว่า 3 ปี และ 2) จบการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาโท หากจบปริญญาตรี ประสพการณ์ต้องไม่ต่ำกว่า 5 ปีในองค์กรเอกชนขนาดใหญ่ และ 3) เคยมีประสบการณ์การพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลหรือมีความสามารถในการใช้งานด้านดิจิทัลในการทำงานเป็นอย่างดี การตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์กับนิยามที่ต้องการวัดโดยพิจารณาจากค่า IOC (Item Objective Congruence) ต้องมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.50 (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) พบว่าค่า IOC ของเครื่องมืออยู่ที่ 1.00 ทุกตัวแปร ดังตาราง 7

ตาราง 7 การหาคุณภาพของแบบสอบถาม

| คำถาม                                                                                      | จำนวนข้อ | ค่า IOC |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------|
| <b>ท่านเห็นด้วยกับข้อความดังต่อไปนี้ในระดับใด</b>                                          |          |         |
| <b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม</b>                                          |          |         |
| 1.กิจกรรมที่ 1 “การเปิดใจ ยอมรับและรู้จักการพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                 | 1        | 1.00    |
| 2.กิจกรรมที่ 2 “ตัวอย่างข้อความและทดลองพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                      | 1        | 1.00    |
| 3.กิจกรรมที่ 3 “ทดลองใช้การพูดเชิงบวกในการแข่งขันจริง” มีประโยชน์                          | 1        | 1.00    |
| 4.กิจกรรมที่ 4 “พูดเชิงบวกอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น” มีประโยชน์ | 1        | 1.00    |
| <b>ความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม</b>                                                      |          |         |
| 1.ระยะเวลาในการดำเนินแต่ละกิจกรรมมีความสมเหตุสมผล                                          | 1        | 1.00    |
| 2. platform ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมมีความสมเหตุสมผล                                       | 1        | 1.00    |
| 3.กิจกรรมต่างๆ มีความสมเหตุสมผลตามบริบทขององค์การ                                          | 1        | 1.00    |
| <b>ด้านความง่ายของกิจกรรม</b>                                                              |          |         |
| 1.บทสรุปในแต่ละกิจกรรมสามารถเข้าใจง่าย                                                     | 1        | 1.00    |
| 2.สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย                                                             | 1        | 1.00    |
| 3.กระบวนการดำเนินกิจกรรมเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย                               | 1        | 1.00    |
| <b>ด้านการนำไปใช้</b>                                                                      |          |         |
| 1.ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับการทำงานระบบดิจิทัลในปัจจุบันได้      | 1        | 1.00    |
| 2.ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้อย่างยั่งยืนได้                          | 1        | 1.00    |

### 3) การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น

ผู้วิจัยปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริงกับประชากร จำนวน 116 คน พบว่า แบบสอบถามความเหมาะสมของกิจกรรม มีค่าความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบอยู่ระหว่าง 0.71-0.97 รายละเอียดดังตาราง 8

ตาราง 8 ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นรายองค์ประกอบ

| ตัวแปร                                                | ค่าความเชื่อมั่น                   |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------|
|                                                       | เก็บข้อมูลจริง (N = 116)           |
|                                                       | คำนวณ Cronbach's alpha coefficient |
| 1. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม (4 ข้อ) | 0.97                               |
| 2. ความสมเหตุสมผลของการจัดกิจกรรม (3 ข้อ)             | 0.79                               |
| 3. ด้านความง่ายของกิจกรรม (3 ข้อ)                     | 0.84                               |
| 4. ด้านการนำไปใช้ (2 ข้อ)                             | 0.71                               |

### ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด

การดำเนินการวิจัยระยะที่ 3 ดำเนินการเพื่อตอบความมุ่งหมายการวิจัยข้อที่ 3 เพื่อทดลองใช้ต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่พัฒนาขึ้น เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ไม่สามารถทดลองได้เต็มรูปแบบด้วยข้อจำกัดของการวิจัยที่ต้องวนซ้ำหลายรอบจึงเป็นการวิจัยการออกแบบที่ไม่สมบูรณ์ ซึ่งอยู่ขั้นการทดสอบ (Test) สำหรับการดำเนินงานวิจัยในระยะนี้ใช้การวิจัยสำรวจด้วยแบบสอบถามเชิงปริมาณ โดยมีรายละเอียดของการวิจัยดังต่อไปนี้

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ดำเนินการนำแบบสอบถามความเหมาะสมในการนำต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีสู่การปฏิบัติ เก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ โดยจัดทำและจัดส่งแบบสอบถามออนไลน์ให้ประชากรนักบัญชี 116 คน ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยขอความอนุเคราะห์ให้ประชากรให้ทำการ log in ผ่าน e-mail เพื่อตอบแบบสอบถาม ทั้งนี้เพื่อใช้ในการจำแนกการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักบัญชีที่มีการ

รับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสูง และ กลุ่มนักบัญชีที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลต่ำ เพื่อตอบคำถามการวิจัยในข้อที่ 3

2) ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามที่ได้รับการตอบกลับจากประชากรในการวิจัย

3) ทำการลงรหัสและจัดลำดับข้อมูล เพื่อการประมวลผลข้อมูลต่อไป

### **สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรม ใช้สถิติบรรยายค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS)

จาก 3 ระยะที่กล่าวมาพบว่าการสร้างต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในการวิจัยนี้ได้ทดสอบ prototype จำนวน 3 เวอร์ชัน ดังนี้

เวอร์ชัน 1 การวิเคราะห์จากเอกสาร

เวอร์ชัน 2 การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็นโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์และการร่วมทดสอบความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

เวอร์ชัน 3 การสำรวจความคิดเห็นจากมุมมองของนักบัญชีและมุมมองของผู้บริหารและนักบริหารทรัพยากรบุคคลโดยใช้แบบสอบถามความเหมาะสมการนำต้นแบบสู่การปฏิบัติ

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

ผลการวิจัยในบทนี้ได้นำเสนอโดยแบ่งตามวัตถุประสงค์การวิจัยเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสพการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี ตอนที่ 2 ผลวิเคราะห์การออกแบบและพัฒนาต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี และตอนที่ 3 ผลวิเคราะห์ความเหมาะสมของการนำต้นแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นสู่การปฏิบัติจากความคิดเห็นของนักบัญชี

#### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสพการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

ผลการวิจัยตอนนี้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1 เพื่อวิเคราะห์ประสพการณ์และความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในองค์กรเอกชน ประกอบด้วย 5 หัวข้อ ได้แก่ 1.1 ประสพการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี 1.2 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี 1.3 ประสพการณ์การพูดกับตนเองของนักบัญชีจำแนกตามระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล 1.4 ปัจจัยด้านลักษณะการพูดกับตนเองที่ส่งผลต่อการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี และ 1.5 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

#### ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามในส่วนที่ 1 ประกอบด้วย เพศ ระดับการศึกษา อายุ ประสพการณ์ทำงาน และปริมาณงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานโปรแกรมดิจิทัลของนักบัญชี ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักบัญชี จำนวน 116 คน ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามเพศหญิง จำนวน 90 คน ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ระหว่าง 20-30 ปี จำนวน 60 คน (66.67%) มีประสพการณ์ทำงาน 3-5 ปี จำนวน 39 คน (43.33%) มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี จำนวน 64 คน (71.11%) และมีปริมาณงานเกี่ยวข้องกับการใช้งานโปรแกรมดิจิทัล 81-100% จำนวน 49 คน (54.44%) สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามเพศชาย จำนวน 26 คน ส่วนใหญ่อายุ 20-30 ปี จำนวน 20 คน (76.92%) มีประสพการณ์ทำงาน 3-5 ปี จำนวน 11 คน (42.31%) มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี จำนวน 19 คน (73.08%) และมีปริมาณงานเกี่ยวข้องกับการใช้งานโปรแกรมดิจิทัล 51-80% จำนวน 10 คน (38.46%)

ตาราง 9 ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล

| อายุ                     | ชาย        |        | หญิง       |        | รวม        |        |
|--------------------------|------------|--------|------------|--------|------------|--------|
|                          | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      |
| 20 - 30 ปี               | 20         | 76.92  | 60         | 66.67  | 80         | 68.97  |
| 31 - 45 ปี               | 5          | 19.23  | 27         | 30.00  | 32         | 27.59  |
| 45 ปีขึ้นไป              | 1          | 3.85   | 3          | 3.33   | 4          | 3.45   |
| รวม                      | 26         | 100.00 | 90         | 100.00 | 116        | 100.00 |
| ประสบการณ์<br>ทำงาน      | ชาย        |        | หญิง       |        | รวม        |        |
|                          | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      |
| น้อยกว่า 3 ปี            | 3          | 11.54  | 5          | 5.56   | 8          | 6.90   |
| 3-5 ปี                   | 11         | 42.31  | 39         | 43.33  | 50         | 43.10  |
| 6-10 ปี                  | 10         | 38.46  | 27         | 30.00  | 37         | 31.90  |
| 11-15 ปี                 | 1          | 3.85   | 11         | 12.22  | 12         | 10.34  |
| 15 ปีขึ้นไป              | 1          | 3.85   | 8          | 8.89   | 9          | 7.76   |
| รวม                      | 26         | 100.00 | 90         | 100.00 | 116        | 100.00 |
| ระดับการศึกษา            | ชาย        |        | หญิง       |        | รวม        |        |
|                          | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      |
| ต่ำกว่าปริญญาตรี         | 3          | 11.54  | 6          | 6.67   | 9          | 7.76   |
| ปริญญาตรี                | 19         | 73.08  | 64         | 71.11  | 83         | 71.55  |
| ปริญญาโท                 | 4          | 15.38  | 20         | 22.22  | 24         | 20.69  |
| รวม                      | 26         | 100.00 | 90         | 100.00 | 116        | 100.00 |
| ปริมาณงานด้าน<br>ดิจิทัล | ชาย        |        | หญิง       |        | รวม        |        |
|                          | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      | จำนวน (คน) | %      |
| น้อยกว่า 30%             | 4          | 15.38  | 5          | 5.56   | 9          | 7.76   |
| 31-50%                   | 8          | 30.77  | 13         | 14.44  | 21         | 18.10  |
| 51-80%                   | 10         | 38.46  | 23         | 25.56  | 33         | 28.45  |
| 81-100%                  | 4          | 15.38  | 49         | 54.44  | 53         | 45.69  |
| รวม                      | 26         | 100.00 | 90         | 100.00 | 116        | 100.00 |

### 1.1 ประสบการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

การนำเสนอผลการวิจัยหัวข้อนี้ เป็นการนำเสนอประสบการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล โดยจะใช้คำว่า “ประสบการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวก” แทนประสบการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ทั้งนี้ ประสบการณ์ การพุดกับตนเองเชิงบวก ประกอบด้วยการวัด 4 องค์ประกอบ ได้แก่ บทบาท อารมณ์ เจตคติ และพฤติกรรม

ระดับบทบาทการพุดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชีอยู่ในระดับมาก ( $M=3.59$ ,  $SD=0.82$ ) โดยทุกข้อรายการอยู่ในระดับมาก ยกเว้น 1 ข้อรายการที่อยู่ในระดับปานกลาง คือ การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพุดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล , ระดับอารมณ์ต่อการพุดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชีอยู่ในระดับมาก ( $M=3.62$ ,  $SD=0.78$ ) โดยทุกข้อรายการอยู่ในระดับมากและมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน ( $M=3.60-3.65$ ) , ระดับเจตคติต่อการพุดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชีอยู่ในระดับมาก ( $M=3.78$ ,  $SD=0.78$ ) โดยทุกข้อรายการอยู่ในระดับมากและมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน ( $M=3.71-3.83$ ) และระดับพฤติกรรมการพุดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชีอยู่ในระดับมาก ( $M=3.57$ ,  $SD=0.81$ ) โดยทุกข้อรายการอยู่ในระดับมากทุกข้อ ยกเว้นเพียง 1 ข้อรายการอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ การชื่นชมตนเองทุกครั้งเมื่อทำสิ่งเล็กๆ น้อยๆ สำเร็จในการทำงานด้านดิจิทัล รายละเอียดดังตาราง 10

ตาราง 10 ระดับประสบการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวกจำแนกตามมิติ

| บทบาทการพุดกับตนเองเชิงบวก                                                                               | M    | SD   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|
| 1. การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพุดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล                    | 3.48 | 0.85 |
| 2. การพุดกับตนเองเชิงบวกในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                            | 3.65 | 0.83 |
| 3. การทราบถึงการพุดเชิงบวกกับตนเองส่งผลให้เกิดความมั่นใจในการปฏิบัติงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล | 3.65 | 0.83 |
| 4. การได้รับคำแนะนำจากผู้อื่นให้พุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อพัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล  | 3.62 | 0.82 |

ตาราง 10 (ต่อ)

| บทบาทการพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                               | M           | SD          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| 5. การแนะนำให้ผู้อื่นพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อใช้พัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล          | 3.53        | 0.77        |
| <b>รวม</b>                                                                                               | <b>3.59</b> | <b>0.82</b> |
| อารมณ์ต่อการพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                           | M           | SD          |
| 1. ความสุขเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกในการพูดกับตนเองในการทำงานดิจิทัล                                        | 3.65        | 0.80        |
| 2. ความตื่นตัวเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกพูดกับตนเองในการทำงานดิจิทัล                                         | 3.62        | 0.78        |
| 3. ความกระตือรือร้นเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกในการพูดกับตนเองก่อนทำงานดิจิทัล                                | 3.61        | 0.80        |
| 4. การมีกำลังใจฝ่าฟันอุปสรรคที่เจอขณะทำงานเกี่ยวกับระบบดิจิทัล                                           | 3.60        | 0.74        |
| 5. ความสนุกกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในงานที่มีการนำระบบดิจิทัลเข้ามาใช้                                  | 3.61        | 0.79        |
| <b>รวม</b>                                                                                               | <b>3.62</b> | <b>0.78</b> |
| เจตคติต่อการพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                           | M           | SD          |
| 1. การพูดกับตนเองเชิงบวกส่งผลให้ประสบความสำเร็จในการทำงานด้านดิจิทัล                                     | 3.78        | 0.77        |
| 2. การพูดกับตนเองเชิงบวกมีประโยชน์ต่อการก้าวผ่านอุปสรรคในการทำงานด้านดิจิทัล                             | 3.83        | 0.78        |
| 3. ผู้ที่พูดกับตนเองเชิงบวกมีความสนใจในการพัฒนาความรู้ความสามารถใหม่ ๆ ด้านดิจิทัลเพื่อนำมาใช้ในการทำงาน | 3.79        | 0.79        |
| 4. ผู้ที่พูดกับตนเองเชิงบวกมีความมั่นใจในการทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล                       | 3.78        | 0.77        |
| 5. ผู้มีความรู้ความสามารถในการทำงานด้านดิจิทัลมักพูดกับตนเองเชิงบวก                                      | 3.71        | 0.81        |
| <b>รวม</b>                                                                                               | <b>3.78</b> | <b>0.78</b> |

ตาราง 10 (ต่อ)

| บทบาทการพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                             | M           | SD          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| <b>พฤติกรรมกรพูดกับตนเองเชิงบวก</b>                                                                    | <b>M</b>    | <b>SD</b>   |
| 1. การเตือนตนเองให้พูดเชิงบวกบ่อย ๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา<br>ความรู้ความสามารถด้านดิจิทัล       | 3.61        | 0.86        |
| 2. การเปลี่ยนคำพูดลบเป็นคำพูดบวกต่องานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบ<br>ดิจิทัล                            | 3.60        | 0.82        |
| 3. การชื่นชมตนเองทุกครั้งเมื่อทำสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ สำเร็จในการ<br>ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล | 3.34        | 0.87        |
| 4. การพูดข้อดีจากการปฏิบัติงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                                               | 3.67        | 0.75        |
| 5. การพูดเพื่อหาทางแก้อุปสรรคจากการทำงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                                     | 3.63        | 0.75        |
| <b>รวม</b>                                                                                             | <b>3.57</b> | <b>0.81</b> |

สรุปผลการวิเคราะห์ประสพการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี เมื่อวิเคราะห์จากองค์ประกอบย่อย 4 ด้าน พบว่า นักบัญชีมีประสพการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกด้านเจตคติมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ด้านอารมณ์ บทบาท และพฤติกรรม

## 1.2 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี ประกอบด้วย การรับรู้ความสามารถการปฏิบัติงาน 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การรับรู้ข้อมูล 2) การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น 3) การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล 4) ความปลอดภัย และ 5) การแก้ไขปัญหา การนำเสนอผลการวิเคราะห์หวัข้อนี้แบ่ง 4 หัวข้อย่อย ได้แก่ 1.2.1 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในภาพรวม 1.2.2 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรอายุ 1.2.3 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรประสบการณ์ทำงาน และ 1.2.4 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา

### 1.2.1 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในภาพรวม

ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ( $M=3.32$ ,  $SD=0.58$ ) เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยที่ด้านการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $M=3.46$ ,  $SD=0.67$ ) รองลงมา ได้แก่ ด้านการรับรู้ข้อมูล

( $M=3.44$ ,  $SD=0.57$ ) ด้านความปลอดภัย ( $M=3.31$ ,  $SD=0.74$ ) และด้านการแก้ไข ( $M=3.12$ ,  $SD=0.77$ )

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถาม พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ระดับปานกลาง ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล รองลงมา ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลในรูปแบบการประชุม และนำเสนอ และความสามารถในการตั้งคำถามจนเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง สำหรับข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล รองลงมา ได้แก่ ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล และความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลส่วนบุคคลจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์ รายละเอียดดัง ตาราง 4.3

ตาราง 11 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในภาพรวม

| (n=116)                                                                              |  |             |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------|-------------|
| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                          |  | M           | SD          |
| <b>การรับรู้ข้อมูล</b>                                                               |  | <b>3.44</b> | <b>0.57</b> |
| 1. ความสามารถในการคัดกรองข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากระบบดิจิทัล                    |  | 3.45        | 0.70        |
| 2. ความสามารถในการค้นหาข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลอย่างถูกต้องและรวดเร็ว                   |  | 3.55        | 0.70        |
| 3. ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูลจากระบบดิจิทัล                          |  | 3.30        | 0.80        |
| 4. ความสามารถในการตรวจสอบข้อเท็จจริง จากข้อมูลในระบบดิจิทัล                          |  | 3.44        | 0.82        |
| <b>การสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</b>                                              |  | <b>3.46</b> | <b>0.67</b> |
| 5. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล                                 |  | 3.61        | 0.78        |
| 6. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลในรูปแบบการประชุม และนำเสนอ |  | 3.56        | 0.83        |
| 7. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์                        |  | 3.29        | 0.96        |
| 8. ความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สื่อสารออกไปแล้ว                   |  | 3.39        | 0.98        |
| <b>การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล</b>                                                    |  | <b>3.29</b> | <b>0.72</b> |
| 9. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรม สำหรับสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล                |  | 3.36        | 0.83        |

ตาราง 11 (ต่อ)

(n=116)

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                                            | M           | SD          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| 10. สามารถเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล | 3.16        | 1.04        |
| 11. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรม เพื่อแก้ไขเนื้อหาทางด้านดิจิทัล                               | 3.30        | 0.88        |
| 12. ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาทางด้านดิจิทัล                                | 3.33        | 0.99        |
| <b>ความปลอดภัย</b>                                                                                     | <b>3.31</b> | <b>0.74</b> |
| 13. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลส่วนบุคคลจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์                         | 3.09        | 0.99        |
| 14. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลขององค์กรจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์                         | 3.24        | 0.98        |
| 15. ความสามารถในการตรวจจับความพยายามเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัลที่ไม่พึงประสงค์                              | 3.43        | 0.99        |
| 16. ความสามารถในการตั้งค่าอนุญาตเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง                                        | 3.47        | 0.95        |
| <b>การแก้ไข</b>                                                                                        | <b>3.12</b> | <b>0.77</b> |
| 17. ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล                                                                        | 2.82        | 1.21        |
| 18. ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการทำงานของโปรแกรมดิจิทัลต่าง ๆ ผ่านการตั้งค่า                            | 3.27        | 1.07        |
| 19. ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล                                          | 2.96        | 1.16        |
| 20. ความสามารถในการปรับเปลี่ยน หรือกำหนดคำสั่ง เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบ                                    | 3.42        | 1.02        |
| <b>รวม</b>                                                                                             | <b>3.32</b> | <b>0.58</b> |

### 1.2.2 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรอายุ

ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรอายุ พบว่า ส่วนใหญ่มีระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบ พบว่า มีเพียงด้านการรับรู้ข้อมูลและด้านการสร้างเนื้อหาทางด้านดิจิทัลของกลุ่มอายุมากกว่า 45 ปี ที่อยู่ในระดับมากสูงกว่ากลุ่มอายุน้อยกว่า 30 ปี และกลุ่มอายุระหว่าง 31-45 ปี รายละเอียดดังตาราง 12

ตาราง 12 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรอายุ

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                                            | อายุ (ปี)     |                 |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------|--------------|
|                                                                                                        | <30<br>(n=80) | 31-45<br>(n=32) | >45<br>(n=4) |
| <b>การรับรู้ข้อมูล</b>                                                                                 | <b>3.42</b>   | <b>3.46</b>     | <b>3.63</b>  |
| 1. ความสามารถในการคัดกรองข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากระบบดิจิทัล                                      | 3.40          | 3.53            | 3.75         |
| 2. ความสามารถในการค้นหาข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลอย่างถูกต้องและรวดเร็ว                                     | 3.58          | 3.50            | 3.50         |
| 3. ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูลจากระบบดิจิทัล                                            | 3.30          | 3.28            | 3.50         |
| 4. ความสามารถในการตรวจสอบข้อเท็จจริง จากข้อมูลในระบบดิจิทัล                                            | 3.39          | 3.53            | 3.75         |
| <b>การสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</b>                                                                | <b>3.49</b>   | <b>3.41</b>     | <b>3.31</b>  |
| 5. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล                                                   | 3.70          | 3.44            | 3.25         |
| 6. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลในรูปแบบการประชุม และนำเสนอ                   | 3.58          | 3.50            | 3.75         |
| 7. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์                                          | 3.31          | 3.31            | 2.75         |
| 8. ความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สื่อสารออกไปแล้ว                                     | 3.38          | 3.41            | 3.50         |
| <b>การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล</b>                                                                      | <b>3.28</b>   | <b>3.28</b>     | <b>3.50</b>  |
| 9. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/ โปรแกรม สำหรับสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล                                 | 3.39          | 3.22            | 4.00         |
| 10. สามารถเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล | 3.11          | 3.25            | 3.25         |
| 11. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรม เพื่อแก้ไขเนื้อหาด้านดิจิทัล                                  | 3.29          | 3.28            | 3.75         |
| 12. ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล                                   | 3.33          | 3.38            | 3.00         |
| <b>ความปลอดภัย</b>                                                                                     | <b>3.31</b>   | <b>3.33</b>     | <b>3.13</b>  |
| 13. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลส่วนบุคคลจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์                         | 3.08          | 3.06            | 3.50         |
| 14. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลขององค์กรจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์                         | 3.24          | 3.31            | 2.75         |
| 15. ความสามารถในการตรวจจับความพยายามเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัลที่ไม่พึงประสงค์                              | 3.48          | 3.34            | 3.25         |
| 16. ความสามารถในการตั้งค่านโยบายเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง                                        | 3.44          | 3.59            | 3.00         |
| <b>การแก้ไข</b>                                                                                        | <b>3.10</b>   | <b>3.14</b>     | <b>3.19</b>  |
| 17. ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล                                                                        | 2.89          | 2.66            | 2.75         |

ตาราง 12 (ต่อ)

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                 | อายุ (ปี)     |                 |              |
|-----------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------|--------------|
|                                                                             | <30<br>(n=80) | 31-45<br>(n=32) | >45<br>(n=4) |
| 18. ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการทำงานของโปรแกรมดิจิทัลต่าง ๆ ผ่านการตั้งค่า | 3.14          | 3.56            | 3.50         |
| 19. ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล               | 2.99          | 2.81            | 3.50         |
| 20. ความสามารถในการปรับเปลี่ยน หรือกำหนดคำสั่ง เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบ         | 3.40          | 3.53            | 3.00         |
| รวม                                                                         | 3.32          | 3.33            | 3.35         |

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามอายุ พบว่า นักบัญชีที่มีช่วงอายุต่างกันมีส่วนใหญ่มีระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล โดยเฉลี่ยไม่ต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 รายละเอียดดังตาราง 13

ตาราง 13 การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามอายุ

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีแหล่งความแปรปรวน | SS    | df  | MS   | F    | p-value | สรุปผลทดสอบ |
|--------------------------------------------------------|-------|-----|------|------|---------|-------------|
| <b>การรับรู้ข้อมูล</b>                                 |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                           | 0.20  | 2   | 0.10 | 0.30 | 0.75    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                             | 37.57 | 113 | 0.33 |      |         |             |
| รวม                                                    | 37.77 | 115 |      |      |         |             |
| <b>การสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</b>                |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                           | 0.23  | 2   | 0.11 | 0.25 | 0.78    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                             | 51.18 | 113 | 0.45 |      |         |             |
| รวม                                                    | 51.41 | 115 |      |      |         |             |
| <b>การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล</b>                      |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                           | 0.19  | 2   | 0.09 | 0.18 | 0.84    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                             | 59.84 | 113 | 0.53 |      |         |             |
| รวม                                                    | 60.03 | 115 |      |      |         |             |

ตาราง 13 (ต่อ)

| การรับรู้สมรรถนะด้าน<br>ดิจิทัลของ<br>นักบัญชีแหล่งความ<br>แปรปรวน | SS    | df  | MS   | F    | p-value | สรุปผลทดสอบ |
|--------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|------|---------|-------------|
| <b>ความปลอดภัย</b>                                                 |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 0.15  | 2   | 0.07 | 0.13 | 0.88    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 63.24 | 113 | 0.56 |      |         |             |
| รวม                                                                | 63.39 | 115 |      |      |         |             |
| <b>การแก้ไข</b>                                                    |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 0.05  | 2   | 0.03 | 0.04 | 0.96    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 68.00 | 113 | 0.60 |      |         |             |
| รวม                                                                | 68.05 | 115 |      |      |         |             |
| <b>การรับรู้สมรรถนะด้าน<br/>ดิจิทัลของนักบัญชีโดยรวม</b>           |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 0.00  | 2   | 0.00 | 0.01 | 0.99    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 38.41 | 113 | 0.34 |      |         |             |
| รวม                                                                | 38.41 | 115 |      |      |         |             |

### 1.2.3 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปร ประสบการณ์ทำงาน

ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรประสบการณ์ทำงาน พบว่า นักบัญชีที่มีประสบการณ์น้อยกว่า 3 ปี จะรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลต่ำกว่ากลุ่มอื่น ๆ ในขณะที่กลุ่มประสบการณ์ทำงานระหว่าง 3-15 ปีจะมีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลใกล้เคียงกัน ( $M=3.28-3.36$ ) สำหรับกลุ่มประสบการณ์มากกว่า 15 ปีจะมีการรับรู้สมรรถนะสูงสุด โดยเฉพาะด้านการรับรู้ข้อมูลอยู่ในระดับมากเพียงองค์ประกอบเดียว ในขณะที่ด้านอื่น ๆ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง รายละเอียดดังตาราง 14

ตาราง 14 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรประสบการณ์ทำงาน

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                                           | ประสบการณ์ทำงาน (ปี) |      |      |       |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------|------|-------|------|
|                                                                                                       | <3                   | 3-5  | 6-10 | 11-14 | >15  |
|                                                                                                       | (n=116)              |      |      |       |      |
| <b>การรับรู้ข้อมูล</b>                                                                                | 2.78                 | 3.45 | 3.54 | 3.35  | 3.61 |
| 1. ความสามารถในการคัดกรองข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากระบบดิจิทัล                                     | 2.88                 | 3.36 | 3.62 | 3.42  | 3.78 |
| 2. ความสามารถในการค้นหาข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลอย่างถูกต้องและรวดเร็ว                                    | 3.13                 | 3.60 | 3.62 | 3.33  | 3.67 |
| 3. ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูลจากระบบดิจิทัล                                           | 2.63                 | 3.30 | 3.46 | 3.33  | 3.22 |
| 4. ความสามารถในการตรวจสอบข้อเท็จจริงจากข้อมูลในระบบดิจิทัล                                            | 2.50                 | 3.54 | 3.46 | 3.33  | 3.78 |
| <b>การสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</b>                                                               | 3.00                 | 3.57 | 3.52 | 3.27  | 3.31 |
| 5. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล                                                  | 3.25                 | 3.84 | 3.57 | 3.08  | 3.56 |
| 6. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลในรูปแบบการประชุม และนำเสนอ                  | 2.88                 | 3.64 | 3.68 | 3.42  | 3.44 |
| 7. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์                                         | 2.75                 | 3.36 | 3.46 | 3.17  | 2.89 |
| 8. ความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สื่อสารออกไปแล้ว                                    | 3.13                 | 3.44 | 3.38 | 3.42  | 3.33 |
| <b>การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล</b>                                                                     | 2.84                 | 3.28 | 3.34 | 3.23  | 3.56 |
| 9. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/ โปรแกรมสำหรับสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล                                 | 3.13                 | 3.40 | 3.32 | 3.17  | 3.78 |
| 10. สามารถเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์สรุป และนำเสนอข้อมูล | 2.75                 | 3.16 | 3.14 | 3.25  | 3.44 |

ตาราง 14 (ต่อ)

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                      | ประสบการณ์ทำงาน (ปี) |             |             |             |             |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
|                                                                                  | <3                   | 3-5         | 6-10        | 11-14       | >15         |
|                                                                                  | (n=116)              |             |             |             |             |
| 11. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรมเพื่อแก้ไขเนื้อหาหาด้านดิจิทัล           | 2.75                 | 3.26        | 3.41        | 3.25        | 3.67        |
| 12. ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาหาด้านดิจิทัล           | 2.75                 | 3.30        | 3.51        | 3.25        | 3.33        |
| <b>ความปลอดภัย</b>                                                               | <b>2.94</b>          | <b>3.35</b> | <b>3.32</b> | <b>3.35</b> | <b>3.31</b> |
| 13. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาหาดิจิทัลส่วนบุคคลจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์ | 2.88                 | 3.02        | 3.14        | 3.17        | 3.33        |
| 14. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาหาดิจิทัลขององค์กรจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์ | 2.88                 | 3.30        | 3.24        | 3.42        | 3.00        |
| 15. ความสามารถในการตรวจจับความพยายามเข้าถึงเนื้อหาหาดิจิทัลที่ไม่พึงประสงค์      | 3.00                 | 3.54        | 3.41        | 3.33        | 3.44        |
| 16. ความสามารถในการตั้งค่าอนุญาตเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง                  | 3.00                 | 3.52        | 3.49        | 3.50        | 3.44        |
| <b>การแก้ไข</b>                                                                  | <b>2.50</b>          | <b>3.17</b> | <b>3.09</b> | <b>3.17</b> | <b>3.39</b> |
| 17. ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล                                                  | 2.38                 | 2.90        | 2.84        | 2.58        | 3.00        |
| 18. ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการทำงาน of โปรแกรมดิจิทัลต่าง ๆ ผ่าน การตั้งค่า    | 2.38                 | 3.32        | 3.14        | 3.67        | 3.78        |
| 19. ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล                    | 2.50                 | 3.02        | 2.95        | 2.58        | 3.56        |
| 20. ความสามารถในการปรับเปลี่ยน หรือ กำหนดคำสั่ง เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบ             | 2.75                 | 3.44        | 3.46        | 3.83        | 3.22        |
| <b>รวม</b>                                                                       | <b>2.81</b>          | <b>3.36</b> | <b>3.36</b> | <b>3.28</b> | <b>3.43</b> |

การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามประสบการณ์ทำงานพบว่า นักบัญชีที่มีช่วงอายุต่างกันมีส่วนใหญ่มีระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล โดยเฉลี่ยไม่ต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 รายละเอียดดังตาราง 15

ตาราง 15 การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามประสบการณ์ทำงาน

| การรับรู้สมรรถนะด้าน<br>ดิจิทัลของ<br>นักบัญชีแหล่งความ<br>แปรปรวน | SS    | df  | MS   | F    | P-value | สรุปผลทดสอบ |
|--------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|------|---------|-------------|
| การรับรู้ข้อมูล                                                    |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 4.20  | 4   | 1.05 | 3.47 | 0.01    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 33.57 | 111 | 0.30 |      |         |             |
| รวม                                                                | 37.77 | 115 |      |      |         |             |
| การสื่อสารและทำงาน<br>ร่วมกับผู้อื่น                               |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 3.08  | 4   | 0.77 | 1.77 | 0.14    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 48.33 | 111 | 0.44 |      |         |             |
| รวม                                                                | 51.41 | 115 |      |      |         |             |
| การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล                                         |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 2.39  | 4   | 0.60 | 1.15 | 0.34    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 57.65 | 111 | 0.52 |      |         |             |
| รวม                                                                | 60.03 | 115 |      |      |         |             |
| ความปลอดภัย                                                        |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 1.20  | 4   | 0.30 | 0.53 | 0.71    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 62.19 | 111 | 0.56 |      |         |             |
| รวม                                                                | 63.39 | 115 |      |      |         |             |
| การแก้ไข                                                           |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 3.90  | 4   | 0.98 | 1.69 | 0.16    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 64.15 | 111 | 0.58 |      |         |             |
| รวม                                                                | 68.05 | 115 |      |      |         |             |

ตาราง 15 (ต่อ)

| การรับรู้สมรรถนะด้าน<br>ดิจิทัลของ<br>นักบัญชีแหล่งความ<br>แปรปรวน | SS    | df  | MS   | F    | P-value | สรุปผลทดสอบ |
|--------------------------------------------------------------------|-------|-----|------|------|---------|-------------|
| การรับรู้สมรรถนะด้าน<br>ดิจิทัลของนักบัญชีโดยรวม                   |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                       | 2.36  | 4   | 0.59 | 1.82 | 0.13    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                         | 36.05 | 111 | 0.33 |      |         |             |
| รวม                                                                | 38.41 | 115 |      |      |         |             |

#### 1.2.4 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปร ระดับการศึกษา

ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาพบว่าทุกระดับการศึกษามีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในระดับปานกลาง นักบัญชีที่จบการศึกษามากกว่าปริญญาตรี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $M=3.42$ ) รองลงมา ได้แก่ ปริญญาตรี ( $M=3.32$ ) และต่ำกว่าปริญญาตรี ( $M=3.11$ ) รายละเอียดดังตาราง 16

ตาราง 16 ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                            | การศึกษาสูงสุด            |                 |                            |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-----------------|----------------------------|
|                                                                        | ต่ำกว่า<br>ป.ตรี<br>(n=9) | ป.ตรี<br>(n=83) | สูงกว่า<br>ป.ตรี<br>(n=24) |
| การรับรู้ข้อมูล                                                        | 3.42                      | 3.41            | 3.52                       |
| 1. ความสามารถในการคัดกรองข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากระบบ<br>ดิจิทัล  | 3.44                      | 3.43            | 3.50                       |
| 2. ความสามารถในการค้นหาข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลอย่างถูกต้องและ<br>รวดเร็ว | 3.44                      | 3.54            | 3.63                       |
| 3. ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูลจากระบบดิจิทัล            | 3.44                      | 3.24            | 3.46                       |
| 4. ความสามารถในการตรวจสอบข้อเท็จจริง จากข้อมูลในระบบดิจิทัล            | 3.33                      | 3.43            | 3.50                       |

ตาราง 16 (ต่อ)

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                                                | การศึกษาสูงสุด                |                 |                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------|----------------------------|
|                                                                                                            | ต่ำ<br>กว่า<br>ป.ตรี<br>(n=9) | ป.ตรี<br>(n=83) | สูงกว่า<br>ป.ตรี<br>(n=24) |
|                                                                                                            |                               |                 |                            |
| <b>การสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</b>                                                                    | <b>3.14</b>                   | <b>3.50</b>     | <b>3.47</b>                |
| 5. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล                                                       | 3.11                          | 3.63            | 3.75                       |
| 6. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลใน<br>รูปแบบการประชุม และนำเสนอ                   | 3.22                          | 3.61            | 3.50                       |
| 7. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์                                              | 2.89                          | 3.34            | 3.29                       |
| 8. ความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สื่อสารออกไปแล้ว                                         | 3.33                          | 3.41            | 3.33                       |
| <b>การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล</b>                                                                          | <b>3.11</b>                   | <b>3.28</b>     | <b>3.39</b>                |
| 9. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/ โปรแกรม สำหรับสร้างเนื้อหาด้าน<br>ดิจิทัล                                 | 3.11                          | 3.35            | 3.50                       |
| 10. สามารถเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อช่วยในการทำงาน หรือ<br>ช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล | 3.33                          | 3.12            | 3.21                       |
| 11. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรม เพื่อแก้ไขเนื้อหาด้าน<br>ดิจิทัล                                  | 3.00                          | 3.31            | 3.38                       |
| 12. ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหา<br>ด้านดิจิทัล                                   | 3.00                          | 3.33            | 3.46                       |
| <b>ความปลอดภัย</b>                                                                                         | <b>3.06</b>                   | <b>3.29</b>     | <b>3.47</b>                |
| 13. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลส่วนบุคคลจากการเข้าถึง<br>ที่ไม่พึงประสงค์                         | 2.89                          | 3.10            | 3.13                       |
| 14. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลขององค์กรจากการเข้าถึง<br>ที่ไม่พึงประสงค์                         | 3.22                          | 3.17            | 3.50                       |
| 15. ความสามารถในการตรวจจับความพยายามเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัลที่ไม่<br>พึงประสงค์                              | 3.00                          | 3.42            | 3.63                       |
| 16. ความสามารถในการตั้งค่าอนุญาตเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง                                            | 3.11                          | 3.46            | 3.63                       |
| <b>การแก้ไข</b>                                                                                            | <b>2.83</b>                   | <b>3.11</b>     | <b>3.24</b>                |
| 17. ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล                                                                            | 2.22                          | 2.84            | 2.96                       |

ตาราง 16 (ต่อ)

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                                                 | การศึกษาสูงสุด                |                 |                            |
|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------|----------------------------|
|                                                                             | ต่ำ<br>กว่า<br>ป.ตรี<br>(n=9) | ป.ตรี<br>(n=83) | สูงกว่า<br>ป.ตรี<br>(n=24) |
|                                                                             |                               |                 |                            |
| 18. ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการทำงานของโปรแกรมดิจิทัลต่าง ๆ ผ่านการตั้งค่า | 3.33                          | 3.20            | 3.46                       |
| 19. ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล               | 2.00                          | 2.96            | 3.29                       |
| 20. ความสามารถในการปรับเปลี่ยน หรือกำหนดคำสั่ง เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบ         | 3.78                          | 3.43            | 3.25                       |
| <b>รวม</b>                                                                  | <b>3.11</b>                   | <b>3.32</b>     | <b>3.42</b>                |

การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า นักบัญชีที่มีช่วงอายุต่างกันมีส่วนใหญ่มีระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลโดยเฉลี่ยไม่ต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 รายละเอียดดังตาราง 17

ตาราง 17 การวิเคราะห์ความแปรปรวนการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี จำแนกตามระดับการศึกษา

| การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีแหล่งความแปรปรวน | SS    | df  | MS   | F    | P-value | สรุปผลทดสอบ |
|--------------------------------------------------------|-------|-----|------|------|---------|-------------|
| <b>การรับรู้ข้อมูล</b>                                 |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                           | 0.22  | 2   | 0.11 | 0.33 | 0.72    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                             | 37.54 | 113 | 0.33 |      |         |             |
| รวม                                                    | 37.77 | 115 |      |      |         |             |
| <b>การสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</b>                |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                           | 1.04  | 2   | 0.52 | 1.17 | 0.31    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                             | 50.37 | 113 | 0.45 |      |         |             |
| รวม                                                    | 51.41 | 115 |      |      |         |             |

ตาราง 17 (ต่อ)

| การรับรู้สมรรถนะ<br>ด้านดิจิทัลของนักบัญชี<br>แหล่งความแปรปรวน | SS    | df  | MS   | F    | P-value | สรุปผลทดสอบ |
|----------------------------------------------------------------|-------|-----|------|------|---------|-------------|
| <b>การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล</b>                              |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                   | 0.52  | 2   | 0.26 | 0.49 | 0.61    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                     | 59.51 | 113 | 0.53 |      |         |             |
| รวม                                                            | 60.03 | 115 |      |      |         |             |
| <b>ความปลอดภัย</b>                                             |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                   | 1.23  | 2   | 0.62 | 1.12 | 0.33    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                     | 62.15 | 113 | 0.55 |      |         |             |
| รวม                                                            | 63.39 | 115 |      |      |         |             |
| <b>การแก้ไข</b>                                                |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                   | 1.09  | 2   | 0.54 | 0.92 | 0.40    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                     | 66.97 | 113 | 0.59 |      |         |             |
| รวม                                                            | 68.05 | 115 |      |      |         |             |
| <b>การรับรู้สมรรถนะด้าน<br/>ดิจิทัลของนักบัญชีโดยรวม</b>       |       |     |      |      |         |             |
| ระหว่างกลุ่ม                                                   | 0.62  | 2   | 0.31 | 0.92 | 0.40    | ไม่แตกต่าง  |
| ภายในกลุ่ม                                                     | 37.79 | 113 | 0.33 |      |         |             |
| รวม                                                            | 38.41 | 115 |      |      |         |             |

### 1.3 ประสิทธิภาพการพุดกับตนเองของนักบัญชีจำแนกตามระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์นี้นำเสนอประสิทธิภาพการพุดกับตนเองของนักบัญชีจำแนกตามระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล โดยแบ่งระดับสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มีระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสูง (สูงกว่าค่าเฉลี่ย) และกลุ่มที่มีระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลต่ำ (ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย) ทั้งนี้การแบ่งกลุ่มสูงและต่ำใช้จุดตัดค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถาม มีผลการวิเคราะห์แต่ละตามประสิทธิภาพการพุดกับตนเอง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ระดับบทบาทการพุดกับตนเองเชิงบวก, ระดับอารมณ์ต่อการพุดกับตนเองเชิงบวก, ระดับเจตคติต่อการพุดกับตนเองเชิงบวก และระดับพฤติกรรมการพุดกับตนเองเชิงบวก โดยด้านบทบาทพบว่า นักบัญชีกลุ่มรับรู้สมรรถนะสูงมีบทบาทการพุดกับตนเองเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มรับรู้สมรรถนะต่ำทั้ง

โดยรวมและรายข้อคำถาม, ด้านอารมณ์พบว่านักบัญชีกลุ่มรับรู้สมรรถนะสูงมีอารมณ์ต่อการพูดกับตนเองเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มรับรู้สมรรถนะต่ำทั้งโดยรวมและรายข้อคำถาม, ด้านเจตคติพบว่านักบัญชีกลุ่มรับรู้สมรรถนะสูงมีเจตคติต่อการพูดกับตนเองเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มรับรู้สมรรถนะต่ำทั้งโดยรวมและรายข้อคำถาม และด้านพฤติกรรมพบว่านักบัญชีกลุ่มรับรู้สมรรถนะสูงมีพฤติกรรมต่อการพูดกับตนเองเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มรับรู้สมรรถนะต่ำทั้งโดยรวมและรายข้อคำถาม รายละเอียดดังตาราง 18

ตาราง 18 ระดับการพูดกับตนเองเชิงบวก

| บทบาทการพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                               | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะสูง |             | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะต่ำ |             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------|---------------------------|-------------|
|                                                                                                          | M                         | SD          | M                         | SD          |
| 1. การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล                    | 3.70                      | 0.80        | 3.27                      | 0.85        |
| 2. การพูดกับตนเองเชิงบวกในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                            | 3.81                      | 0.74        | 3.49                      | 0.88        |
| 3. การทราบถึงการพูดเชิงบวกกับตนเองส่งผลให้เกิดความมั่นใจในการปฏิบัติงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล | 3.81                      | 0.72        | 3.49                      | 0.90        |
| 4. การได้รับคำแนะนำจากผู้อื่นให้พูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อพัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล  | 3.81                      | 0.67        | 3.44                      | 0.91        |
| 5. การแนะนำให้ผู้อื่นพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อใช้พัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล          | 3.75                      | 0.76        | 3.32                      | 0.73        |
| <b>รวม</b>                                                                                               | <b>3.78</b>               | <b>0.74</b> | <b>3.40</b>               | <b>0.85</b> |
| <b>อารมณ์ต่อการพูดกับตนเองเชิงบวก</b>                                                                    |                           |             |                           |             |
| 1. ความสุขเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกในการพูดกับตนเองในการทำงานดิจิทัล                                        | 3.77                      | 0.71        | 3.53                      | 0.88        |

ตาราง 18 (ต่อ)

| บทบาทการพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                                        | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะสูง |             | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะต่ำ |             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------|---------------------------|-------------|
|                                                                                                                   | M                         | SD          | M                         | SD          |
| 2. ความตื่นตัวเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกพูดกับตนเอง<br>ในการทำงานดิจิทัล                                              | 3.74                      | 0.77        | 3.51                      | 0.77        |
| 3. ความกระตือรือร้นเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกใน<br>การพูดกับตนเองก่อนทำงานดิจิทัล                                     | 3.75                      | 0.69        | 3.47                      | 0.88        |
| 4. การมีกำลังใจฝ่าฟันอุปสรรคที่เจอขณะทำงาน<br>เกี่ยวกับระบบดิจิทัล                                                | 3.77                      | 0.73        | 3.44                      | 0.73        |
| 5. ความสนุกกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในงานที่มี<br>การนำระบบดิจิทัลเข้ามาใช้                                       | 3.70                      | 0.82        | 3.53                      | 0.75        |
| <b>รวม</b>                                                                                                        | <b>3.75</b>               | <b>0.74</b> | <b>3.49</b>               | <b>0.80</b> |
| <b>เจตคติต่อการพูดกับตนเองเชิงบวก</b>                                                                             |                           |             |                           |             |
| 1. การพูดกับตนเองเชิงบวกส่งผลให้ประสบความสำเร็จ<br>ในการทำงานด้านดิจิทัล                                          | 3.93                      | 0.75        | 3.63                      | 0.76        |
| 2. การพูดกับตนเองเชิงบวกมีประโยชน์ต่อการก้าวผ่าน<br>อุปสรรคในการทำงานด้านดิจิทัล                                  | 3.89                      | 0.84        | 3.76                      | 0.73        |
| 3. ผู้ที่พูดกับตนเองเชิงบวกมีความสนใจในการพัฒนา<br>ความรู้ความสามารถใหม่ ๆ ด้านดิจิทัลเพื่อนำมาใช้<br>กับการทำงาน | 3.91                      | 0.76        | 3.68                      | 0.80        |
| 4. ผู้ที่พูดกับตนเองเชิงบวกมีความมั่นใจในการทำงานที่<br>มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล                            | 3.86                      | 0.77        | 3.69                      | 0.77        |
| 5. ผู้มีความรู้ความสามารถในการทำงานด้านดิจิทัลมัก<br>พูดกับตนเองเชิงบวก                                           | 3.91                      | 0.79        | 3.51                      | 0.80        |
| <b>รวม</b>                                                                                                        | <b>3.90</b>               | <b>0.78</b> | <b>3.65</b>               | <b>0.77</b> |

ตาราง 18 (ต่อ)

| บทบาทการพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                       | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะสูง |             | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะต่ำ |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------|---------------------------|-------------|
|                                                                                                  | M                         | SD          | M                         | SD          |
| <b>พฤติกรรมกรพูดกับตนเองเชิงบวก</b>                                                              |                           |             |                           |             |
| 1. การเตือนตนเองให้พูดเชิงบวกบ่อย ๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถด้านดิจิทัล     | 3.88                      | 0.78        | 3.36                      | 0.87        |
| 2. การเปลี่ยนคำพูดลบเป็นคำพูดบวกต่องานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล                          | 3.79                      | 0.82        | 3.42                      | 0.79        |
| 3. การชื่นชมตนเองทุกครั้งเมื่อทำสิ่งเล็กๆ น้อยๆ สำเร็จในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล | 3.54                      | 0.83        | 3.15                      | 0.87        |
| 4. การพูดข้อดีจากการปฏิบัติงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                                         | 3.89                      | 0.72        | 3.46                      | 0.73        |
| 5. การพูดเพื่อหาทางแก้อุปสรรคจากการทำงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                               | 3.81                      | 0.77        | 3.46                      | 0.70        |
| <b>รวม</b>                                                                                       | <b>3.78</b>               | <b>0.78</b> | <b>3.37</b>               | <b>0.79</b> |

สรุปผลการวิเคราะห์ประสพการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี เมื่อวิเคราะห์จากองค์ประกอบย่อย 4 ด้าน พบว่า นักบัญชีกลุ่มรับรู้สมรรถนะสูงมีประสพการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกด้านบทบาทมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ด้านพฤติกรรม เจตคติ และอารมณ์ สำหรับนักบัญชีกลุ่มรับรู้สมรรถนะต่ำมีประสพการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกด้านบทบาทมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ด้านอารมณ์ เจตคติ และพฤติกรรม รายละเอียดดังตาราง 19

ตาราง 19 ประสิทธิภาพการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

| ประสิทธิภาพการพูดกับตนเองเชิงบวก | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะสูง |      | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะต่ำ |      |
|----------------------------------|---------------------------|------|---------------------------|------|
|                                  | M                         | SD   | M                         | SD   |
| 1. เจตคติ                        | 3.78                      | 0.74 | 3.40                      | 0.85 |
| 2. อารมณ์                        | 3.75                      | 0.74 | 3.49                      | 0.80 |
| 3. บทบาท                         | 3.90                      | 0.78 | 3.65                      | 0.77 |
| 4. พฤติกรรม                      | 3.78                      | 0.78 | 3.37                      | 0.79 |

#### 1.4 ปัจจัยด้านลักษณะการพูดกับตนเองที่ส่งผลต่อการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

ลักษณะการพูดกับตนเองเชิงบวกประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้แบ่งเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ 1.4.1 ลักษณะการพูดกับตนเองของนักบัญชี และ 1.4.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

##### 1.4.1 ลักษณะการพูดกับตนเองของนักบัญชี

นักบัญชีมีการพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำอยู่ในระดับมาก ( $M=3.93$ ,  $SD=0.77$ ) โดยทุกข้อรายการอยู่ในระดับมากและมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน ( $M= 3.77-4.09$ ) รายละเอียดดังตาราง 20

ตาราง 20 การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ

| รายการ                                                          | M    | SD   |
|-----------------------------------------------------------------|------|------|
| 1. การพูดถึงความสำเร็จกับตัวเองในใจก่อนการทำงานด้านดิจิทัล      | 3.77 | 0.85 |
| 2. การพูดที่แสดงถึงความสามารถทำงานที่ยากได้                     | 3.78 | 0.78 |
| 3. การพูดที่แสดงถึงความพยายามทำงานให้บรรลุความสำเร็จตามเป้าหมาย | 4.09 | 0.65 |
| 4. ความทุ่มเททำงานด้านดิจิทัลที่ได้รับมอบหมายจนงานสำเร็จ        | 4.09 | 0.72 |
| 5. ความตั้งใจทำงานด้านดิจิทัลทุกขั้นตอน                         | 3.94 | 0.85 |
| รวม                                                             | 3.93 | 0.77 |

นักบัญชีได้รับตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ( $M=3.79$ ,  $SD=0.78$ ) โดยทุกข้อรายการอยู่ในระดับมากและมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน ( $M= 3.78-3.82$ ) รายละเอียดดังตาราง 21

ตาราง 21 การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ

| รายการ                                                                                                                  | M           | SD          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| 1.ทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลสำเร็จเมื่อได้รับคำพูดให้กำลังใจว่าตนเองสามารถทำงานได้สำเร็จ                    | 3.78        | 0.73        |
| 2.เชื่อว่า ข้อความหรือคำพูดเชิงบวกของผู้อื่น มีส่วนช่วยให้มีงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล เป็นเรื่องง่าย         | 3.79        | 0.83        |
| 3.เชื่อว่าข้อความเชิงบวกที่ได้อ่านด้วยตนเอง มีส่วนช่วยให้ท่านประสบความสำเร็จในการทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล | 3.82        | 0.79        |
| 4. เมื่อผู้อื่นพูดให้กำลังใจจะสามารถก้าวผ่านอุปสรรคในงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลที่เผชิญอยู่ได้                | 3.78        | 0.76        |
| 5.เชื่อว่าคำพูดเชิงบวกจากผู้บังคับบัญชา จะทำให้ทุ่มเทกับงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลจนประสบความสำเร็จ           | 3.78        | 0.80        |
| <b>รวม</b>                                                                                                              | <b>3.79</b> | <b>0.78</b> |

การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงานอยู่ในระดับมาก ( $M=3.58$ ,  $SD=0.88$ ) โดยทุกข้อรายการอยู่ในระดับปานกลางถึงมาก ( $M= 3.42-3.84$ ) รายละเอียดดังตาราง 22

ตาราง 22 การการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน

| รายการ                                                                                                                                                                                                | M           | SD          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| 1.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์ จะได้กำลังใจจากหัวหน้างานหรือผู้ควบคุมงานด้วยคำชม                                                                 | 3.47        | 0.90        |
| 2.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์ หัวหน้างานหรือผู้ควบคุมงาน มักบอกท่านด้วยคำพูดที่สร้างแรงบันดาลใจ                                                 | 3.42        | 0.90        |
| 3.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์ หัวหน้าหรือผู้ควบคุมงานมักชี้ให้เห็นข้อดีและโอกาสที่ท่านจะได้รับจากสิ่งที่ทำอยู่                                  | 3.64        | 0.91        |
| 4.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องแข่งขันระหว่างทีม เพื่อสร้างผลงาน ผู้ควบคุมงานของทีม มักบอกถึงความเชื่อมั่นและมั่นใจในตัวทุกคนในทีม                      | 3.84        | 0.81        |
| 5.การประเมินผลการปฏิบัติงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ที่ต้องแข่งขันกันทำผลงานกับเพื่อนในระดับเดียวกันนั้น หัวหน้าหรือผู้ควบคุมงานของท่านมักสร้างแรงจูงใจที่ดีให้ท่านสามารถสร้างผลงานได้สำเร็จ | 3.53        | 0.90        |
| <b>รวม</b>                                                                                                                                                                                            | <b>3.58</b> | <b>0.88</b> |

สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะการพูดกับตนเองของนักบัญชี เมื่อวิเคราะห์จากองค์ประกอบย่อย 3 ด้าน พบว่า นักบัญชีมีการการพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำมากที่สุด รองลงมาคือได้รับการให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะและการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน ตามลำดับรายละเอียดดังตาราง 23

ตาราง 23 สรุปผลลักษณะการพุดกับตนเองของนักบัญชี

| ลักษณะการพุดกับตนเองของนักบัญชี                                                      | ระดับในการตอบ (ร้อยละ) |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------|
|                                                                                      | Mean                   | SD   |
| 1.การพุดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ                           | 3.93                   | 0.77 |
| 2.การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ                                         | 3.79                   | 0.78 |
| 3.การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน | 3.58                   | 0.88 |

#### 1.4.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตที่ใช้ในการวิจัย โดยพิจารณาเมตริกซ์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพบ ว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทุกตัว มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าอยู่ระหว่าง .27 ถึง .62 ทั้งนี้ตัวแปรทุกคู่เป็นความสัมพันธ์แบบมีทิศทางเดียวกัน คือมีค่าความสัมพันธ์เป็นบวก โดยตัวแปรการให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ (EX) และการพุดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ (POS) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มากที่สุด ที่ .62 ดังตาราง 24

ตาราง 24 การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่สังเกต

| ตัวแปร                                                                                   | NEX  | POS  | EX   | SIT |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|------|-----|
| ระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่มีในปัจจุบัน (NEX)                                    | 1    |      |      |     |
| การพุดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ (POS)                           | .35* | 1    |      |     |
| การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ (EX)                                          | .27* | .62* | 1.   |     |
| การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน (SIT) | .54* | .50* | .39* | 1   |

หมายเหตุ: \*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย (Simple Regression Analysis) พบว่าการพูดกับตนเองเชิงบวกสามารถทำนายแนวโน้มการมีสมรรถนะด้านดิจิทัล ได้ร้อยละ 0.28 (Adjusted R Square = 0.28) หากพิจารณาข้อคำถามหลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวกในหัวข้อการพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ พบว่ามีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งหมายความว่า การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ เป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดการมีสมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชี ดังตาราง 25

ตาราง 25 การวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย

| Regression Analysis                                                                      | B    | Std. Error | $\beta$ | t     | P-value |
|------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------|---------|-------|---------|
| ค่าคงที่                                                                                 | 1.30 | 0.00       | 0.00    | 3.90* | 0.00    |
| การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ (POS)                           | 0.09 | 0.10       | 0.10    | 0.91  | 0.37    |
| การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ (EX)                                          | 0.02 | 0.09       | 0.02    | 0.19  | 0.85    |
| การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน (SIT) | 0.45 | 0.09       | 0.48    | 5.27* | 0.00    |
| R = 0.55; Adjusted R Square = 0.28; R Square = 0.30; SE = 0.49                           |      |            |         |       |         |

หมายเหตุ: \*P<.05

### 1.5 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล

ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลด้านความสามารถ การปฏิบัติงานในเรื่องการรับรู้ข้อมูลอยู่ในระดับใกล้เคียงกันทุกข้อคำถาม อยู่ในช่วง 0.16-0.18, การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น รายข้อคำถาม อยู่ในช่วง 0.08-0.17, การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล รายข้อคำถาม อยู่ในช่วง 0.13-0.20, ความปลอดภัย รายข้อคำถาม อยู่ในช่วง 0.08-0.24 และการแก้ไขปัญหา รายข้อคำถาม อยู่ในช่วง 0.18-0.31 ดังตาราง 26

ตาราง 26 ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

| ความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการรับรู้ข้อมูล                                       | สภาพปัจจุบัน |      | ความคาดหวัง |      | PNI Index |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------|-------------|------|-----------|
|                                                                                      | Mean         | SD   | Mean        | SD   |           |
| 1. ความสามารถในการคัดกรองข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากระบบดิจิทัล                    | 3.45         | 0.70 | 3.99        | 0.95 | 0.16      |
| 2. ความสามารถในการค้นหาข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลอย่างถูกต้องและรวดเร็ว                   | 3.55         | 0.70 | 4.19        | 0.78 | 0.18      |
| 3. ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูลจากระบบดิจิทัล                          | 3.30         | 0.80 | 3.84        | 1.10 | 0.16      |
| 4. ความสามารถในการตรวจสอบข้อเท็จจริง จากข้อมูลในระบบดิจิทัล                          | 3.44         | 0.82 | 4.03        | 0.88 | 0.17      |
| รวม                                                                                  | 3.44         | 0.76 | 4.01        | 0.93 | 0.17      |
| <b>ความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น</b>            |              |      |             |      |           |
| 1. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล                                 | 3.61         | 0.78 | 3.95        | 0.83 | 0.09      |
| 2. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลในรูปแบบการประชุม และนำเสนอ | 3.56         | 0.83 | 3.92        | 0.84 | 0.10      |
| 3. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์                        | 3.29         | 0.96 | 3.86        | 0.81 | 0.17      |
| 4. ความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สื่อสารออกไปแล้ว                   | 3.39         | 0.98 | 3.67        | 0.93 | 0.08      |
| รวม                                                                                  | 3.46         | 0.89 | 3.85        | 0.85 | 0.11      |
| <b>ความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล</b>                     |              |      |             |      |           |
| 1. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/                                                     | 3.36         | 0.83 | 3.97        | 0.86 | 0.18      |

ตาราง 26 (ต่อ)

| ความสามารถการปฏิบัติงานใน<br>เรื่องการรับรู้ข้อมูล                                                    | สภาพปัจจุบัน |      | ความคาดหวัง |      | PNI<br>Index |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------|-------------|------|--------------|
|                                                                                                       | Mean         | SD   | Mean        | SD   |              |
| โปรแกรม สำหรับสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล                                                                 |              |      |             |      |              |
| 2. สามารถเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล | 3.16         | 1.04 | 3.78        | 0.97 | 0.20         |
| 3. ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรม เพื่อแก้ไขเนื้อหาด้านดิจิทัล                                  | 3.30         | 0.88 | 3.78        | 0.98 | 0.14         |
| 4. ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล                                   | 3.33         | 0.99 | 3.78        | 0.94 | 0.13         |
| รวม                                                                                                   | 3.29         | 0.93 | 3.83        | 0.94 | 0.16         |
| ความสามารถการปฏิบัติงานใน<br>เรื่องความปลอดภัย                                                        |              |      |             |      |              |
| 1. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลส่วนบุคคล จากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์                        | 3.09         | 0.99 | 3.82        | 0.99 | 0.24         |
| 2. ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลขององค์กร จากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์                        | 3.24         | 0.98 | 3.91        | 0.98 | 0.21         |
| 3. ความสามารถในการตรวจจับความพยายามเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัลที่ไม่พึงประสงค์                              | 3.43         | 0.99 | 3.79        | 1.03 | 0.11         |
| 4. ความสามารถในการตั้งค่าอนุญาตเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง                                        | 3.47         | 0.95 | 3.76        | 0.99 | 0.08         |
| รวม                                                                                                   | 3.31         | 0.98 | 3.82        | 1.00 | 0.16         |
| ความสามารถการปฏิบัติงานใน<br>เรื่องการแก้ไขปัญหา                                                      |              |      |             |      |              |
| 1. ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล                                                                        | 2.82         | 1.21 | 3.70        | 1.00 | 0.31         |
| 2. ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการทำงานของโปรแกรมดิจิทัลต่าง ๆ ผ่านการตั้งค่า                            | 3.27         | 1.07 | 3.90        | 0.91 | 0.19         |

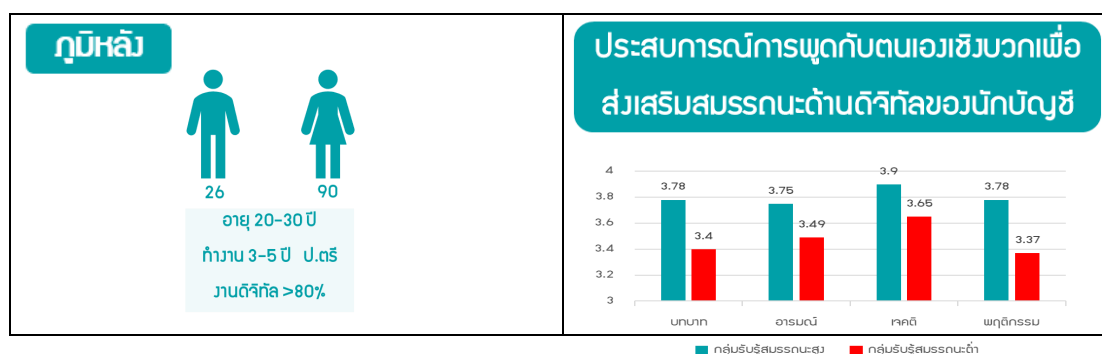
ตาราง 26 (ต่อ)

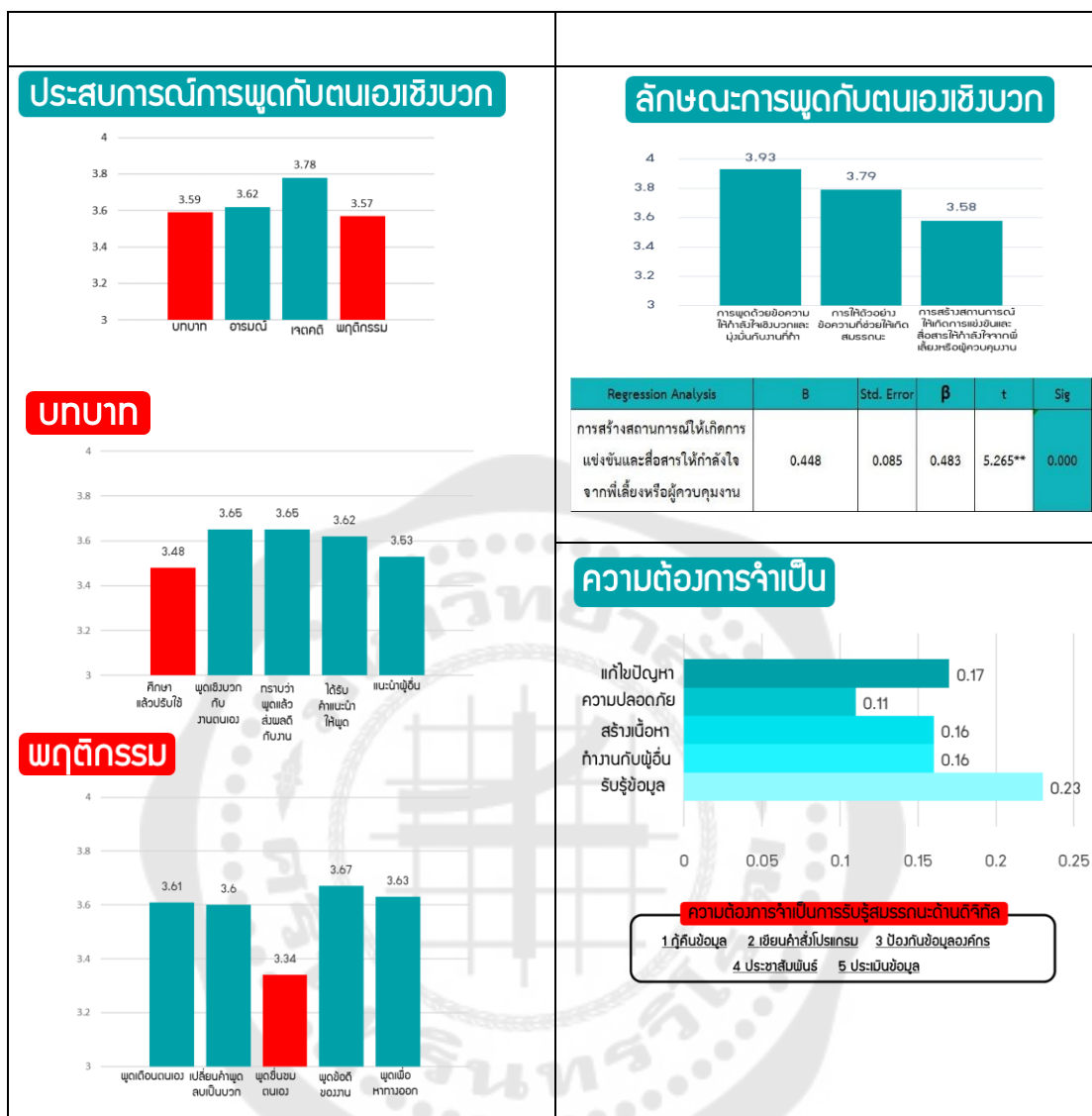
| ความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการรับรู้ข้อมูล                     | สภาพปัจจุบัน |      | ความคาดหวัง |      | PNI Index |
|--------------------------------------------------------------------|--------------|------|-------------|------|-----------|
|                                                                    | Mean         | SD   | Mean        | SD   |           |
| 3. ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล       | 2.96         | 1.16 | 3.66        | 1.01 | 0.24      |
| 4. ความสามารถในการปรับเปลี่ยน หรือกำหนดคำสั่ง เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบ | 3.42         | 1.02 | 4.04        | 0.86 | 0.18      |
| รวม                                                                | 3.12         | 1.11 | 3.82        | 0.94 | 0.23      |

สรุปผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลทั้ง 4 องค์ประกอบได้ดังนี้ นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการแก้ไขปัญหามากที่สุด รองลงมาคือ การรับรู้ข้อมูล การสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัลและความปลอดภัย มีค่าความต้องการจำเป็นเท่ากัน และการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตามลำดับ ดังตาราง 27

ตาราง 27 สรุปผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น

| ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล | สภาพปัจจุบัน |      | ความคาดหวัง |      | PNI Index |
|-----------------------------------------------------------|--------------|------|-------------|------|-----------|
|                                                           | Mean         | SD   | Mean        | SD   |           |
| 1.ความสามารถในเรื่องการแก้ไขปัญหา                         | 3.12         | 1.11 | 3.82        | 0.94 | 0.23      |
| 2.ความสามารถในเรื่องการรับรู้ข้อมูล                       | 3.44         | 0.76 | 4.01        | 0.93 | 0.17      |
| 3.ความสามารถในเรื่องการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล            | 3.29         | 0.93 | 3.83        | 0.94 | 0.16      |
| 4.ความสามารถในเรื่องความปลอดภัย                           | 3.31         | 0.98 | 3.82        | 1.00 | 0.16      |
| 5.ความสามารถในเรื่องการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น   | 3.46         | 0.89 | 3.85        | 0.85 | 0.11      |





ภาพประกอบ 10 สรุปผลวิเคราะห์ประสบการณ์และความต้องการจำเป็น  
การพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชี

## ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ของนักบัญชี

ผลการวิจัยตอนนี้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2 เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบการ  
พูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจากผลการวิเคราะห์  
ประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็น ประกอบด้วย 2 หัวข้อ ได้แก่ 2.1 ส่วนประกอบของ  
หลักการออกแบบต้นแบบ 2.2 การนำผลวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ในการออกแบบต้นแบบฯ

## 2.1 ส่วนประกอบของหลักการออกแบบต้นแบบ

ส่วนประกอบของหลักการออกแบบต้นแบบการพุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี รายละเอียดดังตาราง 28 และภาพประกอบ 11

ตาราง 28 ส่วนประกอบของหลักการออกแบบต้นแบบการพุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

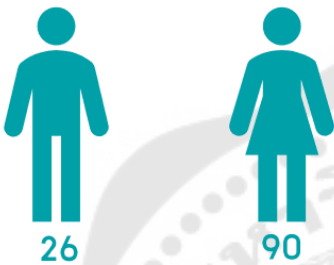
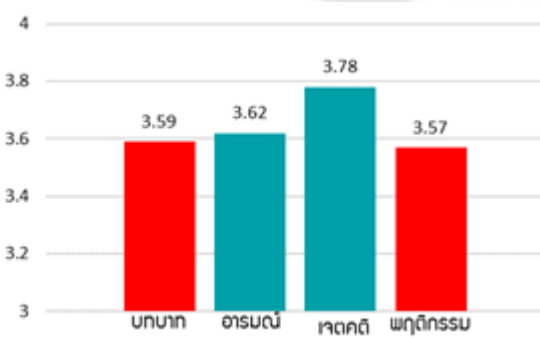
| ตัวแปร                                                      | ส่วนประกอบหลักการออกแบบ                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ตัวแทรกแซง (X)                                              | การพุดกับตนเองเชิงบวก (X)                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ผลที่ต้องการให้เกิด (Y)                                     | สมรรถนะด้านดิจิทัล (Y)                                                                                                                                                                                                                                                          |
| กระบวนการส่งผ่าน (P):<br>(ข้ออ้างเชิงเหตุผล)                | การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล (P)                                                                                                                                                                                                                                                 |
| คุณลักษณะของตัว<br>แทรกแซง:<br>(หลักการออกแบบ)<br>(A, B, C) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การพุดด้วยข้อความที่ท้าทายใจเชิงบวก และมุ่งมั่นกับงานที่ทำ (A)</li> <li>- การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ (B)</li> <li>- การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน (C)</li> </ul> |



ภาพประกอบ 11 หลักการออกแบบของต้นแบบการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีใช้กรอบการออกแบบของสุมิล ว่องวานิช (2563)

## 2.2 การนำผลวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ในการออกแบบต้นแบบฯ

ตาราง 29 การออกแบบต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

| ผลการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | การออกแบบต้นแบบฯ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |       |       |      |        |      |           |      |          |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|------|--------|------|-----------|------|----------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>ภูมิหลัง</b></p>  <p>26 90</p> <p>อายุ 20-30 ปี<br/>ทำงาน 3-5 ปี ป.ตรี<br/>งานดิจิทัล &gt;80%</p>                                                                                                                                                                                                                            | <p><b>ข้อมูลสำหรับการออกแบบ</b></p> <p>นักบัญชีส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 20-30 ปี มีประสบการณ์การทำงานส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 3 ถึง 5 ปี และนักบัญชีส่วนใหญ่ ต้องปฏิบัติงานที่ต้องใช้โปรแกรมดิจิทัลมากกว่า 80% ของงานทั้งหมดที่ตนเองได้รับมอบหมาย</p> <p><b>การนำผลวิจัยไปใช้ในการออกแบบ</b></p> <p>นักบัญชีทุกคนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลได้ เนื่องจากการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีไม่มีความแตกต่างกันเมื่อจำแนกตามภูมิหลัง</p> |       |       |      |        |      |           |      |          |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p><b>ประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก</b></p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Category</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>บทบาท</td> <td>3.59</td> </tr> <tr> <td>อารมณ์</td> <td>3.62</td> </tr> <tr> <td>เหตุการณ์</td> <td>3.78</td> </tr> <tr> <td>พฤติกรรม</td> <td>3.57</td> </tr> </tbody> </table> | Category                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Score | บทบาท | 3.59 | อารมณ์ | 3.62 | เหตุการณ์ | 3.78 | พฤติกรรม | 3.57 | <p><b>ข้อมูลสำหรับการออกแบบ</b></p> <p>นักบัญชีที่มีประสบการณ์ในด้านอารมณ์และเจตคติเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกอยู่ในระดับสูง แต่ด้านบทบาทและพฤติกรรมยังอยู่ในระดับกลาง ทั้งนี้ในด้านบทบาทพบว่านักบัญชียังขาดในเรื่องของการศึกษาเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วปรับใช้ สำหรับในด้านพฤติกรรมพบว่านักบัญชียังขาดในเรื่องของการชื่นชมตนเอง</p> |
| Category                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Score                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |       |       |      |        |      |           |      |          |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| บทบาท                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 3.59                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |       |      |        |      |           |      |          |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| อารมณ์                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 3.62                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |       |      |        |      |           |      |          |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| เหตุการณ์                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 3.78                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |       |      |        |      |           |      |          |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| พฤติกรรม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 3.57                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |       |       |      |        |      |           |      |          |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

ตาราง 29 (ต่อ)



ตาราง 29 (ต่อ)

ผลการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

การออกแบบต้นแบบฯ

ลักษณะการพุดกับตนเองเชิงบวก

| ลักษณะการพุดกับตนเองเชิงบวก                                                        | ค่าเฉลี่ย |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| การพุดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ                           | 3.93      |
| การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ                                         | 3.79      |
| การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน | 3.58      |

| Regression Analysis                                                                | B     | Std. Error | $\beta$ | t       | Sig.  |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------|------------|---------|---------|-------|
| การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน | 0.448 | 0.085      | 0.483   | 5.265** | 0.000 |

ข้อมูลสำหรับการออกแบบ

นักบัญชีที่มีการพุดกับตนเองเชิงบวกเมื่อเป็นไป ตามลักษณะการพุดเชิงบวกในงานวิจัยของ Walter et al. (2019) 3 ลักษณะ คือ 1) พุดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน และเมื่อนำทั้ง 3 ลักษณะนี้ไปหาความสัมพันธ์ที่ส่งผลให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลโดยใช้สมการถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย พบว่า ลักษณะของการพุดกับตนเองเชิงบวกเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่มีการแข่งขันและได้รับกำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงานส่งผลให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล

การนำผลวิจัยไปใช้ในการออกแบบ

กำหนดลักษณะการพุดกับตนเองเชิงบวกทั้ง 3 ลักษณะ เป็นหลักการในการพุดกับตนเองเชิงบวกของนักบัญชีเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย 1) พุดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน โดยเน้นการออกแบบในลักษณะนี้มากกว่าลักษณะอื่น เนื่องจากได้นำผลการวิเคราะห์ของสมการถดถอยเชิงเส้น

ตาราง 29 (ต่อ)

| ผลการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | การออกแบบต้นแบบฯ                                                                                              |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------|------|-------------|------|--------------|------|-----------------|------|--------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | อย่างง่ายมาร่วมใช้ในการออกแบบด้วย (พบว่า เป็นปัจจัยเดียวที่ส่งผลให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชี) |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>ความต้องการจำเป็น</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ความต้องการจำเป็น</th> <th>ค่า</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>แก้ไขปัญหา</td> <td>0.17</td> </tr> <tr> <td>ความปลอดภัย</td> <td>0.11</td> </tr> <tr> <td>สร้างเนื้อหา</td> <td>0.16</td> </tr> <tr> <td>ทำงานกับผู้อื่น</td> <td>0.16</td> </tr> <tr> <td>รับรู้ข้อมูล</td> <td>0.23</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>ความต้องการจำเป็นการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล</b></p> <p>1 คุ้นข้อมูล 2 เขียนคำสั่งโปรแกรม 3 ป้องกันข้อมูลองค์กร<br/>4 ประชาสัมพันธ์ 5 ประเมินข้อมูล</p> | ความต้องการจำเป็น                                                                                             | ค่า | แก้ไขปัญหา | 0.17 | ความปลอดภัย | 0.11 | สร้างเนื้อหา | 0.16 | ทำงานกับผู้อื่น | 0.16 | รับรู้ข้อมูล | 0.23 | <p><b>ข้อมูลสำหรับการออกแบบ</b></p> <p>นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นที่จะเพิ่มการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลทั้ง 5 ด้าน ซึ่งประกอบด้วย การแก้ไขปัญหา ความปลอดภัย การสร้างเนื้อหา การรับรู้ข้อมูล และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยความต้องการจำเป็นที่มากที่สุดในแต่ละด้านมีดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ด้านการแก้ไขปัญหา คือ การกู้คืนข้อมูล</li> <li>2) ด้านความปลอดภัย คือ การป้องกันเนื้อหา</li> <li>3) ด้านการสร้างเนื้อหา คือ การเขียนโปรแกรมคำสั่งอัตโนมัติ</li> <li>4) ด้านการรับรู้ข้อมูล คือ การค้นหาข้อมูล</li> <li>5) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น คือ การสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์</li> </ol> <p><b>การนำผลวิจัยไปใช้ในการออกแบบ</b></p> <p>จัดกิจกรรมให้นักบัญชีพูดกับตนเองเชิงบวก เพื่อพัฒนาการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในเรื่องของการกู้คืนข้อมูล, การป้องกันเนื้อหา, การเขียนโปรแกรมคำสั่งอัตโนมัติ, การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์</p> |
| ความต้องการจำเป็น                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | ค่า                                                                                                           |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| แก้ไขปัญหา                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 0.17                                                                                                          |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ความปลอดภัย                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 0.11                                                                                                          |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| สร้างเนื้อหา                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 0.16                                                                                                          |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ทำงานกับผู้อื่น                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 0.16                                                                                                          |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| รับรู้ข้อมูล                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 0.23                                                                                                          |     |            |      |             |      |              |      |                 |      |              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

จากผลการวิเคราะห์ในระยະที่ 1 ผู้วิจัยได้ใช้หลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก ปรับปรุงโดย Walter et al. (2019) ที่ประกอบด้วยประกอบด้วยลักษณะการพูดด้วยข้อความที่ให้งำล้งใจเชิงบวกและมุ่นมั่นกับงานที่ทำ การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้งำล้งใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน ในการออกแบบกิจกรรม

ในส่วนที่เป็นประสบการณ์ พบว่า นักบัญชีมีประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก ในด้านบทบาทและพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดหากเปรียบเทียบกับประสบการณ์ทั้ง 4 ด้าน ทั้งนี้ใน ด้านบทบาท นักบัญชียังขาดการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัลของนักบัญชี (ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดจากข้อคำถามด้านบทบาท ทั้ง 5 ข้อคำถาม) ส่งผลให้ผู้วิจัยมีการออกแบบกิจกรรมที่ 1 “Self-talk knowledge and Goals setting” เพื่อให้ให้นักบัญชีได้ศึกษา เสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล โดยใช้หลักการของการพูดกับตนเองเชิงบวกประกอบกัน 2 หลักการในการออกแบบกิจกรรม คือ หลักการพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำและ หลักการให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ

ในด้านพฤติกรรม นักบัญชียังขาดการชื่นชมตนเองทุกครั้งเมื่อทำสิ่งเล็กๆ น้อยๆ สำเร็จในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลของนักบัญชี (ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดจากข้อคำถามด้านพฤติกรรม ทั้ง 5 ข้อคำถาม) ส่งผลให้ผู้วิจัยมีการออกแบบกิจกรรมที่ 2 “Positive Self-talk Diary” เพื่อให้เกิดการชื่นชมตนเองทุกครั้งที่นักบัญชีประสบความสำเร็จแม้ในเรื่องเล็กน้อย โดยใช้หลักการของการพูดกับตนเองเชิงบวกในการออกแบบกิจกรรม คือ การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ

เรื่องของความต้องการจำเป็น พบว่า นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในการรับรู้ความสามารถด้านดิจิทัลทั้ง 5 ด้าน ซึ่งประกอบด้วย 1) ด้านการแก้ไขปัญหา 2) ด้านการรับรู้ข้อมูล 3) ด้านการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล 4) ด้านความปลอดภัย และ 5) ด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งนี้พบว่า ด้านการแก้ไขปัญหา ข้อคำถามเกี่ยวกับการกู้คืนข้อมูล นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นมากที่สุดจาก 5 ข้อคำถามในด้านนี้, ในด้านความปลอดภัย ข้อคำถามเกี่ยวกับการป้องกันเนื้อหา นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นมากที่สุดในด้านนี้, ในด้านการรับรู้ข้อมูล ข้อคำถามเกี่ยวกับการค้นหาข้อมูล นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นมากที่สุดในด้านนี้ และในด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น ข้อคำถามเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์ นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นมากที่สุดในด้านนี้ จึงได้นำข้อคำถามที่นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นมากที่สุดในแต่ละด้าน (ยกเว้นด้านการสร้างเนื้อหา เนื่องจากเป็นด้านที่องค์การมุ่งหวังและบรรณารักษ์ให้นักบัญชีเกิดการรับรู้สมรรถนะในด้านนี้เป็นพิเศษโดยได้ทำการแยกออกแบบเพื่อส่งเสริมด้านนี้จากการพูดกับตนเองเชิงบวกโดยเฉพาะในกิจกรรมที่ 4 มาออกแบบเป็นกิจกรรมที่ 3 “KM Team Competition” เพื่อส่งเสริมให้นักบัญชีเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในด้านการกู้คืนข้อมูล, การป้องกันเนื้อหา, การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์ มากยิ่งขึ้นตามความต้องการของนักบัญชี โดย

นำความต้องการจำเป็นของนักบัญชีมาออกแบบร่วมกับหลักการการพูดกับตนเองเชิงบวก ในส่วนที่เป็น หลักการในการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน

กิจกรรมที่ 4 “Create program competition” เพื่อส่งเสริมให้นักบัญชีสามารถเขียนคำสั่งอัตโนมัติผ่านโปรแกรมต่างๆเพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล ได้มากขึ้นตามความต้องการของนักบัญชี ทั้งนี้ได้นำความต้องการจำเป็นในเรื่องการเขียนคำสั่งโปรแกรมอัตโนมัติมาออกแบบร่วมกับหลักการการพูดกับตนเองเชิงบวกที่เป็นแนวทางการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน รายละเอียดของกิจกรรมดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 30 กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 1

| กิจกรรมที่ 1: Self-talk knowledge and Goals setting |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ลักษณะกิจกรรม                                       | ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาเอกสาร แล้วนำมาปรับใช้กับการทำงาน                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| เป้าหมายของกิจกรรม                                  | ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้เกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกและนำไปใช้จริง                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ผลการวิจัยระยะที่ 1                                 | นักบัญชียังขาดประสบการณ์ผู้ใช้ในด้านบทบาท ในเรื่องของการศึกษาเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำไปปรับใช้                                                                                                                                                                                                                                 |
| การออกแบบต้นแบบ                                     | หลักการพูดกับตนเอง : การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะและการพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ<br>ความต้องการจำเป็น : -                                                                                                                                                                                        |
| รายละเอียดกิจกรรม                                   | 1) ให้นักบัญชีศึกษาการพูดกับตนเองเชิงบวก แนวทางปฏิบัติและตัวอย่างข้อความ จากเอกสารที่ได้รับ<br>2) ให้นักบัญชีกำหนดวิธีการปรับใช้การพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อเพิ่มการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเกี่ยวกับงานของตนเองลงในแบบฟอร์ม พร้อมบันทึกผลลัพธ์ที่ได้จากการไปปรับใช้ เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์<br>3) ให้นักบัญชีจัดส่งแบบกลับไปยังผู้จัดกิจกรรม |
| ปัจจัยป้อน                                          | E-mail, โปรแกรม Photoshop                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| บทบาทของผู้วิจัย                                    | 1) จัดทำเอกสารและตัวอย่างคำพูด Positive Self-talk                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

ตาราง 30 (ต่อ)

### กิจกรรมที่ 1: Self-talk knowledge and Goals setting

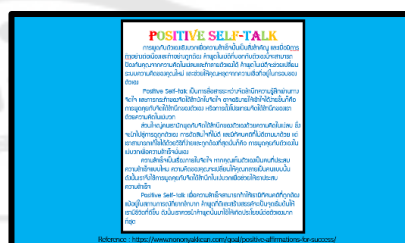
- 2) จัดทำแบบฟอร์มการกำหนดเป้าหมายและการติดตามผล
- 3) ประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่าน E-mail
- 4) รวบรวมข้อมูลและสรุปผล

บทบาทของนักบัญชี

- 1) ศึกษาเอกสารและตัวอย่างข้อความ Positive Self-talk
- 2) ทำการกำหนดเป้าหมายและติดตามผลลงในแบบฟอร์ม
- 3) จัดส่งแบบฟอร์มคืนผู้จัดกิจกรรม

เอกสารที่ใช้ใน

กิจกรรม



เอกสารให้ความรู้ Positive Self-talk



ตัวอย่างคำพูดเชิงบวก

|                                                                                                               |                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Goals setting</p> <p>ชื่อ: _____</p> <p>วันที่: _____</p> <p>เป้าหมาย: _____</p> <p>การติดตามผล: _____</p> | <p>Goals setting</p> <p>ชื่อ: _____</p> <p>วันที่: _____</p> <p>เป้าหมาย: _____</p> <p>การติดตามผล: _____</p> |
| <p>Goals setting</p> <p>ชื่อ: _____</p> <p>วันที่: _____</p> <p>เป้าหมาย: _____</p> <p>การติดตามผล: _____</p> | <p>Goals setting</p> <p>ชื่อ: _____</p> <p>วันที่: _____</p> <p>เป้าหมาย: _____</p> <p>การติดตามผล: _____</p> |

แบบฟอร์ม Goal Setting

ตาราง 31 กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 2

| กิจกรรมที่ 2 : Positive Self-talk Diary |                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ลักษณะกิจกรรม                           | ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจดบันทึกการชื่นชมตนเอง และความรู้สึกหลังชื่นชมลงบันทึกประจำวัน                                                                                            |
| เป้าหมายของกิจกรรม                      | ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการชื่นชมตนเอง                                                                                                                                        |
| ผลการวิจัยระยะที่ 1                     | นักบัญชียังขาดประสบการณ์ผู้ใช้ในการด้านพฤติกรรม ในเรื่องของการชื่นชมตนเอง                                                                                                   |
| การออกแบบต้นแบบ                         | หลักการพูดกับตนเอง: การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ<br>ความต้องการจำเป็น : -                                                                       |
| รายละเอียดกิจกรรม                       | 1) ให้นักบัญชีจดบันทึกคำชม และความรู้สึกเมื่อชื่นชมตนเองลงในแบบฟอร์มบันทึกประจำวัน เป็นระยะเวลา 30 วัน<br>2) ให้นักบัญชีจัดส่งแบบฟอร์มบันทึกประจำวัน กลับไปยังผู้จัดกิจกรรม |
| ปัจจัยป้อน                              | E-mail, โปรแกรม Photoshop                                                                                                                                                   |
| บทบาทของผู้วิจัย                        | 1) จัดทำแบบฟอร์มบันทึกการชื่นชมตนเอง<br>2) ประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่าน E-mail<br>3) รวบรวมข้อมูลและสรุปผล                                                                      |
| บทบาทของนักบัญชี                        | 1) บันทึกการชื่นชมตนเองและความรู้สึกที่เกิดขึ้นลงในแบบฟอร์ม<br>2) จัดส่งแบบฟอร์มคืนผู้จัดกิจกรรม                                                                            |
| เอกสารที่ใช้ในกิจกรรม                   |                                                                                         |
| แบบฟอร์ม Positive Self-talk Diary       |                                                                                                                                                                             |

ตาราง 32 กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 3

| กิจกรรมที่ 3: KM Team Competition |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ลักษณะกิจกรรม                     | ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้คำพูดเชิงบวกสถานการณ์การแข่งขันจริง                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| เป้าหมายของกิจกรรม                | ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเพิ่มขึ้นตามความต้องการจำเป็น ในเรื่องการกู้คืนข้อมูล, การป้องกันเนื้อหา, การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์ จากการพูดเชิงบวก                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| ผลการวิจัยระยะที่ 1               | นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในเรื่อง การกู้คืนข้อมูล, การป้องกันเนื้อหา, การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| การออกแบบต้นแบบ                   | <p>หลักการพูดกับตนเอง : การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน</p> <p>ความต้องการจำเป็น : การรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในเรื่อง การกู้คืนข้อมูล, การป้องกันเนื้อหา, การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์</p>                                                                                                                                                                                                                   |
| รายละเอียดกิจกรรม                 | <p>1) นักบัญชีแต่ละทีมเข้าร่วมแข่งขันการแบ่งปันความรู้ดิจิทัลของตนเองผ่าน Platform ขององค์กรให้ครบ 4 หัวข้อ (การกู้คืนข้อมูล, การป้องกันเนื้อหา, การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์) ให้ได้มากที่สุดภายใน 30 วัน</p> <p>2) นักบัญชีเลือกใช้ ตัวอย่างคำพูด Positive Self-talk ที่เป็นแรงผลักดันในการเพิ่มการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับการแข่งขันครั้งนี้จากตัวอย่างข้อความ พร้อมบันทึกลงในแบบฟอร์ม</p> <p>3) ทีมที่มีการแบ่งปันความรู้มากที่สุด 5 ลำดับรับรางวัล</p> |
| ปัจจัยป้อน                        | E-mail, Platform website ขององค์กร, โปรแกรม Photoshop                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| บทบาทของผู้วิจัย                  | <p>1) จัดทำตัวอย่างข้อความการพูดกับตนเองเชิงบวก</p> <p>2) ติดต่อผู้ดูแล Platform website ในองค์กร เพิ่ม Part Digital Solution KM Sharing</p> <p>3) กำหนดเกณฑ์การให้รางวัลและจัดเตรียมของรางวัล</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

ตาราง 32 (ต่อ)

**กิจกรรมที่ 3: KM Team Competition**

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  | 4) ประชาสัมพันธ์กิจกรรมผ่าน E-mail<br>5) เก็บรวบรวมข้อมูล สรุปผล<br>6) จัดอันดับผู้แบ่งปันความรู้เพื่อหาทีมผู้ชนะ<br>7) ดำเนินการจัดส่งรางวัล                                                                                                                                           |
| บทบาทของนักบัญชี | 1) ร่วมแข่งขันแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรมดิจิทัลที่ในองค์กรให้กับผู้ที่ร่วมแข่งขันและผู้ที่ไม่ได้แข่งขันได้ทราบผ่าน Plat from KM<br>2) บันทึกข้อความ Positive Self-talk ที่ใช้ในการเพิ่มสมรรถนะด้านดิจิทัลขณะแข่งขันกิจกรรม ลงแบบฟอร์ม<br>3) จัดส่งแบบฟอร์มคืนผู้จัดกิจกรรม |

เอกสารที่ใช้ใน

กิจกรรม



แบบฟอร์มข้อความ Positive Self-talk

ตาราง 33 กิจกรรมและรายละเอียดของกิจกรรมที่ 4

**กิจกรรมที่ 4: Create program competition**

|                     |                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ลักษณะกิจกรรม       | ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้คำพูดเชิงบวกสถานการณ์การแข่งขันจริง                                                                                                                                          |
| เป้าหมายของกิจกรรม  | ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเพิ่มขึ้นตามความต้องการจำเป็น ในเรื่องการเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่างๆ เพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล จากการพูดเชิงบวก |
| ผลการวิจัยระยะที่ 1 | นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในเรื่อง การเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่างๆ เพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล                                        |



ตาราง 33 (ต่อ)

#### กิจกรรมที่ 4: Create program competition

แบบฟอร์มการพูดกับตนเองเชิงบวกที่นำมาประยุกต์ใช้

#### ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรม

ผลการวิจัยตอนนี้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2 เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจากผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็น ประกอบด้วย 2 หัวข้อ ได้แก่ 3.1) ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมในภาพรวม 2.2) ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมที่จำแนกตามการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

##### 3.1 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมในภาพรวม

ความเหมาะสมของกิจกรรมแบ่งได้เป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม ด้านความง่ายของกิจกรรม ด้านการนำไปใช้ ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มนักบัญชีลงความเห็นว่าคุณด้านอยู่ในระดับมาก โดยทุกข้อรายการมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน ( $M = 4.13-4.23$ ) รายละเอียดดังตาราง 34

ตาราง 34 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรม

| ข้อรายการ                                                                         | ระดับในการตอบ (ร้อยละ) |      |         |       |           | M    | SD   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------|---------|-------|-----------|------|------|
|                                                                                   | น้อยที่สุด             | น้อย | ปานกลาง | มาก   | มากที่สุด |      |      |
| ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม                                        |                        |      |         |       |           |      |      |
| 1.การจัด กิจกรรมที่ 1 “การเปิดใจ ยอมรับและรู้จักการพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์ | -                      | -    | 19.83   | 47.41 | 32.76     | 4.13 | 0.77 |
| 2.การจัด กิจกรรมที่ 2 “ตัวอย่างข้อความและทดลองพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์      | -                      | 1.72 | 22.41   | 42.24 | 33.62     | 4.08 | 0.79 |
| 3.การจัด กิจกรรมที่ 3 “ทดลองใช้การพูดเชิงบวกใน                                    | -                      | -    | 18.97   | 40.52 | 40.52     | 4.22 | 0.74 |

ตาราง 34 (ต่อ)

| ข้อรายการ                                                                                         | ระดับในการตอบ (ร้อยละ) |      |         |       |           | M    | SD   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------|---------|-------|-----------|------|------|
|                                                                                                   | น้อยที่สุด             | น้อย | ปานกลาง | มาก   | มากที่สุด |      |      |
| การแข่งขันจริง” มีประโยชน์                                                                        |                        |      |         |       |           |      |      |
| 4.การจัด กิจกรรมที่ 4 “พูดเชิงบวกอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น” มีประโยชน์ | -                      | 0.86 | 20.69   | 43.1  | 35.34     | 4.13 | 0.76 |
| รวม                                                                                               |                        |      |         |       |           | 4.14 | 0.77 |
| ด้านความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม                                                                |                        |      |         |       |           |      |      |
| 1.ระยะเวลาในการดำเนินแต่ละกิจกรรมมีความสมเหตุสมผล                                                 | -                      | 8.62 | 19.83   | 37.07 | 34.48     | 3.97 | 0.95 |
| 2. plat form ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมมีความสมเหตุสมผล                                             | -                      | -    | 5.17    | 45.69 | 49.14     | 4.44 | 0.59 |
| 3.กิจกรรมต่างๆมีความสมเหตุสมผลตามบริบทขององค์การ                                                  | -                      | -    | 11.21   | 49.14 | 39.66     | 4.28 | 0.66 |
| รวม                                                                                               |                        |      |         |       |           | 4.23 | 0.73 |
| ด้านความง่ายของกิจกรรม                                                                            |                        |      |         |       |           |      |      |
| 1.บทสรุปในแต่ละกิจกรรมสามารถเข้าใจง่าย                                                            | -                      | 4.31 | 8.62    | 50.86 | 36.21     | 4.19 | 0.77 |
| 2.สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย                                                                    | -                      | 3.45 | 24.14   | 43.97 | 28.45     | 3.97 | 0.82 |
| 3.กระบวนการดำเนินกิจกรรมเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย                                      | -                      | -    | 20.69   | 37.07 | 42.24     | 4.22 | 0.77 |
| รวม                                                                                               |                        |      |         |       |           | 4.13 | 0.79 |
| ด้านการนำไปใช้                                                                                    |                        |      |         |       |           |      |      |
| 1.ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับการทำงานระบบดิจิทัลในปัจจุบันได้             | -                      | -    | 12.07   | 47.41 | 40.52     | 4.28 | 0.67 |
| 2.ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้อย่างยั่งยืนได้                                 | -                      | 6.9  | 11.21   | 42.24 | 39.66     | 4.15 | 0.88 |
| รวม                                                                                               |                        |      |         |       |           | 4.22 | 0.78 |

จากผลการวิจัยเป็นไปได้อย่างดีของกิจกรรมในตอนี่ 3 สรุปได้ว่า กิจกรรมที่ออกแบบขึ้น มีความเหมาะสมในการนำไปใช้จริง เนื่องจากองค์ประกอบทั้ง 4 คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ด้านความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม ด้านความง่ายของกิจกรรม และด้านการนำไปใช้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับสูงทั้งหมด

### 3.2 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมที่จำแนกตามการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

ความเหมาะสมของกิจกรรมแบ่งได้เป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม ด้านความง่ายของกิจกรรม ด้านการนำไปใช้ ผลการวิเคราะห์พบว่า กลุ่มนักบัญชีที่จำแนกตามการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ลงความเห็นว่าคุณด้านอยู่ในระดับมาก โดยทุกข้อรายการมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน ( $M = 4.21-4.24$ ) รายละเอียดดังตาราง 35

ตาราง 35 ความเหมาะสมของกิจกรรม ตามการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

| ข้อรายการ                                                                                         | ระดับในการตอบ (ร้อยละ) |      |                       |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------|-----------------------|------|
|                                                                                                   | กลุ่มรับรู้สมรรถนะสูง  |      | กลุ่มรับรู้สมรรถนะต่ำ |      |
|                                                                                                   | M                      | SD   | M                     | SD   |
| ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม                                                        | N=57                   | N=57 | N=59                  | N=59 |
| 1.การจัด กิจกรรมที่ 1 “การเปิดใจ ยอมรับและรู้จักการพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                 | 4.04                   | 0.76 | 4.22                  | 0.67 |
| 2.การจัด กิจกรรมที่ 2 “ตัวอย่างข้อความและทดลองพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                      | 4.00                   | 0.80 | 4.15                  | 0.78 |
| 3.การจัด กิจกรรมที่ 3 “ทดลองใช้การพูดเชิงบวกในการแข่งขันจริง” มีประโยชน์                          | 4.07                   | 0.78 | 4.36                  | 0.69 |
| 4.การจัด กิจกรรมที่ 4 “พูดเชิงบวกอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น” มีประโยชน์ | 4.04                   | 0.78 | 4.22                  | 0.74 |
| รวม                                                                                               | 4.04                   | 0.78 | 4.24                  | 0.72 |
| ด้านความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม                                                                |                        |      |                       |      |
| 1.ระยะเวลาในการดำเนินแต่ละกิจกรรมมีความสมเหตุสมผล                                                 | 3.96                   | 0.89 | 3.98                  | 1.01 |
| 2.plat form ที่ใช้ในการดำเนินแต่ละกิจกรรมมีความสมเหตุสมผล                                         | 4.42                   | 0.63 | 4.46                  | 0.57 |
| 3.กิจกรรมมีความสมเหตุสมผลตามบริบทขององค์กร                                                        | 4.37                   | 0.62 | 4.20                  | 0.69 |
| รวม                                                                                               | 4.25                   | 0.71 | 4.21                  | 0.76 |
| ด้านความง่ายของกิจกรรม                                                                            |                        |      |                       |      |
| 1.เนื้อหาในแต่ละกิจกรรมเข้าใจง่าย                                                                 | 4.00                   | 0.87 | 4.37                  | 0.61 |
| 2.สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย                                                                    | 3.96                   | 0.80 | 3.98                  | 0.84 |

ตาราง 35 (ต่อ)

| ข้อรายการ                                                                       | ระดับในการตอบ (ร้อยละ)    |             |                           |             |
|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------|---------------------------|-------------|
|                                                                                 | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะสูง |             | กลุ่มรับรู้<br>สมรรถนะต่ำ |             |
| 3.กิจกรรมเป็นสิ่งสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย                                      | 4.11                      | 0.79        | 4.32                      | 0.73        |
| <b>รวม</b>                                                                      | <b>4.02</b>               | <b>0.82</b> | <b>4.22</b>               | <b>0.73</b> |
| <b>ด้านการนำไปใช้</b>                                                           |                           |             |                           |             |
| 1.ความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับ<br>การทำงานระบบดิจิทัล | 4.14                      | 0.74        | 4.42                      | 0.56        |
| 2.ความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถไปปรับใช้ได้ดียังยืน<br>ตลอดไป              | 4.12                      | 0.80        | 4.17                      | 0.95        |
| <b>รวม</b>                                                                      | <b>4.13</b>               | <b>0.77</b> | <b>4.30</b>               | <b>0.76</b> |

จะเห็นได้ว่านักบัญชีทั้ง 2 กลุ่ม มีความเห็นว่าการพุดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่ถูกออกแบบขึ้นทั้ง 4 กิจกรรม มีความเหมาะสมในระดับมากไปในทิศทางเดียวกัน

จากผลการวิจัยทั้ง 3 ตอนสามารถสรุปได้ว่า ในตอนที่ 1 ซึ่งเป็นกระบวนการของการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 เพื่อหาประสบการณ์และความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี พบว่านักบัญชีมีประสบการณ์ในด้านบทบาทและพฤติกรรมยังไม่อยู่ในระดับดี โดยองค์ประกอบของด้านบทบาทที่มีค่าเฉลี่ยที่ต่ำที่สุด คือ การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพุดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล และองค์ประกอบของด้านพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยที่ต่ำที่สุด คือ ชื่นชมตนเองทุกครั้งเมื่อทำสิ่งเล็กๆ น้อยๆ สำเร็จในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวกับระบบดิจิทัล

ในส่วนของความต้องการจำเป็นในการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี พบว่านักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในททั้ง 5 องค์ประกอบ โดยองค์ประกอบด้านการแก้ไขปัญหา นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการกู้คืนข้อมูล, ด้านการรับรู้ข้อมูล นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการค้นหาข้อมูล, ด้านการสร้างเนื้อหา นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการเขียนโปรแกรมคำสั่งอัตโนมัติ, ด้านความปลอดภัย นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการป้องกันเนื้อหา และด้านการสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์

ในส่วนของการหลักการออกแบบพบว่าลักษณะการพูดกับตนเองเชิงบวก ทั้ง 3 ลักษณะ ซึ่งประกอบด้วย 1) การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน ของ Walter et al. (2019) ส่งผลให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

จากผลการวิจัยในตอนที่ 2 ซึ่งเป็นกระบวนการของการดำเนินการวิจัยในระยาะที่ 2 พบว่าได้นำหลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก จากผลการวิจัยในระยาะที่ 1 ซึ่งเป็นของ Walter et al. (2019) ประกอบด้วย 3 ลักษณะดังนี้ 1) การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมทั้งหมด 4 กิจกรรม ร่วมกับผลการการวิจัยประสพการณ์ผู้ใช้นักบัญชีสมควรสร้างประสพการณ์เพิ่มและความต้องการจำเป็นในการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่นักบัญชียังขาดอยู่ โดยผลการวิจัยในระยาะที่ 1 ในด้านบทบาท นักบัญชีควรเพิ่มประสพการณ์ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล และในด้านพฤติกรรม นักบัญชีควรเพิ่มในเรื่องของการชื่นชมตนเองทุกครั้งเมื่อทำสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ สำเร็จในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล สำหรับความต้องการจำเป็น นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นที่ต้องได้รับการพัฒนา ดังนี้ ด้านการแก้ไขปัญหา นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการกู้คืนข้อมูล, ด้านการรับรู้ข้อมูล นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการค้นหาข้อมูล, ด้านการสร้างเนื้อหา นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการเขียนโปรแกรมคำสั่งอัตโนมัติ, ด้านความปลอดภัย นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการป้องกันเนื้อหา และด้านการสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์

จากผลการวิจัยในตอนที่ 3 ซึ่งเป็นกระบวนการของการดำเนินการวิจัยในระยาะที่ 3 เพื่อทดสอบความเหมาะสมของกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นพบว่านักบัญชีลงความคิดเห็นว่ากิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรมที่ถูกออกแบบขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและไม่แตกต่างกันตามระดับสมรรถนะ

ตาราง 36 ข้อค้นพบจากการทดลองทำกิจกรรม

ข้อค้นพบจากการทดลองทำกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1

Self-talk

knowledge and

Goals setting

ข้อมูลผลจากการทดลองกิจกรรมที่ 1

นักบัญชีมีการบันทึกข้อมูลดังนี้

| ผู้ทดลองใช้กิจกรรม | เป้าหมายในการนำการพูดเชิงบวกไปปรับใช้                                                                                   | ผลลัพธ์                                                                   |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| นักบัญชีคนที่ 1    | เมื่อพบเจอปัญหาจากระบบดิจิทัลจะเตือนตัวเองให้เปลี่ยนจากอารมณ์หงุดหงิดเป็นมองโอกาสที่จะได้ทดลองศึกษาวิธีแก้ไข            | รู้สึกที่ตนเองหงุดหงิดน้อยลงและสนุกกับการค้นหาวิธีแก้ไขจาก google มากขึ้น |
| นักบัญชีคนที่ 2    | บอกตัวเองว่าฉันเป็นคนเก่ง เรียนรู้ได้เร็ว และสามารถเขียนระบบคำสั่งอัตโนมัติจาก SAP ได้ ทุกเช้าเมื่อเปิดคอมพิวเตอร์ทำงาน | มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และลองฝึกเขียนคำสั่งอัตโนมัติมากขึ้น       |
| นักบัญชีคนที่ 3    | บอกตนเองหน้ากระจกทุกเช้าว่าสามารถสร้าง Macro จาก Excel ได้                                                              | มีกำลังใจในการหาความรู้เพื่อใช้สร้าง Macro จากไฟล์ Excel ได้              |
| นักบัญชีคนที่ 4    | บอกตัวเองว่าการเขียน RPA ง่าย คนอื่นทำได้ เราก็ทำได้ ทุกวันก่อนนอน                                                      | รู้สึกที่ตนเองมีความมุ่งมั่นในเรื่องการเขียน RPA มากขึ้นจากเดิม           |

ตาราง 36 (ต่อ)

| ข้อค้นพบจากการทดลองทำกิจกรรม                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| สรุปผลจากการทดลองทำกิจกรรม                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ผู้ทดลองใช้กิจกรรม                                                                   | ผลการทดลองทำกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| นักบัญชีคนที่ 1                                                                      | การพูดกับตนเองเชิงบวกเมื่อเจอปัญหา ด้วยวิธีการเตือนตนเองให้เปลี่ยนอารมณ์ลบเป็นบวก ส่งผลให้หงุดหงิดน้อยลงและเปิดใจที่จะศึกษาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น                                                                                                                                   |
| นักบัญชีคนที่ 2                                                                      | การพูดกับตนเองเชิงบวกด้วยการชื่นชมตนเอง ส่งผลให้มีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้มากขึ้น                                                                                                                                                                                                         |
| นักบัญชีคนที่ 3                                                                      | การพูดกับตนเองเชิงบวกด้วยการให้กำลังใจตนเอง ส่งผลให้มีความสนใจในการหาความรู้ใหม่มากยิ่งขึ้น                                                                                                                                                                                                   |
| นักบัญชีคนที่ 4                                                                      | การพูดกับตนเองเชิงบวกด้วยการปลอบประโลมและให้กำลังใจตนเอง ส่งผลให้มีความมุ่งมั่นในการทำงานมากยิ่งขึ้น                                                                                                                                                                                          |
| ถอดบทเรียนจากการทดลองทำกิจกรรม                                                       | <p>นักบัญชีเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นเมื่อพูดกับตนเองเชิงบวกด้วยวิธีการดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) เตือนตนเองให้เปลี่ยนอารมณ์ลบเป็นบวก</li> <li>2) ชื่นชมตนเอง</li> <li>3) ให้กำลังใจตนเอง</li> <li>4) ปลอบประโลมและให้กำลังใจตนเอง</li> </ol> |
| <b>กิจกรรมที่ 2</b><br>Positive<br>Self-talk Diary                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ข้อมูลผลจากการทดลองกิจกรรมที่ 2                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

ตาราง 36 (ต่อ)

| ข้อค้นพบจากการทดลองทำกิจกรรม    |                                                                  |                                                                                                          |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| นักบัญชีมีการบันทึกข้อมูลดังนี้ |                                                                  |                                                                                                          |
| ผู้ทดลองใช้กิจกรรม              | บันทึกการชื่นชม<br>ตนเอง                                         | ความรู้สึกเมื่อได้ชื่นชม<br>ตนเอง                                                                        |
| นักบัญชีคนที่ 1                 | ฉันเลือกวิธีแก้ปัญหาได้<br>เข้าท่า                               | มั่นใจในวิธีการแก้ไข<br>ปัญหาดิจิทัลที่พบ และ<br>อยากบอกและช่วยเหลือ<br>ผู้อื่นต่อเมื่อพวกเขามี<br>ปัญหา |
|                                 | ฉันเก่งมากที่พบวิธี<br>แก้ปัญหา                                  | เมื่อเจอปัญหาเกี่ยวกับ<br>โปรแกรมในครั้งถัดไปก็<br>อยากแก้ปัญหาเองอีก                                    |
| นักบัญชีคนที่ 2                 | เราสร้างสรรค์มากที่<br>สามารถออกแบบ SAP<br>Script ออกมาได้       | อยากออกแบบ SAP<br>Script อีกหลาย ๆ คำสั่ง                                                                |
| นักบัญชีคนที่ 3                 | เราเก่งมากที่สามารถแก้<br>Macro error ได้                        | ภูมิใจในตัวเอง                                                                                           |
|                                 | เราเก่งมากที่เรียนรู้<br>Macro ได้ด้วยตัวเอง                     | มีกำลังใจในการเรียนรู้<br>Macro ต่อไป                                                                    |
| นักบัญชีคนที่ 4                 | ฉันเขียน RPA ออกมาได้<br>ดีแล้ว เดียวครั้งหน้าจะดี<br>ยิ่งขึ้น   | ภูมิใจในตัวเอง และ<br>อยากเขียน RPA มากขึ้น                                                              |
|                                 | เก่งมากที่ฉันกล้าถาม<br>ผู้อื่นในเรื่องที่สงสัย<br>เกี่ยวกับ RPA | รู้สึกกล้าถามมากขึ้น ได้<br>ความรู้มากขึ้น                                                               |

ตาราง 36 (ต่อ)

| ข้อค้นพบจากการทดลองทำกิจกรรม     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| สรุปผลจากการทดลองทำกิจกรรม       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| ผู้ทดลองใช้กิจกรรม               | ผลการทดลองทำกิจกรรม                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| นักบัญชีคนที่ 1                  | การชื่นชมตนเองว่าเก่ง ส่งผลให้มีความภูมิใจและเกิดความมั่นใจในการแก้ปัญหา                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| นักบัญชีคนที่ 2                  | การชื่นชมตนเองว่าสร้างสรรค์ ส่งผลให้อยากสร้างสรรค์งานใหม่ๆเพิ่มมากขึ้น                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| นักบัญชีคนที่ 3                  | การชื่นชมตนเองว่าเก่ง ส่งผลให้มีความภูมิใจและมีกำลังใจที่จะเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| นักบัญชีคนที่ 4                  | การชื่นชมตนเองว่าทำได้ดีและเป็นคนเก่ง ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจและกล้าทำสิ่งที่รู้สึกว่ายาก                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ถอดบทเรียนจากการทดลองทำกิจกรรม   | <p>นักบัญชีเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นเมื่อพูดกับตนเองเชิงบวกด้วยการชื่นชมตนเองในลักษณะดังต่อไปนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ชื่นชมตนเองว่าเป็นคนเก่ง</li> <li>2) ชื่นชมตนเองว่าเป็นคนสร้างสรรค์</li> <li>3) ชื่นชมตนเองว่าทำได้ดีแล้ว</li> </ol>                                                                                                                                                                                     |
| กิจกรรมที่ 3 KM Team Competition | ยังไม่ได้มีการทดลองทำเนื่องจากยังไม่มีกิจกรรมแข่งขันเกิดขึ้นในช่วงนี้                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| ถอดบทเรียนจากการทดลองทำกิจกรรม   | <p>ได้มีการสอบถามความคิดเห็นของนักบัญชีทั้ง 4 คน จากกิจกรรมนี้สามารถสรุปได้ว่า นักบัญชีมีความเห็นตรงกันว่าควรจัดกิจกรรมนี้เนื่องจากมีความคิดว่ากิจกรรมนี้จะช่วยให้พวกเขาเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในตนเองมากยิ่งขึ้น โดยมีความเหมาะสมที่ควรจัดกิจกรรมนี้ขึ้นเพราะสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย และตัวกิจกรรมยังมีบริบทของการแข่งขันที่มีความใกล้เคียง กับการปฏิบัติงานจริงขององค์กร อันจะส่งผลสามารถนำความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมไปปรับใช้กับการทำงานจริงได้ง่าย</p> |

ตาราง 36 (ต่อ)

| ข้อค้นพบจากการทดลองทำกิจกรรม                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| กิจกรรมที่ 4<br>Create program<br>competition | ยังไม่ได้มีการทดลองทำเนื่องจากยังไม่มีกิจกรรมแข่งขันเกิดขึ้นในช่วงนี้                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ถอดบทเรียนจาก<br>การทดลองทำ<br>กิจกรรม        | ได้มีการสอบถามความเห็นของนักบัญชีทั้ง 4 คน จากกิจกรรมนี้ สามารถสรุปได้ว่า ควรจัดกิจกรรมเพราะเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ และมีประโยชน์โดยตรงกับองค์กรและตัวของนักบัญชีเอง นอกจากเป็นการฝึกพูดเชิงบวกกับตนเองแล้ว ยังตอบสนองความต้องการของนักบัญชีและองค์กร ทั้งนี้เนื่องจากองค์กรให้ความสำคัญเกี่ยวกับการสร้างเนื้อหาดิจิทัลเพื่อมาปรับใช้กับการทำงานของนักบัญชีให้เกิดประโยชน์สูงสุด |

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยการพัฒนาด้านแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในองค์กรเอกชนขนาดใหญ่ ในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นงานวิจัยออกแบบ วัตถุประสงค์ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพและความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสิทธิภาพผู้ใช้ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาด้านแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีจากผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพผู้ใช้และความต้องการจำเป็น 3) เพื่อทดลองใช้ต้นแบบกิจกรรมส่งเสริมสมรรถนะการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่พัฒนาขึ้น

#### ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ

ประชากรในการวิจัยคือนักบัญชีทั้งหมดขององค์กรธุรกิจขนาดใหญ่แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 116 คน โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้เครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามออนไลน์แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วย 2 แบบสอบถาม โดยแบบสอบถามแรกประกอบไปด้วย 4 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 แบบสอบถามประสิทธิภาพผู้ใช้การพูดกับตนเองเชิงบวก 20 ข้อ ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในด้านสมรรถนะดิจิทัล 40 ข้อ ส่วนที่ 4 แบบสอบถามหลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก 15 ข้อ ทั้งนี้มีค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง .67 - 1.00 และมีค่าสัมประสิทธิ์ค่าแอลฟาครอนบาค) อยู่ระหว่าง .733 - .929 ก่อนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยยื่นเรื่องต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการฯ (หมายเลขรับรอง SWUEC-G-034/2564 เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกับประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนพฤษภาคม 2564 โดยระยะนี้ ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามขอความอนุเคราะห์ให้ประชากรตอบแบบสอบถามกลับ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและรายละเอียดในการตอบแบบสอบถามเพื่อให้ประชากรเข้าใจการตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยแจกแบบสอบถามไป 116 ฉบับ ได้รับแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์และนำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้ จำนวน 116 ฉบับ แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ และวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย

## สรุปผลการวิจัยระยะที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) ประสิทธิภาพของนักบัญชี 2) ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล และ 3) หลักการออกแบบการพุดกับตนเองในนักบัญชี

1) ประสิทธิภาพในด้านส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี พบว่า นักบัญชีที่มีประสิทธิภาพการพุดกับตนเองเชิงบวกอยู่ในระดับสูงในด้านอารมณ์และเจตคติ แต่ด้านบทและพฤติกรรมอยู่ในระดับกลาง ซึ่งด้านบทบาทนักบัญชียังขาดการศึกษาเกี่ยวกับขาดพุดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำไปปรับใช้ สำหรับด้านพฤติกรรม นักบัญชีขาดในเรื่องของการชื่นชมตนเอง

โดยหากแบ่งประสิทธิภาพตามระดับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสูง และกลุ่มที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลต่ำ พบว่ากลุ่มที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสูงมีประการณ์การพุดกับตนเองเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลต่ำ

2) ความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล พบว่านักบัญชีมีความต้องการที่จะพัฒนาการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของตนเองทั้ง 5 ด้าน โดยมีความต้องการที่จะพัฒนาในด้านความสามารถในการแก้ไขปัญหา ในเรื่องของการกู้คืนข้อมูล, ด้านความปลอดภัยในเรื่องของการป้องกันเนื้อหา, ด้านการสร้างเนื้อหา ในเรื่องของการเขียนโปรแกรมคำสั่งอัตโนมัติ, ด้านการรับรู้ข้อมูล ในเรื่องของการค้นหาข้อมูล และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในเรื่องของการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์

3) หลักการออกแบบการพุดกับตนเองเชิงบวกในนักบัญชี มีทั้งหมด 3 ลักษณะส่งผลให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ประกอบด้วย 1) การพุดด้วยข้อความที่ให้อำนาจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้อำนาจใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน

## ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาต้นแบบ

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ระยะที่ 1 มากำหนดหลักการและออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี

## สรุปผลการวิจัยระยะที่ 2

กิจกรรมที่ 1 Self-talk knowledge and Goals setting ออกแบบโดยอิงผลการวิจัยในระยะที่ 1 ที่นักบัญชียังขาดประสบการณ์ผู้ใช้ในด้านบทบาท ในเรื่องของการศึกษาเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำไปปรับใช้ โดยออกแบบกิจกรรมที่ใช้หลักการพูดกับตนเองเชิงบวกในลักษณะของการให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และการพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ ทั้งนี้กิจกรรมมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้เกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกและนำไปใช้จริงกับงานด้านดิจิทัลของตนเอง โดยดำเนินกิจกรรมในลักษณะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวก หลังจากนั้นให้นำความรู้ที่ได้นำมาปรับใช้กับการทำงาน

กิจกรรมที่ 2 Positive Self-talk Diary ออกแบบโดยอิงผลการวิจัยในระยะที่ 1 ที่นักบัญชียังขาดประสบการณ์ผู้ใช้ในด้านพฤติกรรม ในเรื่องของการพูดชื่นชมตนเอง โดยออกแบบกิจกรรมที่ใช้หลักการพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ ทั้งนี้กิจกรรมมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการชื่นชมตนเอง โดยดำเนินกิจกรรมในลักษณะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำการจดบันทึกการชื่นชมตนเองและความรู้สึกหลังจากได้ชื่นชมตนเองลงในวันทีประจำวัน

กิจกรรมที่ 3 KM Team Competition ออกแบบโดยอิงผลการวิจัยในระยะที่ 1 ที่นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในเรื่อง การกู้คืนข้อมูล, การป้องกันเนื้อหา, การค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อประชาสัมพันธ์ โดยออกแบบกิจกรรมที่ใช้หลักการพูดกับตนเองเชิงบวกในลักษณะของการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน ร่วมกับความจำเป็นที่นักบัญชีต้องการ ทั้งนี้กิจกรรมมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเพิ่มขึ้นตามความต้องการจำเป็น โดยดำเนินกิจกรรมในลักษณะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้คำพูดเชิงบวกสถานการณ์การแข่งขันจริง

กิจกรรมที่ 4 Create program competition ออกแบบโดยอิงผลการวิจัยในระยะที่ 1 ที่นักบัญชีมีความต้องการจำเป็นการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในเรื่อง การเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่างๆเพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล โดยออกแบบกิจกรรมที่ใช้หลักการพูดกับตนเองเชิงบวกในลักษณะของการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขัน และสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน ร่วมกับความจำเป็นที่นักบัญชีต้องการในการเขียนคำสั่งโปรแกรม ทั้งนี้กิจกรรมมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเพิ่มขึ้นตามความต้องการจำเป็น ในเรื่องของการเขียนคำสั่งโปรแกรม โดยดำเนินกิจกรรมในลักษณะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ใช้คำพูดเชิงบวกสถานการณ์การแข่งขันจริง

### ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด

ผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามความเหมาะสมให้ประชากรอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามกลับ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและรายละเอียดในการตอบแบบสอบถามเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจการตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยส่งแบบสอบถามไป 116 ฉบับ โดยได้รับแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์และนำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้ จำนวน 116 ฉบับ จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

### สรุปผลการวิจัยระยะที่ 3

ในเรื่องความเหมาะสมของกิจกรรมสู่การปฏิบัติ พบว่าอยู่ในระดับสูงทั้ง 4 กิจกรรม (กิจกรรมที่ 1 Self-talk knowledge and Goals setting, กิจกรรมที่ 2 Positive Self-talk Diary, กิจกรรมที่ 3 KM Team Competition และกิจกรรมที่ 4 Create program competition) ทั้งในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ด้านความสมเหตุสมผลต่อการจัดกิจกรรม ด้านความง่ายของกิจกรรม และด้านการนำไปใช้ บ่งชี้ว่าสามารถนำกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นไปสู่การปฏิบัติได้

โดยสรุปการวิจัยพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี มีการดำเนินการโดยทำการวิจัยเอกสาร แล้วดำเนินการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และความต้องการจำเป็น เพื่อนำมากำหนดเป็นหลักการออกแบบและพัฒนาต้นแบบของกิจกรรม แล้วนำไปทำการสะท้อนคิดซึ่งถือเป็นการบั่นข้อมูลกลับจากผู้ใช้งานจริง เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานต่อไป

### อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยนี้มีประเด็นที่น่าสนใจในการนำมาอภิปรายทั้งสิ้น 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ 2) ออกแบบและพัฒนาต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบ 3) ความเหมาะสมในการนำสู่การปฏิบัติของต้นแบบกิจกรรมการส่งเสริมสมรรถนะการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่พัฒนาขึ้น

#### 1. ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีโดยประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้

ประสบการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล พบว่า นักบัญชีที่มีประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกในมิติ

บทบาท อารมณ์ เจตคติ และพฤติกรรมสูง มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลมากกว่ากลุ่มที่มีประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกต่ำ และจากการทดลองทำกิจกรรมพบว่านักบัญชีที่มีความคิดเห็นว่าเมื่อทำการพูดกับตนเองเชิงบวก ส่งผลให้มีความมั่นใจ ภูมิใจ เกิดกำลังใจ และเกิดการรับรู้ความสามารถด้านดิจิทัลในตนเองเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hardy et al. (2019) ปรับปรุงโดย Walter et al. (2019) ซึ่งพบว่าการพูดกับตนเองเชิงบวกส่งผลให้เกิดการรับรู้ความสามารถในตนเองได้ ทั้งนี้พบว่านักบัญชีมีความต้องการจำเป็นในการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล ทั้งในเรื่องของการแก้ไขปัญหา ความปลอดภัย การสร้างเนื้อหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการรับรู้ข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับ Zhyvets (2018); เพ็ญภา เกื้อเกตุ (2563); กรมพัฒนาธุรกิจการค้า (2559); สภาวิชาชีพบัญชี ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2563b) ได้กล่าวถึงการเข้ามาของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทำให้นักบัญชีต้องมีการปรับเปลี่ยนบทบาท พัฒนา เรียนรู้และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับงานของตนเองให้มากขึ้น สมรรถนะด้านดิจิทัลจึงเป็นสมรรถนะหนึ่งที่มีความจำเป็นต่อนักบัญชีที่สามารถช่วยอำนวยความสะดวก และทำให้นักบัญชีสามารถออกแบบและพัฒนางานบัญชี ทำให้นักบัญชีสามารถทำงานและก้าวเข้าสู่ตลาดแข่งขันทางธุรกิจได้อย่างเต็มศักยภาพได้

## 2. ออกแบบและพัฒนาต้นแบบการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีโดยประยุกต์การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบ

ผลจากการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ ได้ถูกนำมากำหนดแนวทางการพูดกับตนเองเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี ทั้งนี้ได้กำหนดหลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวก โดยให้มีคุณลักษณะย่อย 3 ประการ ได้แก่ 1) การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ 2) การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ และ 3) การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน โดยออกแบบมุ่งเน้นในลักษณะของการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงานมากกว่าลักษณะอื่น เนื่องจากการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นอย่างง่ายพบว่า การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน เป็นปัจจัยเดียวที่มีส่งผลต่อการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี พบว่ามีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zhyvets (2018) และสภาวิชาชีพบัญชี ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2563b) ที่กล่าวว่า อาชีพนักบัญชี ถือเป็นอาชีพที่มีการแข่งขันตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของเวลา ความถูกต้อง ที่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว ดังนั้นการแข่งขันที่ได้รับกำลังใจจากผู้ควบคุมงานนี้เองถือเป็นแรงขับเคลื่อนที่ทำให้นักบัญชีมุ่งมั่นตั้งใจ เรียนรู้และนำเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ๆมาปรับใช้กับการทำงานให้เกิดการย่นระยะเวลาและให้ได้อานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ตัวอย่างข้อความเชิงบวก

และการพูดเชิงบวกกับตัวเองในนักบัญชี ก็ถือเป็นแรงขับเคลื่อนหนึ่งที่ก่อให้เกิดการทดลองเรียนรู้ ปรับใช้ และก้าวผ่านอุปสรรคเทคโนโลยีดิจิทัลที่พบเจอได้

### 3. ความเหมาะสมในการนำสู่การปฏิบัติของต้นแบบกิจกรรมการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีที่พัฒนาขึ้น

ผลการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมพบว่ากิจกรรมที่ถูกต้องแบบขึ้นมา 4 กิจกรรม ทุกกิจกรรมช่วยเพิ่มการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชี และมีความเหมาะสมในการนำสู่การปฏิบัติ ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม 2) ด้านความเหมาะสมของการจัดกิจกรรม 3) ด้านความง่ายของกิจกรรม และ 4) ด้านการนำไปใช้ ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับสูงทั้ง 4 องค์ประกอบ ทั้งนี้ผลจากการทดลองทำกิจกรรมจริงโดยนักบัญชีทั้ง 4 คนในกิจกรรมที่ 1 และ 2 พบพฤติกรรม 4 รูปแบบที่แสดงให้เห็นว่าเกิดการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในตนเอง ดังนี้ 1) เตือนตนเองให้เปลี่ยนอารมณ์ลบเป็นบวกกับงานด้านดิจิทัล 2) ชื่นชมตนเองเมื่อปฏิบัติงานด้านดิจิทัล 3) ให้กำลังใจตนเองในการปฏิบัติงานด้านดิจิทัล และ 4) ปลอบประโลมและให้กำลังใจตนเองในการปฏิบัติงานด้านดิจิทัล ซึ่งจากการสอบถามพบว่า การพูดกับตนเองเชิงบวกข้างต้นส่งผลให้นักบัญชีเกิดความมั่นใจในตนเอง และเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ยืนยันได้ว่าหลักการออกแบบและกิจกรรมที่ออกแบบขึ้น มีความเหมาะสมและสามารถใช้ได้จริงกับนักบัญชีตามบริบทขององค์การที่มีการส่งเสริมในเรื่องของการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชี อีกทั้งถือเป็นการยืนยันแนวคิดการพูดกับตนเองเชิงบวกของ ของ Hardy et al. (2009) ปรับปรุงโดย Walter et al. (2019) ที่ได้นำมาเป็นข้ออ้างเชิงเหตุผล ที่พบว่าการพูดกับตนเองเชิงบวกส่งผลให้เกิดการรับรู้ความสามารถในตนเองเพิ่มมากขึ้น แต่ทั้งนี้นักบัญชีควรมีการเข้าร่วมกิจกรรมในทุกกิจกรรมเพื่อให้เกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสูงสุด เนื่องจากแต่ละกิจกรรมมีส่งเสริมการมีสมรรถนะด้านดิจิทัลที่แตกต่างกันไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลต่ำ ควรเข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่กิจกรรมที่ 1 ตลอดจนกิจกรรมที่ 4 เพื่อปรับพื้นฐานเพิ่มประสบการณ์ สร้างความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการพูดเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลเสียก่อนที่จะเริ่มในกิจกรรมที่ให้ประยุกต์ใช้การพูดเชิงบวกกับงานด้านดิจิทัล ซึ่งจะมีความยาก และอาจไม่สัมฤทธิ์ผลหากกลุ่มคนที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลต่ำยังไม่ทราบและเข้าใจเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวก แต่ในกลุ่มคนที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสูงอยู่แล้วสามารถเข้าร่วมในกิจกรรมที่ 3 และกิจกรรมที่ 4 ได้เลยเนื่องจากผลการวิจัยในบทที่ 4 พบว่าคนกลุ่มนี้มีประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวกสูงอยู่แล้วจึงสามารถนำประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีอยู่มาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมได้ แต่หากคนกลุ่มที่มีการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลสูงมีการเข้าร่วมกิจกรรม

ตั้งแต่กิจกรรมที่ 1-4 จะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดเนื่องจากการปิดช่องโหว่หรือจุดที่ยังไม่ทราบเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวก และจะสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกได้ดียิ่งขึ้นในกิจกรรมที่ 3 และกิจกรรมที่ 4

## ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

### 1. ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

1.1 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้บริหารบริษัท เพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมการพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล จึงมีความจำเป็นในการสื่อสารให้ผู้บริหารเข้าใจในวิธีการและผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น ซึ่งหากผู้บริหารอนุมัติให้มีการจัดกิจกรรมนี้ขึ้น ถือเป็นการส่งเสริมให้เกิดสมรรถนะด้านดิจิทัลในนักบัญชี ถือเป็นการให้ความสำคัญในการพัฒนาบุคลากร ที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งกับตัวบุคคลากรนักบัญชีและบริษัทต่อไป

1.2 ข้อเสนอแนะสำหรับพนักงานบัญชี ซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติ อันจะก่อให้เกิดประโยชน์กับการทำงานของตนเอง เนื่องจากหากนักบัญชีมีการการพูดกับตนเองเชิงบวกในงานที่มีความเกี่ยวข้องกับสมรรถนะด้านดิจิทัล จะส่งผลให้นักบัญชีเกิดการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลที่เพิ่มมากขึ้น เปิดใจและพร้อมเรียนรู้ระบบดิจิทัลมากยิ่งขึ้น อันจะก่อให้เกิดความรู้อันเป็นประโยชน์กับตนเอง ส่งผลให้เป็นนักบัญชีที่สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลต่างๆ ในการบริหารจัดการกับงานของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

2.1 การดำเนินการวิจัยด้วยวิธีเชิงคุณภาพ เพื่อได้ข้อมูลเชิงลึก จะส่งผลให้หลักการและกิจกรรม สามารถออกแบบได้ในวงกว้างมากขึ้น อีกทั้งยังตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้จริงมากยิ่งขึ้น

2.2 การนำหลักการออกแบบต้นแบบกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นจากงานวิจัยนี้ สู่อการปฏิบัติจริงให้สำเร็จกับประชากรจริง แล้วนำข้อค้นพบที่ได้มาพัฒนาด้านแบบเพื่อให้เกิดความเหมาะสม ตอบโจทย์ความต้องการประชากร และสามารถนำไปใช้ได้

## บรรณานุกรม

- กณิษฐา ศิริศักดิ์. (2559). การวิจัยหลักสูตรวิชาชีพครูเพื่อพัฒนาแนวทางการส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัล (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2559). ความสำคัญของนักบัญชีต่อธุรกิจในยุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2564 จาก <https://www.53ac.com/ความสำคัญของนักบัญชี/>
- กุลชัย กุลตวนิช. (2557). ระบบการเรียนรู้บนห้องเรียนเสมือนแบบคลาวด์ตามแนวคิดการเรียนรู้คอนเน็คติวิสต์เพื่อ ส่งเสริมการรู้สารสนเทศและการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการรู้สารสนเทศสำหรับนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี (วิทยานิพนธ์ ค.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- เจนจิรา ชันแก้ว. (2557). ความคาดหวังของผู้ประกอบการในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของบัณฑิตสาขาวิชาการบัญชี. *FEU Academic Review*, 7(2), 151-159.
- ธนาภา จีวทอง. (2560). การประยุกต์ใช้การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้และการวิจัยการออกแบบเพื่อพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการวิจัยแบบร่วมมือของครู (วิทยานิพนธ์ปริญญา ค.ม. (วิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย และสุวิมล ว่องวานิช. (2550). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น. กรุงเทพฯ: ธรรมดาเพรส.
- นันทวรรณ บุญช่วย. (2563). ยุคพลิกผันทางเทคโนโลยีกับการพัฒนานักบัญชีนวัตกรรม. *วารสารบริหารธุรกิจและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง*, 3(1), 15-16.
- นุชจรี กิจวรรณ. (2561). กระบวนการคิดเชิงออกแบบ: มุมมองใหม่ของระบบสุขภาพไทย. *Thai Journal of Nursing Council*, 33(1), 5-14.
- ไผโรส มามะ. (2557). ผลของโปรแกรมการพูดกับตัวเองทางบวกบนพื้นฐานหลักอิสลามต่อภาวะซึมเศร้าของนักเรียนวัยรุ่นหญิงมุสลิม (วิทยานิพนธ์ พย.ม. (การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต)). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- เพ็ญญา เกื้อเกตุ. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นมืออาชีพของนักบัญชียุคดิจิทัลและประสิทธิภาพการดำเนินงานของกิจการห้างหุ้นส่วนจำกัดในจังหวัดยะลา. *Journal of Accountancy and Management*, 12(1), 153-166.

- ภาสิต ศิริเทศ และนพวิทย์ ธรรมสีหา. (2562). ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตนเองกับพฤติกรรม  
การดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุ. *Journal of The Royal Thai Army Nurses*, 20(2), 58-65.
- วริยา ปานปรุ่ง, ทิวัตต์ มณีโชติ, ชัชสรณ์ รอดยิ้ม และนัฐพงศ์ ส่งเนียม. (2563). การพัฒนารูปแบบ  
โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการความรู้และทักษะทางวิชาชีพบัญชีที่ส่งผลต่อ  
สมรรถนะของนักบัญชีในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล. *วารสารวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี  
ราชมงคลศรีวิชัย*, 12(1), 22-35.
- วัชรศักดิ์ สุธหล้า. (2560). การพัฒนาเครื่องมือวัดและส่งเสริมบรรยากาศโรงเรียนเพื่อสุขภาวะและ  
ความยึดมั่นผูกพันกับงานของครู: การวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ (วิทยานิพนธ์ ค.ม.  
(วิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- สภาวิชาชีพบัญชี ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2563a). ทักษะและเทคโนโลยีที่สำคัญของนักบัญชีบริหาร.  
สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2564 จาก <http://www.tfac.or.th/Article/Detail/123469>
- สภาวิชาชีพบัญชี ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2563b). นักบัญชีบริหารในยุคดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 12  
เมษายน 2564 จาก <http://www.tfac.or.th/Article/Detail/126283>
- สมศรี เวินทอง. (2562). ความสัมพันธ์ระหว่างเชาวนิจิตอัจฉริยะกับศักยภาพของผู้ประกอบวิชาชีพ  
บัญชีไทย. *Journal of Management Science Nakhon Pathom Rajabhat University*,  
6(2), 310-323.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2563). *การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- อมรา ตีรศรีวัฒน์. (2561). *การบัญชีดิจิทัลและการเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนนักศึกษา  
ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- Bayramzadeh, S., & Patel, T. (2021). Research in the healthcare design practice: Design  
practitioners' perspective. *HERD: Health Environments Research Design Journal*,  
14(3), 155-168.
- Belolipetskaya, A., Golovina, T., Polyanin, A., & Vertakova, Y. (2020). *Transformation of the  
personnel competency model in the context of the transition to the digital  
economy*. Paper presented at the E3S Web of Conferences.
- Bergart, R., & McLaughlin, J. (2020). Can user experience research be trusted? a study of

the ux practitioner experience in academic libraries. *Weave: Journal of Library User Experience*, 3(2).

Best, J. W. (1997). *Research in education*. Boston, MA: Allyn and Bacon.

Calvani, A., Cartelli, A., Fini, A., & Ranieri, M. (2008). Models and instruments for assessing digital competence at school. *Journal of E-learning Knowledge Society*, 4(3), 183-193.

Chang, Y.-K., Ho, L.-A., Lu, F. J.-H., Ou, C.-C., Song, T.-F., & Gill, D. L. (2014). Self-talk and softball performance: The role of self-talk nature, motor task characteristics, and self-efficacy in novice softball players. *Psychology of Sport Exercise*, 15(1), 139-145.

Datig, I. (2015). Walking in your users' shoes: an introduction to user experience research as a tool for developing user-centered libraries. *College Undergraduate Libraries*, 22(3-4), 234-246.

Easterday, M. W., Lewis, D. R., & Gerber, E. M. (2014). *Design-based research process: Problems, phases, and applications*. Boulder, CO: International Society of the Learning Sciences.

Gallardo-Echenique, E. E., de Oliveira, J. M., Marqués-Molias, L., Esteve-Mon, F., Wang, Y., & Baker, R. (2015). Digital competence in the knowledge society. *MERLOT Journal of Online Learning Teaching*, 11(1).

Hardy, J., Oliver, E., & Tod, D. (2009). A framework for the study and application of self-talk within sport. *Advances in Applied Sport Psychology: A Review*, 37-74.

Harrell, K. (2000). *Attitude is everything*. New York, NY: Haper Collins.

Hatlevik, O. E., Guðmundsdóttir, G. B., & Loi, M. (2015a). Digital diversity among upper secondary students: A multilevel analysis of the relationship between cultural capital, self-efficacy, strategic use of information and digital competence. *Computers Education*, 81, 345-353.

Hatlevik, O. E., Guðmundsdóttir, G. B., & Loi, M. (2015b). Examining factors predicting students' digital competence. *Journal of Information Technology Education: Research*, 14(14), 123-137.

- Hitchin, S. (2016). Role-played interviews with service users in preparation for social work practice: Exploring students' and service users' experience of co-produced workshops. *Social Work Education*, 35(8), 970-981.
- Kuniavsky, M. (2003). Observing the user experience: a practitioner's guide to user research. Retrieved on April 12, 2021, From <https://pdfs.semanticscholar.org/6c68/e9027f2945bd74883d19431f7e0d12abe2de.pdf>
- Law, E. L.-C., Van Schaik, P., & Roto, V. (2014). Attitudes towards user experience (UX) measurement. *International Journal of Human-Computer Studies*, 72(6), 526-541.
- Lunenburg, F. C. (2011). Self-efficacy in the workplace: Implications for motivation and performance. *International Journal of Management, Business, Administration*, 14(1), 1-6.
- Majlesi Ardehjani, S., Mokhtari, P., & Tayyari, F. (2013). The impact of imagery on self-efficacy and volleyball spike performance: Mediating role of positive self-talk. *Annals of Applied Sport Science*, 1(4), 27-36.
- Mannila, L., Nordén, L.-Å., & Pears, A. (2018). *Digital competence, teacher self-efficacy and training needs*. Paper presented at the Proceedings of the 2018 ACM Conference on International Computing Education Research.
- McGONIGLE, D. (1988). Making self-talk positive. *AJN The American Journal of Nursing*, 88(5), 725-726.
- Nordén, L. Å., Mannila, L., & Pears, A. (2017). Development of a self-efficacy scale for digital competences in schools 2017 *IEEE Frontiers in education conference (FIE)*. n.p.: IEEE.
- Oberländer, M., Beinicke, A., & Bipp, T. (2020). Digital competencies: A review of the literature and applications in the workplace. *Computers Education*, 146, 1-13.
- Pajares, F., & Miller, M. D. (1994). Role of self-efficacy and self-concept beliefs in mathematical problem solving: A path analysis. *Journal of Educational Psychology*, 86(2), 193.
- Partala, T., & Saari, T. (2015). Understanding the most influential user experiences in successful and unsuccessful technology adoptions. *Computers in Human*

*Behavior*, 53, 381-395.

Schunk, D. H. (1983). Ability versus effort attributional feedback: Differential effects on self-efficacy and achievement. *Journal of Educational Psychology*, 75(6), 848.

Stefaniak, J. E., & Sentz, J. (2020). The Role of Needs Assessment to Validate Contextual Factors Related to User Experience Design Practices. *Learner User Experience Research*.

Stern, C. (2014). About the CUBI UX Model. Retrieved on April 12, 2021, From <http://www.cubix.com/about.php>.

Svensson, M., & Baelo, R. (2015). Teacher students' perceptions of their digital competence. *Procedia-Social Behavioral Sciences*, 180, 1527-1534.

Van den Akker, J. (1999). Principles and methods of development research *Design approaches and tools in education and training* (Vol. pp. 1-4). Dordrecht: Springer.

Walter, N., Nikoleizig, L., & Alfermann, D. (2019). Effects of self-talk training on competitive anxiety, self-efficacy, volitional skills, and performance: An intervention study with junior sub-elite athletes. *Sports*, 7(6), 148.

Watt, K., & Smith, T. (2021). Based game design for serious games. *Simulation Gaming*.

Zetou, E., Vernadakis, N., Bebetos, E., & Makraki, E. (2012). The effect of self-talk in learning the volleyball service skill and self-efficacy improvement. *Journal of Human Sport Exercise*, 7(4), 794-805.

Zhyvets, A. (2018). Evolution of professional competencies of accountants of small enterprises in the Digital Economy of Ukraine. *Baltic Journal of Economic Studies*, 4(5), 87-93.

Zimmer, S. (2004). Self-talk: What you say to yourself determines your experience.

Retrieved on April 12, 2021, From [http://www.self-expression.com/a\\_self\\_talk.shtml](http://www.self-expression.com/a_self_talk.shtml)





ภาคผนวก ก

**รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพ  
แบบสอบถามประสพการณ์และความต้องการจำเป็น**

| รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ                       | ความเชี่ยวชาญ/หน่วยงาน                                  |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ องค์อาจวณิช | ด้านการวัดและประเมินผล<br>มหาวิทยาลัยนเรศวร             |
| ดร.สุภา อภิญญาภิบาล                        | ด้านการเงินและบัญชี<br>สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา |
| ดร.สรียา ไซติธรรม                          | ด้านจิตวิทยา<br>มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์                  |





ภาคผนวก ข

## ใบอนุญาตจริยธรรม

MF-04-version-2.0  
วันที่ 18 ต.ค. 61



หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง  
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

---

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีในองค์กรเอกชน  
ขนาดใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานคร

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาว ดลพรพร พัทธภูมิ

หน่วยงานต้นสังกัด : บัณฑิตวิทยาลัย

รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-G-034/2564X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 22 กุมภาพันธ์ 2564

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการ  
รับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the  
Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical  
Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2564

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม  
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรม  
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X/G-034/2564



ภาคผนวก ค

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและข้อมูล

- แบบสอบถามประสพการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลและการพูดกับตนเองเชิงบวก
- แบบสอบถามความเหมาะสมในการนำต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลของนักบัญชีสู่การปฏิบัติ

แบบสอบถามประสพการณ์และความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัลและการพูดกับตนเองเชิงบวก

\*\*\*\*\*

#### แบบสอบถามเกี่ยวกับกิจกรรมส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล

##### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- เพศ ☐ (1) หญิง ☐ (2) ชาย
- ระดับการศึกษาสูงสุด ☐ (1) ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ (2) ปริญญาตรี  
☐ (3) ปริญญาโท ☐ (4) ปริญญาเอก
- อายุ  
☐ (1) 20-30 ปี ☐ (2) 31-45 ปี ☐ (3) 45 ปีขึ้นไป
- ประสบการณ์ทำงานเป็นนักบัญชี  
☐ (1) น้อยกว่า 3 ปี ☐ (2) 3-5 ปี ☐ (3) 6-10 ปี ☐ (4) 11-15 ปี ☐ (5) 15 ปีขึ้นไป
- เปอร์เซ็นต์งานที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานโปรแกรมดิจิทัลจากจำนวนงานทั้งหมดที่ได้รับมอบหมาย  
☐ (1) น้อยกว่า 30% ☐ (2) 30-50% ☐ (3) 50-80% ☐ (4) 80-100%

##### ตอนที่ 2 แบบสอบถามประสพการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก

โปรดเลือกระดับที่ตรงความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

\*\*\*\*\*การพูดกับตนเองเชิงบวก หมายถึง การพูดหรือคิดกับตัวเองในด้วยคำพูดที่เป็นบวกโดยอาจมีเสียงหรือไม่มีเสียงก็ได้

| ข้อรายการ                                                                                                                                                                                                                | ระดับความชัดเจน |      |         |     |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------|---------|-----|-----------|
|                                                                                                                                                                                                                          | น้อยที่สุด      | น้อย | ปานกลาง | มาก | มากที่สุด |
| ท่านมีแนวทางเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกตามข้อรายการต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด                                                                                                                                             |                 |      |         |     |           |
| 1. ท่านศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมาปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล                                                                                                                                   |                 |      |         |     |           |
| 2. ท่านพูดกับตนเองเชิงบวกในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                                                                                                                                           |                 |      |         |     |           |
| 3. ท่านทราบว่าผู้ที่พูดเชิงบวกกับตนเองช่วยให้เกิดความมั่นใจในการปฏิบัติงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล                                                                                                              |                 |      |         |     |           |
| 4. ท่านได้รับคำแนะนำจากผู้อื่นให้พูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อพัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล                                                                                                                 |                 |      |         |     |           |
| 5. ท่านแนะนำให้ผู้อื่นพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อใช้พัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล                                                                                                                         |                 |      |         |     |           |
| อารมณ์ ที่มีต่อการพูดกับตนเองตามข้อรายการต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด TEM                                                                                                                                                      |                 |      |         |     |           |
| 6. ท่านมีความสุขเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกในการพูดกับตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ดิจิทัล เช่น เราเป็นทีมที่มีความสามารถหรือมีความชำนาญในเรื่องการเขียนโปรแกรม เป็นต้น                                               |                 |      |         |     |           |
| 7. ท่านตื่นตัวเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกพูดกับตนเองเกี่ยวกับการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ดิจิทัล เช่น การเขียนชุดคำสั่งการทำงานโปรแกรมอัตโนมัติ เป็นสิ่งที่น่าเรียนรู้สามารถนำมาปรับใช้ให้เป็นประโยชน์กับการทำงานของเราได้ เป็นต้น |                 |      |         |     |           |
| 8. ท่านฮึกเหิมเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกในการพูดกับตนเองก่อนปฏิบัติงานที่ต้องใช้ดิจิทัล เช่น ฉันสามารถทำงานนี้ได้ดีมาก                                                                                                       |                 |      |         |     |           |
| 9. ท่านมีกำลังใจฝ่าฟันอุปสรรคที่เจอขณะปฏิบัติงานเกี่ยวกับระบบดิจิทัล เมื่อใช้ข้อความเชิงบวกพูดกับตนเอง เช่น เราสามารถแก้ปัญหานี้ได้ เป็นต้น                                                                              |                 |      |         |     |           |
| 10. ท่านสนุกกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ในงานที่มีการนำระบบดิจิทัลเข้ามาใช้ เมื่อท่านได้พูดข้อความเชิงบวกกับตนเอง เช่น ฉันสนใจและอยากเรียนรู้ในเรื่องการเขียนชุดคำสั่งการทำงานโปรแกรมอัตโนมัติ เป็นต้น                       |                 |      |         |     |           |



ตอนที่ 5 แบบสอบถามหลักการออกแบบการพูดกับตนเองเชิงบวกจากการศึกษาเอกสารกับนักบัญชี

โปรดเลือกระดับที่ทรงความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

| ข้อรายการ                                                                                                                                                                                | ระดับความคิดเห็น |      |         |     |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------|---------|-----|-----------|
|                                                                                                                                                                                          | น้อยที่สุด       | น้อย | ปานกลาง | มาก | มากที่สุด |
| ท่านมีลักษณะการทำงานตามข้อรายการต่อไปนี้ระดับใด                                                                                                                                          |                  |      |         |     |           |
| การพูดด้วยข้อความให้กำลังใจเชิงบวกและมุ่งมั่นกับงานที่ทำ                                                                                                                                 |                  |      |         |     |           |
| 1.ท่านมักพูดกับตัวเองในใจก่อนการทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ว่าจะทำงานนั้นสำเร็จ                                                                                              |                  |      |         |     |           |
| 2.เมื่อพบงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ที่มีความยากท่านจะพูดกับตัวเองว่า ท่านมีความสามารถที่จะทำงานยากนั้นได้                                                                     |                  |      |         |     |           |
| 3.แม้ว่าได้รับมอบหมายงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ที่มีความยาก ท่านมีความพร้อมพยายามและตั้งใจที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จ                                                        |                  |      |         |     |           |
| 4.ท่านทุ่มเทให้กับงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ที่ได้รับมอบหมายจนงานสำเร็จ                                                                                                       |                  |      |         |     |           |
| 5.ท่านใส่ใจและตั้งใจกับการทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลในทุกชั้นตอน                                                                                                             |                  |      |         |     |           |
| การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ                                                                                                                                               |                  |      |         |     |           |
| 6.หากผู้อื่นบอกว่า ท่านมีความสามารถว่าทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลได้สำเร็จ ท่านก็จะทำงานสำเร็จเช่นกัน                                                                         |                  |      |         |     |           |
| 7.ท่านเชื่อว่า ข้อความหรือคำพูดเชิงบวกของผู้อื่น มีส่วนช่วยให้ท่านมองงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล เป็นเรื่องง่าย เช่น งานนี้เป็นงานที่ยากแต่ก็มีหลายคนที่สามารถทำมันให้สำเร็จได้ |                  |      |         |     |           |
| 8.ท่านเชื่อว่าข้อความเชิงบวกที่ท่านได้อ่านด้วยตนเอง มีส่วนช่วยให้ท่านประสบความสำเร็จในการทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล เช่น จงสนุกไปกับประสบการณ์ระหว่างทาง                     |                  |      |         |     |           |
| 9.เมื่อผู้อื่นพูดให้กำลังใจท่าน ท่านจะสามารถก้าวผ่านอุปสรรคในงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลที่เผชิญอยู่ได้                                                                         |                  |      |         |     |           |
| 10.ท่านเชื่อว่าคำพูดเชิงบวกจากผู้บังคับบัญชา ทำให้ท่านทุ่มเทกับงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลจนประสบความสำเร็จ เช่น เธอเป็นคนเก่งที่เชื่อว่าเธอสามารถทำได้                         |                  |      |         |     |           |

| การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและ<br>สื่อสารให้กำลังใจจากพี่เลี้ยงหรือผู้ควบคุมงาน                                                                                                                                     |  |  |  |  |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| 11.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบ<br>ดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์ ท่าน<br>จะได้กำลังใจจากหัวหน้างานหรือผู้ควบคุมงาน<br>ด้วยคำชม                                                                     |  |  |  |  |  |
| 12.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบ<br>ดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์<br>หัวหน้างานหรือผู้ควบคุมงาน มักบอกท่านด้วย<br>คำพูดที่สร้างแรงบันดาลใจ                                                          |  |  |  |  |  |
| 13.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบ<br>ดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์<br>หัวหน้าหรือผู้ควบคุมงานของท่านมักชี้ให้เห็น<br>ข้อดีและโอกาสที่ท่านจะได้รับจากสิ่งที่ท่านทำ<br>อยู่                            |  |  |  |  |  |
| 14. ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบ<br>ดิจิทัล ซึ่งอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องแข่งขัน<br>ระหว่างทีม เพื่อสร้างผลงาน ผู้ควบคุมงานของ<br>ทีม มักบอกถึงความเชื่อมั่นและมั่นใจในตัวทุก<br>คนในทีม                         |  |  |  |  |  |
| 15.การประเมินผลการปฏิบัติงานที่มีความเกี่ยวข้องกับ<br>ระบบดิจิทัล ที่ท่านต้องแข่งขันกันทำผลงาน<br>กับเพื่อนในระดับเดียวกันนั้น หัวหน้าหรือผู้<br>ควบคุมงานของท่านมักสร้างแรงจูงใจที่ดีให้ท่าน<br>สามารถสร้างผลงานได้สำเร็จ |  |  |  |  |  |



**แบบสอบถามความเหมาะสมในการนำต้นแบบการส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล  
ของนักบัญชีสู่การปฏิบัติ**

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง โปรดให้ข้อมูลครบถ้วนและตรงกับความเป็นจริงเพื่อประโยชน์ต่อการวิจัย  
ข้อมูลส่วนบุคคลของท่านจะถูกรักษาเป็นความลับ ไม่สามารถระบุตัวตนของบุคคลได้  
และจะนำเสนอเป็นภาพรวมเท่านั้น

**แบบสอบถามความเหมาะสมของกิจกรรมส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล**

**ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

1. เพศ ☐ (1) หญิง ☐ (2) ชาย
2. ระดับการศึกษาสูงสุด ☐ (1) ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ (2) ปริญญาตรี  
☐ (3) ปริญญาโท ☐ (4) ปริญญาเอก
3. อายุ  
☐ (1) 20-30 ปี ☐ (2) 31-45 ปี ☐ (3) 45 ปีขึ้นไป
4. ประสบการณ์ทำงานเป็นนักบัญชี  
☐ (1) น้อยกว่า 3 ปี ☐ (2) 3-5 ปี ☐ (3) 6-10 ปี ☐ (4) 11-15 ปี ☐ (5) 15  
ปีขึ้นไป
5. เปอร์เซ็นต์งานที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานโปรแกรมดิจิทัลจากจำนวนงานทั้งหมดที่ได้รับมอบหมาย  
☐ (1) น้อยกว่า 30% ☐ (2) 30-50% ☐ (3) 50-80% ☐ (4) 80-100%

| ตอนที่ 2 แบบสอบถามประสบการณ์การส่งเสริมการรับรู้สมรรถนะด้านดิจิทัล                          |                  |      |         |     |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|------|---------|-----|-----------|
| ท่านเห็นด้วยกับข้อความดังต่อไปนี้ในระดับใด                                                  | ระดับความคิดเห็น |      |         |     |           |
|                                                                                             | น้อยที่สุด       | น้อย | ปานกลาง | มาก | มากที่สุด |
| <b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม</b>                                           |                  |      |         |     |           |
| 1. กิจกรรมที่ 1 “การเปิดใจ ยอมรับและรู้จักการพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                 |                  |      |         |     |           |
| 2. กิจกรรมที่ 2 “ตัวอย่างข้อความและทดลองพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                      |                  |      |         |     |           |
| 3. กิจกรรมที่ 3 “ทดลองใช้การพูดเชิงบวกในการแข่งขันจริง” มีประโยชน์                          |                  |      |         |     |           |
| 4. กิจกรรมที่ 4 “พูดเชิงบวกอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น” มีประโยชน์ |                  |      |         |     |           |
| <b>ด้านความเหมาะสมผลของการจัดกิจกรรม</b>                                                    |                  |      |         |     |           |
| 1. ระยะเวลาในการดำเนินแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม                                             |                  |      |         |     |           |
| 2. plat form ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสม                                          |                  |      |         |     |           |
| 3. กิจกรรมต่างมีความเหมาะสมตามบริบทขององค์การ                                               |                  |      |         |     |           |
| <b>ด้านความง่ายของกิจกรรม</b>                                                               |                  |      |         |     |           |
| 1. บทสรุปในแต่ละกิจกรรมสามารถเข้าใจง่าย                                                     |                  |      |         |     |           |
| 2. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย                                                             |                  |      |         |     |           |
| 3. กระบวนการดำเนินกิจกรรมเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย                               |                  |      |         |     |           |
| <b>ด้านการนำไปใช้</b>                                                                       |                  |      |         |     |           |
| 1. ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับการทำงานระบบดิจิทัลในปัจจุบันได้      |                  |      |         |     |           |
| 2. ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างยั่งยืนได้                       |                  |      |         |     |           |

ภาคผนวก ง



การตรวจสอบความสอดคล้องของประเด็นแบบสอบถามกับนิยามที่ต้องการวัด

| ข้อคำถาม                                                                                                                                                                                                                             | ความคิดเห็นของ<br>ผู้ทรงคุณวุฒิ |                     |                     | IOC  | แปล<br>ผล |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------|---------------------|------|-----------|
|                                                                                                                                                                                                                                      | ผู้ทรง<br>คุณวุฒิ 1             | ผู้ทรง<br>คุณวุฒิ 2 | ผู้ทรง<br>คุณวุฒิ 3 |      |           |
| แบบสอบถามประสบการณ์การพูดกับตนเองเชิงบวก                                                                                                                                                                                             |                                 |                     |                     |      |           |
| ด้านบทบาท                                                                                                                                                                                                                            |                                 |                     |                     |      |           |
| 1.ท่านศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพูดกับตนเองเชิงบวกแล้วนำมา<br>ปรับใช้กับการทำงานด้านดิจิทัล                                                                                                                                            | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |
| 2.ท่านพูดกับตนเองเชิงบวกในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้<br>เทคโนโลยีดิจิทัล                                                                                                                                                    | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |
| 3.ท่านทราบว่าผู้ที่พูดเชิงบวกกับตนเองช่วยให้เกิดความมั่นใจ<br>การการปฏิบัติงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล                                                                                                                      | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |
| 4.ท่านได้รับ คำแนะนำจากผู้อื่นให้พูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อ<br>พัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล                                                                                                                         | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |
| 5.ท่านแนะนำให้ผู้อื่นพูดกับตนเองเชิงบวกเพื่อใช้พัฒนาศักยภาพ<br>ในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ระบบดิจิทัล                                                                                                                                  | 1                               | 1                   | 0                   | 0.67 | ใช้ได้    |
| ด้านอารมณ์ความรู้สึก                                                                                                                                                                                                                 |                                 |                     |                     |      |           |
| 6.ท่านมีความสุขเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกในการพูดกับตนเอง<br>เกี่ยวกับการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ดิจิทัล เช่น เราเป็นคนที่ม<br>ีความสามารถ หรือมีความชำนาญในเรื่องการเขียนโปรแกรม                                                            | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |
| 7.ท่านตื่นตัวเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกพูดกับตนเองเกี่ยวกับการ<br>ปฏิบัติงานที่ต้องใช้ดิจิทัล เช่น การเขียนชุดคำสั่งการทำงาน<br>โปรแกรมอัตโนมัติ เป็นสิ่งที่น่าเรียนรู้ สามารถนำมาปรับใช้ให้<br>เป็นประโยชน์กับการทำงานของเราได้ เป็นต้น | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |
| 8.ท่านอึดใจเมื่อใช้ข้อความเชิงบวกในการพูดกับตนเองก่อน<br>ปฏิบัติงานที่ต้องใช้ดิจิทัล เช่น ฉันสามารถทำงานนี้ได้ดีมาก                                                                                                                  | 0                               | 1                   | 1                   | 0.67 | ใช้ได้    |
| 9.ท่านมีกำลังใจฝ่าฝืนอุปสรรคที่เจอขณะปฏิบัติงานเกี่ยวกับ<br>ระบบดิจิทัล เมื่อใช้ข้อความเชิงบวกพูดกับตนเอง เช่น เรา<br>สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ เป็นต้น                                                                                 | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |
| 10.ท่านสนุกกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆในงานที่มีการนำระบบดิจิทัล<br>เข้ามาใช้ เมื่อท่านได้พูดข้อความเชิงบวกกับกับตนเอง เช่น ฉัน<br>สนใจและอยากเรียนรู้ในเรื่องการเขียนชุดคำสั่งการทาง<br>โปรแกรมอัตโนมัติ เป็นต้น                        | 1                               | 1                   | 1                   | 1    | ใช้ได้    |

| ด้านพฤติกรรม                                                                                                        |   |   |   |      |        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|------|--------|
| 16. ท่านเตือนตนเองให้พูดเชิงบวกบ่อยๆ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความรู้ความสามารถด้านดิจิทัล                       | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 17. ท่านเปลี่ยนคำพูดลบเป็นคำพูดบวกต่องานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล                                           | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 18. ท่านชื่นชมตนเองทุกครั้งเมื่อทำสิ่งเล็กๆน้อยๆสำเร็จในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล                    | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 19. ท่านมองหาข้อดีจากการปฏิบัติงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                                                        | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 20. ท่านมองหาโอกาสในอุปสรรคจากการปฏิบัติงานที่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัล                                               | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการรับรู้ข้อมูลในปัจจุบัน                                                       |   |   |   |      |        |
| 21. ความสามารถในการคัดกรองข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือจากระบบดิจิทัล(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                           | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 22. ความสามารถในการค้นหาข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลอย่างถูกต้องและรวดเร็ว(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                          | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 23. ความสามารถในการประเมินความถูกต้องของข้อมูลจากระบบดิจิทัล(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                 | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 24. ความสามารถในการตรวจสอบข้อเท็จจริง จากข้อมูลในระบบดิจิทัล(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                 | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในปัจจุบัน                                   |   |   |   |      |        |
| 25. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล (ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                       | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 26. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลในรูปแบบการประชุม และนำเสนอ(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)        | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 27. ความสามารถในการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                               | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 28. ความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สื่อสารออกไปแล้ว(เช่น การเรียกคืนE-mail) (ปัจจุบันท่านมีระดับใด) | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |

| ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัลในปัจจุบัน                                                    |   |   |   |      |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|------|--------|
| 29.ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรม สำหรับสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 30.สามารถเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่างๆเพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล (ปัจจุบันท่านมีระดับใด) | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 31.ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรม เพื่อแก้ไขเนื้อหาด้านดิจิทัล(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                 | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 32.ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล (ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                 | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องความปลอดภัยในปัจจุบัน                                                                   |   |   |   |      |        |
| 33.ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลส่วนบุคคลจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                        | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 34.ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลขององค์กรจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                        | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 35.ความสามารถในการตรวจจับความพยายามเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัลที่ไม่พึงประสงค์(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                             | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 36.ความสามารถในการตั้งค่าอนุญาตเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                       | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการแก้ไขปัญหาในปัจจุบัน                                                                 |   |   |   |      |        |
| 37.ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                                                       | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 38.ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการทำงานของโปรแกรมดิจิทัลต่างๆผ่านการตั้งค่า(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                             | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 39.ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                         | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 40.ความสามารถในการปรับเปลี่ยน หรือกำหนดคำสั่ง เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบ(ปัจจุบันท่านมีระดับใด)                                   | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่คาดหวัง                                           |   |   |   |      |        |
| 45.ความสามารถการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างบุคคล(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                               | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 46.ความสามารถการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลระหว่างกลุ่มบุคคลในรูปแบบการประชุม และนำเสนอ(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)               | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |

|                                                                                                                                 |   |   |   |      |        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|------|--------|
| 47.ความสามารถการสื่อสารผ่านระบบดิจิทัลเพื่อการประชาสัมพันธ์ (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                         | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 48.ความสามารถในการเรียกคืนข้อมูลผ่านระบบดิจิทัลที่สื่อสารออกไปแล้ว (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                  | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| <b>ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัลที่คาดหวัง</b>                                                 |   |   |   |      |        |
| 49.ความสามารถในการใช้เครื่องมือ โปรแกรม สำหรับสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 50.สามารถเขียนคำสั่งผ่านโปรแกรมต่างๆเพื่อช่วยในการทำงาน หรือช่วยในการวิเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด) | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 51.ความสามารถในการใช้เครื่องมือ/โปรแกรมเพื่อแก้ไขเนื้อหาด้านดิจิทัล(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                  | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 52.ความสามารถในการใช้โปรแกรมที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาด้านดิจิทัล(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                  | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| <b>ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องความปลอดภัยที่คาดหวัง</b>                                                                |   |   |   |      |        |
| 53.ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลส่วนบุคคลจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                        | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 54.ความสามารถในการป้องกันเนื้อหาดิจิทัลขององค์กรจากการเข้าถึงที่ไม่พึงประสงค์(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                        | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 55.ความสามารถในการตรวจจับความพยายามเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัลที่ไม่พึงประสงค์(ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                             | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 56.ความสามารถในการตั้งค่าอนุญาตเข้าถึงข้อมูลเฉพาะผู้เกี่ยวข้อง (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                      | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| <b>ระดับความสามารถการปฏิบัติงานในเรื่องการแก้ไขปัญหาที่คาดหวัง</b>                                                              |   |   |   |      |        |
| 57.ความสามารถในการกู้คืนข้อมูล (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                                                      | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 58.ความสามารถในการแก้ไขปัญหาการทำงานของโปรแกรมดิจิทัลต่าง ๆ ผ่านการตั้งค่า (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                          | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 59.ความสามารถในการหาค้นหาสาเหตุของปัญหาที่เกิดจากระบบดิจิทัล (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                        | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |
| 60.ความสามารถในการปรับเปลี่ยน หรือกำหนดคำสั่ง เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบ (ท่านคาดหวังที่จะมีระดับใด)                                  | 1 | 1 | 1 | 1    | ใช้ได้ |

| ข้อคำถาม                                                                                                                                                                                  | ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ |                 |                 | IOC  | แปลผล  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------|-----------------|------|--------|
|                                                                                                                                                                                           | ผู้ทรงคุณวุฒิ 1             | ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 | ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 |      |        |
| แบบสอบถามเพื่อตรวจสอบหลักการออกแบบจากการศึกษาเอกสารกับนักบัญชี                                                                                                                            |                             |                 |                 |      |        |
| การให้ตัวอย่างข้อความที่ช่วยให้เกิดสมรรถนะ                                                                                                                                                |                             |                 |                 |      |        |
| 66.หากผู้อื่นบอกว่า ท่านมีความสามารถว่าทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลได้สำเร็จ ท่านก็จะทำงานสำเร็จเช่นกัน                                                                         | 1                           | 1               | 1               | 1    | ใช้ได้ |
| 67.ท่านเชื่อว่า ข้อความหรือคำพูดเชิงบวกของผู้อื่น มีส่วนช่วยให้ท่านมองงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล เป็นเรื่องง่าย เช่น งานนี้เป็นงานที่ยากแต่ก็มีหลายคนที่สามารถทำมันให้สำเร็จได้ | 1                           | 1               | 0               | 0.67 | ใช้ได้ |
| 68.ท่านเชื่อว่าข้อความเชิงบวกที่ท่านได้อ่านด้วยตนเอง มีส่วนช่วยให้ท่าน ประสบความสำเร็จในการทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล เช่น จงสนุกไปกับประสบการณ์ระหว่างทาง                    | 1                           | 1               | 1               | 1    | ใช้ได้ |
| 69.เมื่อผู้อื่นพูดให้กำลังใจท่าน ท่านจะสามารถก้าวผ่านอุปสรรคในงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลที่เผชิญอยู่ได้                                                                         | 1                           | 1               | 1               | 1    | ใช้ได้ |
| 70.ท่านเชื่อว่าคำพูดเชิงบวกจากผู้บังคับบัญชา ทำให้ท่านทุ่มเทกับงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัลจนประสบความสำเร็จ เช่น เธอเป็นคนเก่ง ที่เชื่อว่าเธอสามารถทำได้                         | 1                           | 1               | 1               | 1    | ใช้ได้ |
| การสร้างสถานการณ์ให้เกิดการแข่งขันและสื่อสารให้กำลังใจจากผู้ควบคุมงาน                                                                                                                     |                             |                 |                 |      |        |
| 71.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์ ท่านจะได้กำลังใจจากหัวหน้างานหรือผู้ควบคุมงานด้วยคำชม                                                | 1                           | 1               | 1               | 1    | ใช้ได้ |
| 72.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์ หัวหน้างานหรือผู้ควบคุมงาน มักบอกท่านด้วยคำพูดที่สร้างแรงบันดาลใจ                                    | 1                           | 1               | 1               | 1    | ใช้ได้ |
| 73.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งต้องแข่งขันกับเวลาและกฎเกณฑ์ หัวหน้าหรือผู้ควบคุมงานของท่านมักชี้ให้เห็นข้อดีและโอกาสที่ท่านจะได้รับจากสิ่งที่ท่านทำอยู่          | 0                           | 1               | 1               | 0.67 | ใช้ได้ |
| 74.ในการทำงานบัญชีที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ซึ่งอยู่                                                                                                                              | 1                           | 1               | 1               | 1    | ใช้ได้ |

|                                                                                                                                                                                                           |   |   |   |   |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|--------|
| ในสถานการณ์ที่ต้องแข่งขันระหว่างทีม เพื่อสร้างผลงาน ผู้ควบคุมงานของทีม มักบอกถึงความเชื่อมั่นและมั่นใจในตัวทุกคนในทีม                                                                                     |   |   |   |   |        |
| 75.การประเมินผลการปฏิบัติงานที่มีความเกี่ยวข้องกับระบบดิจิทัล ที่ท่านต้องแข่งขันกันทำผลงานกับเพื่อนในระดับเดียวกันนั้น หัวหน้าหรือผู้ควบคุมงานของท่านมักสร้างแรงจูงใจดีดีให้ท่านสามารถสร้างผลงานได้สำเร็จ | 1 | 1 | 1 | 1 | ใช้ได้ |

| ข้อคำถาม                                                                                  | ความคิดเห็นของ<br>ผู้ทรงคุณวุฒิ |                        |                        | IOC | แปล<br>ผล |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------|------------------------|-----|-----------|
|                                                                                           | ผู้ทรง<br>คุณวุฒิ<br>1          | ผู้ทรง<br>คุณวุฒิ<br>2 | ผู้ทรง<br>คุณวุฒิ<br>3 |     |           |
| แบบสอบถามความเหมาะสมของการจัดกิจกรรม (เห็นด้วยกับข้อความดังต่อไปนี้ในระดับใด)             |                                 |                        |                        |     |           |
| ประโยชน์ของกิจกรรม                                                                        |                                 |                        |                        |     |           |
| 1.กิจกรรมที่ 1 “การเปิดใจ ยอมรับและรู้จักการพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| 2. กิจกรรมที่ 2 “ตัวอย่างข้อความและทดลองพูดกับตนเองเชิงบวก” มีประโยชน์                    | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| 3.กิจกรรมที่ 3 “ทดลองใช้การพูดเชิงบวกในการแข่งขันจริง” มีประโยชน์                         | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| 4.กิจกรรมที่ 4 “พูดเชิงบวกอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น”มีประโยชน์ | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| ความเหมาะสมของการจัดกิจกรรม                                                               |                                 |                        |                        |     |           |
| 1.ระยะเวลาในการดำเนินแต่ละกิจกรรมมีความเหมาะสม                                            | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| 2.plat form ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสม                                         | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| 3.กิจกรรมต่างมีความเหมาะสมตามบริบทขององค์การ                                              | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| ความง่ายของกิจกรรม                                                                        |                                 |                        |                        |     |           |
| 1.บทสรุปในแต่ละกิจกรรมสามารถเข้าใจง่าย                                                    | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| 2.สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย                                                            | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| 3.กระบวนการดำเนินกิจกรรมเป็นสิ่งที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย                              | 1                               | 1                      | 1                      | 1   | ใช้ได้    |
| ด้านการนำไปใช้                                                                            |                                 |                        |                        |     |           |

|                                                                                        |   |   |   |   |        |
|----------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|--------|
| 1.ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับการทำงาน ระบบดิจิทัลในปัจจุบันได้ | 1 | 1 | 1 | 1 | ใช้ได้ |
| 2.ความรู้ที่จากการเข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างยั่งยืนได้                   | 1 | 1 | 1 | 1 | ใช้ได้ |





## เอกสารประกอบการทำกิจกรรม

### กิจกรรมที่ 1 Self-talk knowledge and Goals setting

### POSITIVE SELF-TALK

การพูดกับตัวเองเชิงบวกเพื่อความสำเร็จนั้นเป็นสิ่งสำคัญ และเมื่อมีการทำอย่างสม่ำเสมอและทำอย่างถูกต้อง คำพูดในแง่ดีที่บอกกับตัวเองนี้จะสามารถป้องกันคุณจากความคิดในแง่ลบและทำลายตัวเองได้ คำพูดในแง่ดีจะช่วยเปลี่ยนระบบความคิดของคุณใหม่ และช่วยให้คุณหลุดจากความเชื่อที่อยู่ในกรอบของตัวเอง

Positive Self-talk เป็นการสื่อสารระหว่างจิตสำนึกความรู้สึกผ่านทางจิตใจ และการกระทำของจิตใต้สำนึกในจิตใจ อาจอธิบายให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นก็คือ การพูดคุยกับจิตใต้สำนึกของตัวเอง หรือการตั้งโปรแกรมจิตใต้สำนึกของเราด้วยความคิดในแง่บวก

ส่วนใหญ่มนุษย์มักพูดกับจิตใต้สำนึกของตัวเองด้วยความคิดในแง่ลบ ซึ่งจะทำให้ไปสู่การถูกตัวเอง การตั้งสติใจที่ไม่ดี และมักเกิดความคิดที่ไม่ดีตามมาด้วย แต่เราสามารถแก้ไขได้ด้วยวิธีที่ง่ายและถูกต้องที่สุดนั่นก็คือ การพูดคุยกับตัวเองในแง่บวกเพื่อความสำเร็จนั่นเอง

ความสำเร็จเป็นเรื่องภายในจิตใจ หากคุณเห็นตัวเองเป็นคนที่ไม่ประสบความสำเร็จแบบไหน ความคิดของคุณจะเปลี่ยนให้คุณกลายเป็นคนแบบนั้น ดังนั้นเราจึงใช้การพูดคุยกับจิตใต้สำนึกในแง่บวกเพื่อช่วยให้เราประสบความสำเร็จ

Positive Self-talk เมื่อความสำเร็จสามารถทำให้เรามีทัศนคติที่ถูกต้อง เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก คำพูดที่ดีและสร้างสรรค์จะเป็นจุดเริ่มต้นให้เราใช้ชีวิตที่ดีขึ้น ดังนั้นเราควรนำคำพูดนั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเองมากที่สุด

Reference : <https://www.nononyakkean.com/goal/positive-affirmations-for-success/>



## คำพูดกับตัวเองในแง่บวก เพื่อความสำเร็จในวันข้างหน้า

EXAMPLE

**“ฉันชื่อ xxx”**

**ฉันเชื่อว่า ฉันสามารถทำได้ทุกอย่าง**  
คุณต้องพูดกับตัวเองทุกวันว่า “ฉันทำได้” การปลุกใจและให้กำลังใจตัวเองด้วยการพูดแบบนี้จะทำให้คุณสามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างที่ฉันอยากทำได้

**ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นตอนนี้ เกิดขึ้นเพื่อสิ่งที่ดีที่สุดในอนาคต**  
ไม่เคยมีเรื่องอะไรจะเกิดขึ้น ให้อธิบายว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเหตุผลในตัวฉัน ซึ่งก็เป็นความภูมิใจของฉัน หรือที่ชาวพุทธเรียกว่า ธรรมะจิตธรรม นั้นเอง

**ฉันเป็นสถาปนิกของชีวิตตัวเอง ฉันสร้างฐานและเลือกสิ่งที่เหมาะสมให้กับชีวิตของตัวเอง**  
การพูดกับจิตใต้สำนึกเป็นสิ่งที่คุณควรบอกตัวเองทุกเช้าตอนตื่นนอน เมื่อตื่นขึ้นมาให้บอกกับตัวเองว่า ฉันทำได้ และฉันมีความตั้งใจที่จะทำด้วย คุณสามารถทำในสิ่งที่คุณชอบได้ในทุก ๆ วัน เพราะคุณคือเจ้าของชีวิตตัวเอง ที่เป็นเหมือนสถาปนิกคอยออกแบบชีวิตให้กับตัวเอง

\*หากคุณเริ่มวันใหม่ด้วยความคิดและความรู้สึกในแง่บวก มันก็จะเปลี่ยนมุมมองของคุณให้เป็นอะไรที่น่าเหลือเชื่อ และวันที่ดีจะหลั่งหลั่งเข้ามา ร. ลอยฟ้าตามดู

**ความสามารถในการเอาชนะความท้าทายของวันนี้ฉันจะใช้มันที่สุด ศักยภาพของวันนี้จะประสบความสำเร็จในไม่ช้าที่สุด**  
เป็นเรื่องจริงที่ศักยภาพความสามารถของคนเราไม่ใช้ซ้ำกัน แต่ต้องลองทำด้วยตัวเองนะ ลองถามตัวเองว่า คุณอยากมีชีวิตแบบไหน? อะไรที่คุณอยากได้? อะไรที่คุณอยากได้? อะไรที่คุณอยากได้? การพูดกับตัวเองในแง่บวกจะช่วยให้คุณจัดการกับขอบเขตหรือข้อจำกัดทั้งหมดได้

**ฉันสามารถทำเรื่องที่ยิ่งใหญ่ให้สำเร็จได้**  
หนึ่งในคำพูดกับตัวเองที่ฉันอยากมากที่สุดคือ การบอกตัวเองในแง่ดีว่า ฉันสามารถทำทุกเรื่องที่ยิ่งใหญ่ในชีวิตให้สำเร็จได้ ไม่ว่ามันจะยากแค่ไหนก็ตาม และฉันจะเอาชนะมันได้ด้วยตัวเอง ความรู้สึกนี้ให้ฉันกับงานและการของคุณ โดยการบอกกับตัวเองด้วยคำพูดในแง่ดี และความสำเร็จที่ว่าฉันสามารถทำเรื่องที่ยิ่งใหญ่ได้ จะเป็นการมอบพลังให้คุณในการสร้างชีวิตที่คุณปรารถนา

**วันนี้ฉันเปลี่ยนไปด้วยความกระตือรือร้นและความสุข**  
ความสุขต้องเริ่มจากภายใน ไม่ใช่ภายนอก อีกทั้งยังเริ่มต้นกับที่คุณตื่นนอนขึ้นมาอีกด้วย ดังนั้นควรพูดประโยคในแง่บวกกับตัวเองซ้ำ ๆ ว่าเป็นนิสัย ให้เป็นสิ่งที่ต้องทำเป็นอันดับแรกในทุกเช้า

Reference : <https://www.nononyakkean.com/goal/positive-affirmations-for-success/>

| Goals setting            |          | Name:           |
|--------------------------|----------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> |          | <u>Phawinee</u> |
|                          | Result : |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |

| Goals setting            |          | Name:           |
|--------------------------|----------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> |          | <u>Nataporn</u> |
|                          | Result : |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |
| _____                    | _____    |                 |

| Goals setting            |          | Name:          |
|--------------------------|----------|----------------|
| <input type="checkbox"/> |          | <u>Werayut</u> |
|                          | Result : |                |
| _____                    | _____    |                |
| _____                    | _____    |                |
| _____                    | _____    |                |
| _____                    | _____    |                |
| _____                    | _____    |                |

| Goals setting            |          | Name:              |
|--------------------------|----------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> |          | <u>Patcharamon</u> |
|                          | Result : |                    |
| _____                    | _____    |                    |
| _____                    | _____    |                    |
| _____                    | _____    |                    |
| _____                    | _____    |                    |
| _____                    | _____    |                    |

## แบบฟอร์ม Goal Setting

## กิจกรรมที่ 2 Positive Self-talk Diary

[illegible]

NAME :



**I can do it**  
ฉันสามารถทำได้






**I believe in myself and my abilities**  
ฉันเชื่อในตัวเองและ  
ความสามารถของตนเอง






**I am always doing the best I can**  
ฉันะทำดีที่สุดเสมอฉัน  
สามารถทำได้




OTHER....

## แบบฟอร์มข้อความ Positive Self-talk

กิจกรรมที่ 4 Create program competition

[illegible]

แบบฟอร์มการพูดกับตนเองเชิงบวกที่นำมาประยุกต์ใช้

## ประวัติผู้เขียน

|                   |                                                                          |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ-สกุล         | นางสาวดลหรรษ พัทธภูมิ                                                    |
| วัน เดือน ปี เกิด | 9 พฤศจิกายน 2535                                                         |
| สถานที่เกิด       | จังหวัดสงขลา                                                             |
| วุฒิการศึกษา      | บัญชีบัณฑิต<br>มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์<br>ปีที่สำเร็จการศึกษา พ.ศ. 2557 |

