



นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

INNOVATIVE FOLK SONG MEDIA TO CREATE KNOWLEDGE ABOUT
TECHNOLOGICAL CRIMES AMONG THE ELDERLY



กัญญา ตู้พิจิตร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

INNOVATIVE FOLK SONG MEDIA TO CREATE KNOWLEDGE ABOUT
TECHNOLOGICAL CRIMES AMONG THE ELDERLY



KANYA TOOPICHIT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Art Education)

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ
ของ
กัญญา ตู๊พิจิตร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

ชื่อเรื่อง	นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ
ผู้วิจัย	กัญญา ตู้อิศจิตรี
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ระวีวรรณ วรรณวิไชย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยเปรียบเทียบผลก่อน และ หลังการทดลอง และศึกษาความพึงพอใจ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ, แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี และแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้สูงอายุ ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตบ้านฟ้ารังสิต จังหวัดปทุมธานี จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง จากแบบวัดระดับความรู้เท่าทันฯ เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติทดสอบที (Paired Samples T-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ เป็นการบูรณาการเพลงพื้นบ้าน ร่วมกับบทบาทสมมุติ และการใช้สื่อเทคโนโลยี ผสมผสานออกมาในรูปแบบของแผนกิจกรรม จำลองสถานการณ์ของมิจฉาชีพ และเหยื่อ ตามประเด็นต่างๆ ของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ผ่านบทเพลง และเผชิญสถานการณ์เสมือนจริง เกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม ใช้ระยะเวลา 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที 2) ผลการทดลองที่วิเคราะห์ด้วยสถิติ T-test พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง สูงกว่า ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : นวัตกรรม, สื่อเพลงพื้นบ้าน, อาชญากรรมทางเทคโนโลยี, ผู้สูงอายุ, การรู้เท่าทัน

Title	INNOVATIVE FOLK SONG MEDIA TO CREATE KNOWLEDGE ABOUT TECHNOLOGICAL CRIMES AMONG THE ELDERLY
Author	KANYA TOOPICHIT
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Rawiwan Wanwichai , Ph.D.

The objective of this research is to develop innovative folk music media, to create knowledge about technological crimes among the elderly by comparing the results before and after the experiment and studying satisfaction. The tools used include innovative folk music media, and a technological crime literacy level test. and satisfaction assessment form for the sample group. The population were 20 elderly members of the BaanFah Rangsit Quality of Life Development Center in Pathum Thani province. By choosing specifically from the knowledge level test, the data was collected and analyzed using percentages, means, standard deviations. and testing the differences in means using a t-test statistic (Paired Simples T-test). The results of the research found the following: (1) the development of innovation in folk music media It is an integration of folk songs and together with role playing and the use of technological media combined in the form of an activity plan, to simulate the situation of criminals and victims according to various issues of technological crimes, focusing on how to create learning through songs and face virtual situations. It became a learning experience, with a total of seven activities, used seven times and for an hour and half each time; (2) the results of the experiment analyzed with T-test statistics found that the average score. After the experiment, it was higher than before and with a statistical significance of .05; and (3) satisfaction of the elderly with the innovation of folk music media at the highest level

Keyword : Innovation, Folk Music Media, Awareness, Technological Crimes, Elderly People



กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความกรุณาอย่างยิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย อาจารย์ที่ปรึกษาหลักปริญญานิพนธ์ ซึ่งมอบความรู้ และคำแนะนำในการพัฒนางานวิจัยอันเป็นประโยชน์ และมีคุณค่า ทั้งส่งเสริม และมอบกำลังใจด้วยความเมตตาเสมอมา จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ คุณแม่ศรีนวล ขำอาจ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะพื้นบ้าน-ลำตัด) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวีน แพทย์ยานนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช ศิริกิจ และอาจารย์ไกรภัส สันติกุล ผู้ให้ความกรุณาพิจารณา ตรวจสอบ ให้คำแนะนำในการพัฒนาเครื่องมือวิจัย ให้เกิดคุณภาพ และมีประสิทธิภาพสูงสุด

ขอขอบคุณ นายสิทธิพล สังข์ทับ นายเทอดพงษ์ เพชรจันทิก นางสาวจริยาดี สารศรี นายณรงค์ศักดิ์ ไรยบุตร และนายสมิณ อึ้งปัญญา ที่ให้การสนับสนุนการดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยเป็นอย่างดี รวมทั้งทีมงานนักแสดง ถ่ายทำวิดีโอเพลงพื้นบ้าน จากสมาชิชมรมรำไทย ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี ขอขอบคุณ สำนักวิทยบริการสารสนเทศสารสนเทศ มทร.ธัญบุรี นายวันชัย แก้วดี และทีมงาน ที่กรุณาอนุเคราะห์สถานที่ถ่ายทำบันทึก และตัดต่อวิดีโอเพลงพื้นบ้าน ซึ่งเป็นหนึ่งในผลการวิจัย ให้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี กับทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญ และนายนเรศ แสนสะอาด ผู้ให้คำปรึกษาพร้อมกับกำลังใจเสมอมา

ขอขอบคุณ คณาจารย์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษาทุกท่าน ที่ได้มอบองค์ความรู้ แนวความคิด รวมทั้งมุมมองต่าง ๆ อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษา การวิจัย ให้บรรลุผลสำเร็จ และสมาชิก ป.โท ศิลปะการแสดงรุ่น 65 คุณแอ้น ธนพร โชคชัยปัดมาพร ที่ร่วมผ่านทุกปัญหา คอยให้กำลังใจกันและกันเสมอมา

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้ากราบขอพระคุณมารดา ที่ให้การสนับสนุน เป็นกำลังใจอยู่เคียงข้างกัน

กัญญา ผู้พิจิตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญรูปภาพ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
คำถามการวิจัย.....	8
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	9
ความสำคัญของการวิจัย.....	9
ขอบเขตการวิจัย.....	9
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	9
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	9
ตัวแปรที่ศึกษา.....	10
ขอบเขตเชิงพื้นที่ / เชิงเวลา.....	10
ประเด็นเนื้อหาที่จะทำการวิเคราะห์.....	10
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	10
สมมติฐานของการวิจัย.....	10
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	11
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	1

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	2
1. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับเพลงพื้นบ้าน	3
1.1 ความหมายของเพลงพื้นบ้าน.....	3
1.2 รูปแบบเพลงพื้นบ้าน.....	3
1.3 ลักษณะคำประพันธ์เพลงพื้นบ้าน.....	6
1.4 ความหมายของสื่อพื้นบ้าน.....	10
2. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ.....	11
2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับผู้สูงอายุและภาวะสูงอายุ.....	11
2.2 การเรียนรู้ของผู้สูงอายุ.....	12
2.3 หลักการจัดกิจกรรมในผู้สูงอายุ.....	15
2.4 หลักการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้สูงอายุ.....	16
3. แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี.....	17
3.1 พฤติกรรม วิธีการของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี.....	17
3.2 แนวทางป้องกันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี.....	20
4.แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ.....	23
4.1 ความหมายของการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ.....	23
4.2 เทคนิควิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ.....	23
4.3 แนวทางการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้สูงอายุ.....	24
5.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี.....	25
5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ.....	26
5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ.....	26
5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลงพื้นบ้านและผู้สูงอายุ.....	28

บทที่ 3.....	29
วิธีดำเนินการวิจัย	29
3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	29
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	29
3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	30
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	33
3.5 การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	34
บทที่ 4.....	35
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	35
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	35
4.3.1 การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ	35
4.3.2 การเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม.....	68
4.3.3 การศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม	72
บทที่ 5.....	76
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	76
สมมติฐานของการวิจัย.....	76
ขอบเขตการวิจัย	76
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	76
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	76

ตัวแปรที่ศึกษา	77
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	77
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	77
1. นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี	77
2. แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทาง	78
3. แบบประเมินความพึงพอใจ	79
การเก็บรวบรวมข้อมูล	80
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	81
สรุปผลการวิจัย	82
1. การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีใน ผู้สูงอายุ	82
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรม ทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม	87
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรม ทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม	88
อภิปรายผล	88
1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีใน ผู้สูงอายุ	88
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรม ทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม	94
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรม ทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม	98
ข้อเสนอแนะจากผลของการวิจัยครั้งนี้	100
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	101

บรรณานุกรม.....	102
ภาคผนวก.....	108
ภาคผนวก ก.....	109
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย.....	110
ภาคผนวก ข.....	111
แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	112
ภาคผนวก ค	124
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	125
ภาคผนวก ง	168
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัยและการเก็บข้อมูล	169
ภาคผนวก จ.....	179
เอกสารรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์.....	180
ประวัติผู้เขียน.....	181

สารบัญตาราง

หน้า

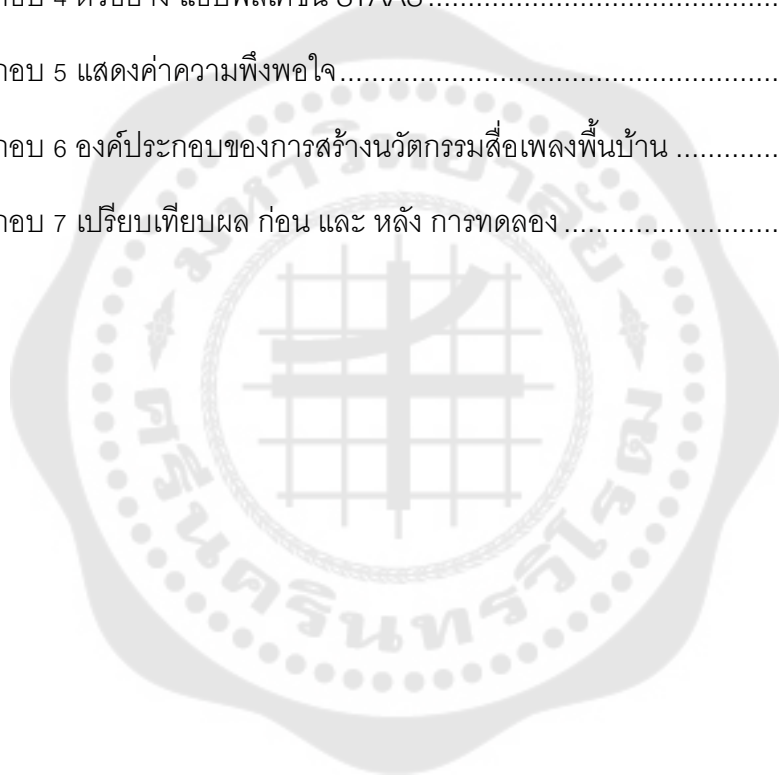
ตาราง 1 หมายเลขโทรศัพท์ของธนาคารต่าง ๆ ในประเทศไทย	22
ตาราง 2 แนวคิดในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ	42
ตาราง 3 Line Chatbot อินบอกร์ หลอดรัก	45
ตาราง 4 Line Chatbot ล่อลวงล้วงลับ	48
ตาราง 5 Line chatbot เร็วไร ไถเงิน	51
ตาราง 6 Line Chatbot คิด ระวัง ตั้งสติ	54
ตาราง 7 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ	56
ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out)	58
ตาราง 9 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 1	61
ตาราง 10 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 2	62
ตาราง 11 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 3	63
ตาราง 12 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 4	64
ตาราง 13 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 5	65
ตาราง 14 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 6	66
ตาราง 15 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 7	67
ตาราง 16 แสดงค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพทั่วไป	69
ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีรายบุคคล	71
ตาราง 18 การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี	72

ตาราง 19 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน หลังการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อ สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีหลังเข้าร่วมกิจกรรม.....	73
--	----



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 แสดงหมายเลขโทรศัพท์ธนาคาร.....	22
ภาพประกอบ 2 ภาพรวมการใช้เพลงพื้นบ้านในแต่ละชนิด.....	38
ภาพประกอบ 3 ตัวอย่าง หน้าจอ LINE OA “วัยเก๋่า เท้าทันกลโกง”.....	40
ภาพประกอบ 4 ตัวอย่าง แอปพลิเคชัน STAAS.....	41
ภาพประกอบ 5 แสดงค่าความพึงพอใจ.....	75
ภาพประกอบ 6 องค์ประกอบของการสร้างนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน	86
ภาพประกอบ 7 เปรียบเทียบผล ก่อน และ หลัง การทดลอง.....	87



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การก้าวเข้าสู่สังคมสูงอายุโดยสมบูรณ์ของประเทศไทยเป็นสิ่งที่ส่งผลให้ทุกภาคส่วนต่างเร่งศึกษาผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประชากร ผลสำรวจที่ผ่านมาพบว่าสัดส่วนประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปในประเทศไทย มีมากถึงอัตราร้อยละ 20 ของจำนวนประชากรทั้งหมด และกลายเป็น “สังคมสูงวัยระดับสุดยอด” (Super Aged Society) ในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า(ศิริวรรณ อรุณทิพย์ไพฑูรย์, 2563) (เอกสารจากเว็บไซต์) ผู้สูงอายุมักประสบปัญหาต่าง ๆ เช่น ด้านสุขภาพ ที่เกิดการเสื่อมถอยของร่างกายตามวัย การเจ็บป่วย หรือปัญหาสุขภาพจิต ด้านเศรษฐกิจ อันเนื่องมาจากการเกษียณอายุ ที่ผู้สูงอายุบางกลุ่มอาจมีรายได้ลดลง หรือขาดรายได้ และสภาพร่างกายที่ไม่เอื้อต่อการทำงานได้อย่างเต็มศักยภาพ ด้านสังคม การต้องการความรัก ความเอาใจใส่จากคนในครอบครัวหรือคนรอบข้าง ความภูมิใจ และเห็นคุณค่าในตนเองลดลง และที่สำคัญด้านสภาพแวดล้อมที่เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนสำคัญในการติดต่อสื่อสาร อำนวยความสะดวก หรือการดำเนินชีวิตในด้านต่าง ๆ ที่ผู้สูงอายุจำเป็นต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจให้ทัน ตามความเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว(รุจา รอดเข็ม และ สุดาร์ตน์ไชยประสิทธิ์, 2562, น. 2) นอกจากนั้นแล้ว กลุ่มผู้สูงอายุกลายเป็นที่หมายปองของภาคธุรกิจ ซึ่งนักการตลาดในปัจจุบันมองเห็นว่าผู้สูงอายุเป็นกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหม่ที่มีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีศักยภาพในการใช้สินค้าและบริการ โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุตอนต้น ที่อยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านจากการทำงานไปสู่ชีวิตหลังเกษียณ เป็นผู้มีทั้ง ทางการเงิน กำลัง และเวลา ทำให้นักการตลาดต่างเร่งศึกษาคุณลักษณะของผู้สูงอายุเพื่อทำความเข้าใจวิถีการใช้ชีวิต และ หาช่องทางเข้าถึงความสนใจของผู้สูงอายุด้วยการนำเสนอสินค้า และ บริการผ่านสื่อต่าง ๆ ที่ผู้สูงอายุมีโอกาสได้เสพ ทั้งสื่อเก่าอย่างโทรทัศน์ วิทยุ สิ่งพิมพ์ และสื่อใหม่อย่างสื่อออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เช่น Line, Facebook(Management, 2018, น. 175)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้คนมากมาย เมื่อเทียบกับอดีตในทุกมิติ เทคโนโลยีเข้ามาช่วยลดระยะห่าง ให้สามารถติดต่อสื่อสารกันอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้สูงอายุสามารถสื่อสารกับคนในครอบครัว เพื่อน หรือญาติ ที่อยู่ห่างไกล ได้ง่ายขึ้นหรือพบกับเพื่อนใหม่จากสังคมออนไลน์ ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ ความบันเทิง ได้มากขึ้น นอกจากนี้ ยังทำให้เกิดช่องทางในการสร้างรายได้ ในลักษณะอาชีพใหม่ คือ การขายสินค้าออนไลน์ ที่เติบโตเป็นอย่างมากจากช่วงสถานการณ์โควิด ซึ่งจากข้อมูลของ

ศูนย์วิจัยกสิกรไทยพบว่า แม้ว่าสถานการณ์โควิดจะคลี่คลายลง จนทำให้ผู้บริโภคออกไปทำกิจกรรมนอกบ้าน ได้กลับไปใช้จ่ายซื้อสินค้าผ่านหน้าร้าน แต่ความคุ้นเคย ความสะดวกสบาย หรือปัจจัยอื่น ๆ จากการซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ในช่วงโควิดที่ผ่านมา น่าจะส่งผลให้การซื้อสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ของผู้บริโภคจะยังคงมีอยู่และกลายเป็นพฤติกรรม New normal ต่อไป และหากสังเกตความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกระดาเนินชีวิตในสังคม ในช่วงรอบปีที่ผ่านมา จากที่สมาร์ทโฟน เป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้เข้าถึงสื่อบันเทิง หรือใช้สนทนาระหว่างกันบนโลกออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงมาสู่เครื่องมือที่ใช้ทำธุรกรรมส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความง่ายดาย สะดวก รวดเร็ว ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้บริโภค และการบริการของผู้ประกอบการในปัจจุบัน ก็ปรับเปลี่ยนไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีนี้เช่นกัน และขยายเติบโตขึ้น ในหลากหลายอุตสาหกรรม จนเรียกได้ว่าทั้งผู้ประกอบการ และผู้บริโภคต่างก็เป็นกลไกที่เอื้อให้เกิดพฤติกรรมกาใช้จ่ายผ่านเครื่องมือสื่อสารมากขึ้น ในโลกที่เทคโนโลยีรุดหน้า และกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน จนเรียกได้ว่าโลกทุกวันนี้คือ โลกแห่งดิจิทัล หรือ “เทคโนโลยีดิจิทัล” โลกยุคใหม่ที่เทคโนโลยีคือวิถีชีวิต (All Around Plastics, 2564)(เอกสารจากเว็บไซต์)

แต่ในทางกลับกัน มีสิ่งที่พัฒนารูปแบบ วิธีการไปตามยุคสมัยของเทคโนโลยีไม่แพ้กัน คือ อาชญากรรมทางเทคโนโลยี หรือรูปแบบการฉ้อโกงธุรกรรมทางการเงิน ที่นำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้เป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่น เป็นปัญหาที่แพร่ระบาดเป็นวงกว้างและสร้างความเสียหายให้กับประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มของผู้สูงอายุ ซึ่งข้อมูลจากสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎรพบว่าในปี 2564 มีการใช้โทรศัพท์เป็นสื่อ เพื่อหลอกลวงผู้คนในประเทศไทยกว่า 6.4 ล้านครั้ง รวมมูลค่าความเสียหายสูงกว่า 1,000 ล้านบาท(อารียา สุขโต, 2565)(เอกสารจากเว็บไซต์) และในปี 2565 – 2566 ข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ รายงานสถิติอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เฉพาะคดีที่มีการแจ้งความผ่านเว็บไซต์ออนไลน์ คิดมูลค่าความเสียหาย กว่า 40,000 ล้านบาท(ศูนย์บริการข้อมูลภาครัฐเพื่อประชาชน, 2567)(เอกสารจากเว็บไซต์) ซึ่งจากการรายงานสถิติคดีสะท้อนให้เห็นว่า โลกที่พัฒนาเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด แม้ประชาชนจะได้รับความสะดวกสบาย แต่มีจลาชีพก็หาวิธีหลอกลวงจนเกิดภัยทางการเงินอย่างมหาศาล ซึ่งในปัจจุบันสถิติคดีฐานความผิดฉ้อโกงที่กระทำผ่านระบบคอมพิวเตอร์ มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างทวีคูณ แสดงให้เห็นถึง ปัญหาอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ระบาดอย่างต่อเนื่อง รูปแบบพฤติกรรมของมิจฉาชีพมักใช้โอกาสจากเทคโนโลยี ช่องทางการสื่อสารที่ง่ายดายในปัจจุบัน ความรวดเร็ว หรือซับซ้อนของเทคโนโลยีที่สืบหาต้นตอได้ยาก การติดตั้งมัลแวร์บนอุปกรณ์สื่อสาร การเติบโต

ทางธุรกิจออนไลน์ หรือความคล่องตัวในการทำธุรกรรมการเงินผ่านระบบออนไลน์ในปัจจุบัน มาสร้างสถานการณ์ ล่อลวงหรือข่มขู่เหยื่อ จนทำให้เชื่อ วิตกกังวล หรือเกิดความโลภ และเร่งดำเนินการตามคำแนะนำของมิจฉาชีพ เช่น จิตวิทยาการหลอกให้กลัวหรือลวงให้โลภ ผ่านข้อความชวนเชื่อเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ พร้อมแนบลิงค์ Malware หรือ การโทรศัพท์จาก มิจฉาชีพที่แอบอ้างเป็นเจ้าของหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน โดยหลอกลวงสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของเหยื่อ และส่งลิงก์ให้ติดตั้งแอปพลิเคชันที่มิจฉาชีพสร้างขึ้น โน้มน้าว ล่อลวงให้ทำตาม ขั้นตอน ตั้งค่าให้สิทธิการเข้าถึง และให้สิทธิควบคุมโทรศัพท์มือถือโดยไม่รู้ตัว ซึ่งขั้นตอนเหล่านั้น จะนำไปสู่การเข้าถึงข้อมูลในอุปกรณ์สื่อสาร เพื่อทำธุรกรรมทางการเงิน ที่มีการโอนเงิน และ สูญเสียเงินในที่สุด

อย่างไรก็ตาม ผลกระทบของอาชญากรรมทางเทคโนโลยีกำลังเป็นภัยคุกคามที่ทวีความรุนแรงและแผ่ขยายเครือข่ายไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก โดยมีผลกระทบทั้งต่อเศรษฐกิจระดับจุลภาค คือ เหยื่อผู้ได้รับผลกระทบจากการหลอกลวง และ ผลกระทบต่อเศรษฐกิจในภาพรวมของประเทศ ที่ต้องสูญเสียเงินเป็นจำนวนมูลค่ามหาศาล ผลกระทบทางสังคมของเหยื่อเมื่อได้รับผลกระทบจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมักจะประสบกับความเครียด เหยื่อบางราย สูญเงิน มีภาวะหนี้สิน เกิดปัญหาสุขภาพจิต จนนำไปสู่การอัตวินิบาตกรรมตามมา นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของประเทศด้วย(อารียา สุขโต, 2565)(เอกสารจากเว็บไซต์)

จากผลสำรวจพบว่า เหยื่อที่ถูกขโมยในหลายประเทศเป็นผู้ที่มีอายุ 55 ถึง 74 ปี ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสำรวจในประเทศไทย ของมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุ ในปี 2560 พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุ อายุ 60-69 ปี มีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อมากที่สุด(อรัญญา ตัญคำภีร์, 2564)(เอกสารจากเว็บไซต์) โดยพบว่าผู้สูงอายุจัดเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของมิจฉาชีพ โดยเฉพาะกลุ่มมิจฉาชีพออนไลน์ เนื่องจากกลุ่มผู้สูงอายุ มักจะมีเงินก้อนใหญ่ อุปนิสัยใจดี ว่างใจคนง่าย จึงอาจถูกหลอกได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับสถิติจากรายงานของคณะกรรมการการค้าแห่งสหพันธรัฐ (Federal Trade Commission : FTC) ที่พบว่า กว่า 80% ของเหยื่อที่ถูกขโมย ต้มตุ๋น และหลอกลวง จะเป็นผู้ที่มีอายุมากกว่า 65 ปี(ปวันตา บุญพันธ์, 2558, น. 86) ซึ่งนักวิทยาศาสตร์ให้ความเห็นว่า เหตุที่ผู้สูงอายุมักถูกหลอกได้ง่ายกว่าคนวัยอื่นเกิดจาก สมอที่มีหน้าที่ตรวจจับ “ความไม่แน่ใจ” จะทำงานลดลงเมื่ออายุมากขึ้นถึง 65 ปี ทำให้ความรอบครอบในการตัดสินใจและความหวาดระแวงคนแปลกหน้าลดลง (ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ตลาดทุน ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, 2561)(เอกสารจากเว็บไซต์)

ข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มักใช้โซเชียลมีเดียท่องโลกออนไลน์เพื่อหาข้อมูลข่าวสาร พบปะเพื่อนฝูง และซื้อขายสินค้าทางออนไลน์ ซึ่งเป็นไปในทิศทางตรงข้ามกับผลการสำรวจที่พบว่าผู้สูงอายุไทยมีปัญหาในการเข้าถึงข้อมูลอย่างปลอดภัย เพราะข้อมูลบนออนไลน์เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ทำให้มีหลายคนถูกหลอกหรือถูกโกงมากขึ้น(ศศิธร สุขบท, 2565)(เอกสารจากเว็บไซต์) ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มักขาดความรู้ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การไม่มีความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นหนึ่งสาเหตุที่ทำให้ผู้สูงอายุโดนหลอกจากมิจฉาชีพได้ง่าย(ศักดิ์ชัย อัครวินอนันท์, 2561)(เอกสารจากเว็บไซต์) และโดยเฉพาะกลุ่มผู้ที่อาศัยอยู่ในย่านชนบท ที่เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ในปริมาณน้อย ประกอบกับการมีความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศไม่มากพอ ส่งผลให้เกิดความวิตกกังวลต่อการใช้งานและความซับซ้อนทางเทคโนโลยี (สุกสิริ จันทวรินทร์, 2565)(เอกสารจากเว็บไซต์) โดยกลไกของมิจฉาชีพ ที่นำมาใช้หลอกลวงมักใช้เทคนิคจิตวิทยาในการโน้มน้าว 2 ประเภทหลัก ๆ คือ การอ้างอำนาจ (authority) และการกดดัน โดยการจำกัดเวลาหรือจำนวนรางวัลตอบแทน (scarcity) หรือที่เรียกว่า หลอกให้กลัว และ ลวงให้โลภ โดยมีกลวิธีที่แยบยล ซับซ้อนน่าเชื่อถือ(พัชรិ บอนคำ, 2560)(เอกสารจากเว็บไซต์) จนทำให้เกิดความหลงเชื่อ ประกอบกับปัจจัยดังที่กล่าวมา ทำให้ผู้สูงอายุกลายเป็นกลุ่มที่ตกเป็นเหยื่อได้ง่ายที่สุด และ เป็นเป้าหมายหลักของมิจฉาชีพออนไลน์ อย่างไรก็ตามปัญหาดังกล่าว ทางภาครัฐและเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่างพยายามหาแนวทางป้องกัน ปรามปราม แต่ทว่ามิจฉาชีพก็เปลี่ยนรูปแบบวิธีการใหม่อยู่เสมอ ดังนั้นการป้องกันที่ดีที่สุดคือสร้างภูมิคุ้มกันด้านความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันมิให้ตกเป็นเหยื่อได้ง่ายทั้งยังสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการพูดคุยติดต่อสื่อสารกับลูกหลานก่อให้เกิดความสุขและการมีคุณภาพชีวิตที่ดีตามมา

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญและตระหนักได้ว่ากลุ่มผู้สูงอายุควรได้รับการช่วยเหลือดูแลอย่างเร่งด่วน ซึ่งวิธีการก็จำเป็นต้องสอดคล้องกับการเรียนรู้ตามช่วงวัย ความชื่นชอบ และความสนใจ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ การเรียนรู้ของผู้สูงอายุคือการเรียนรู้ที่เป็นการศึกษาตลอดชีวิต โดยแบ่งรูปแบบการเรียนรู้ออกเป็น 2 แบบ คือ การเรียนรู้แบบเป็นทางการ เช่น การอบรม และแบบไม่เป็นทางการ ประกอบไปด้วยการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม และการเรียนรู้เชิงศิลปะการแสดง กล่าวคือ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเต็นรำ การแสดงดนตรี และการเล่นละคร ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องเหมาะสมและส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ทั้งยังมีส่วนช่วยส่งเสริมภาวะสุขภาพและการอยู่ดีมีสุขของผู้สูงอายุ(จิตติ กาญจน์ อัครกุล, 2562, น. 100) จากรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษา

พฤติกรรมของผู้สูงอายุที่พบว่าโดยมากมักชื่นชอบกิจกรรมการร้องรำทำเพลง ที่สนุกสนาน ประกอบการเคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระ รูปแบบการเรียนรู้และกิจกรรمدังที่กล่าวมานี้ มีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับรูปแบบศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทย โดยเฉพาะการแสดง “เพลงพื้นบ้าน” ซึ่งมีรูปแบบการแสดงเป็นการร้องเพลงประกอบท่าทางหรือท่ารำ มีการเคลื่อนไหวอย่างอิสระตามความรู้สึกหรือความหมายของเนื้อเพลง เน้นความสนุกสนาน มีเนื้อหาเข้าใจง่ายตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน ซึ่งในปัจจุบันมีการนำการแสดงเพลงพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุอย่างแพร่หลายในหลายมิติ ตลอดจนการนำมาปรับประยุกต์ใช้เพื่อบำบัดแก้ไขภาวะต่าง ๆ ในผู้สูงอายุ เช่น บำบัดภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ (ภานุรัตน์ บุญส่ง, ระวีวรรณ วรรณวิไชย, และ สุวีรัตน์ จินพงษ์, 2554, น. 145) ทั้งยังสามารถพัฒนาการทำงานของสมองและอารมณ์จากเสียงดนตรีในการบรรเลงประกอบการแสดง ซึ่งพบว่า เพลงสามารถกระตุ้นให้ความแข็งแรงของใยประสาทเพิ่มพูนขึ้น เส้นประสาทเหล่านี้จะเพิ่มปริมาณสร้างแขนขาเชื่อมระหว่างเซลล์สมองด้วยกัน ซึ่งเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองให้มีประสิทธิภาพการทำงานด้านตรรกะ และความคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลที่ดีขึ้น (ธนสวรรค์ เกตุพุด, 2558, น. 5)

เพลงพื้นบ้าน เป็น “สื่อพื้นบ้าน” ชนิดหนึ่ง ซึ่งหมายถึงเครื่องมือหรือช่องทางในการสื่อสารข้อมูล หรือเรื่องราวต่าง ๆ มีความโดดเด่นในเรื่องของความใกล้ชิดกับชุมชน ท้องถิ่น มีเอกลักษณ์ ไม่ตายตัว เพราะสามารถดัดแปลงเนื้อหาให้เข้ากับบริบทชุมชน หรือยุคสมัย เรื่องราวที่เปลี่ยนแปลงไปได้ มีการใช้ภาษาถิ่นซึ่งเป็นเอกลักษณ์ เข้ามาช่วยสื่อสารสร้างความรู้ ความเข้าใจในเรื่องราวต่าง ๆ ได้ (วนภรณ์ จักรมานนท์, วิทยาธร ท่อแก้ว, และ สุภาภรณ์ ศรีดี, 2564, น. 47) นอกจากนี้ มีข้อค้นพบในหนังสือเรื่อง สื่อพื้นบ้านขานรับงานสุขภาพ ระบุว่า “การใช้สื่อพื้นบ้าน เพื่อให้คนกันเอง พูดกันเอง ในภาษาตนเอง จะทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จได้” (เกียรติชัย อิศรเดช และ กาญจนา แก้วเทพ, 2549, น. 123) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าถึงแม้ในปัจจุบันมีช่องทางสื่อมากมายที่กระจายข่าว เตือนภัย เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีทั้งจากภาครัฐ หรือเอกชน หากประชาชนรับรู้จากสื่อหลักไม่เข้าใจ การมีสื่อพื้นบ้านก็จะเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะเผยแพร่ข้อมูล สร้างความเข้าใจให้ประชาชนได้อย่างใกล้ชิดและแนบเนียน เพราะ สื่อพื้นบ้านเป็นการถ่ายทอดผ่านเสียงร้อง ทำนองเพลง ที่เป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรมประจำท้องถิ่น โดยเฉพาะประชาชนวัยสูงอายุ ที่มีความคุ้นเคย และผูกพันกับวัฒนธรรมพื้นบ้านของตนเองเป็นอย่างดี (วนภรณ์ จักรมานนท์ และคนอื่น ๆ, 2564, น. 48)

การแสดงเพลงพื้นบ้านเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้สูงอายุได้ง่ายจากธรรมชาติพฤติกรรมของผู้สูงอายุที่สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงทำให้ปัจจุบันการแสดงเพลงพื้นบ้านยังเป็นที่สนใจและถูกหยิบยกขึ้นมาเพื่อให้เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมองค์ความรู้หรือบอกเล่าเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้าง อย่างในช่วงสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด ศิลปินมีการนำเพลงพื้นบ้านหลากหลายรูปแบบ มาใช้ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อในรูปแบบออนไลน์เพื่อกระจายข่าวสารข้อมูล(คนปกรณ จันทรสมบุญ, 2564, น. 75) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้านเป็นสื่อที่ทรงอิทธิพล สามารถนำมาประยุกต์เพื่อพัฒนาศักยภาพ ส่งเสริมการเรียนรู้ของมนุษย์ได้ทุกช่วงวัยโดยเฉพาะอย่างยิ่งในผู้สูงอายุ เพราะสามารถสะท้อนความเป็นตัวตน ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจ ช่วยสะท้อนเอกลักษณ์ และคุณค่าในตนเอง(สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561)(เอกสารจากเว็บไซต์)

อย่างไรก็ดีจากรูปแบบการเรียนรู้ของผู้สูงอายุที่ได้กล่าวไปข้างต้นนั้นพบว่าอีกหนึ่งวิธีการที่สอดคล้องเหมาะสมในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ คือ “ศิลปะการแสดงละคร” โดยเฉพาะกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ที่สามารถบูรณาการในการจัดการเรียนรู้และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้สูงอายุในหลายมิติ ทั้งด้าน มิติสังคม มิติสุขภาพ มิติเศรษฐกิจ และมิติสภาพแวดล้อม ช่วยเติมเต็มองค์ความรู้ และทักษะที่จำเป็นในยุคปัจจุบันให้กับผู้สูงอายุ ดังจะพบว่าโรงเรียนผู้สูงอายุหลายแห่ง ต่างนำกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้(มิ่งขวัญ คงเจริญ, 2564, น. 202) ทั้งยังถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้และกระตุ้นความทรงจำให้แก่ผู้สูงอายุที่มีภาวะถดถอยของความทรงจำได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย(LIN, LU, CHANG, และ YEH, 2022, P. 3)

จังหวัดปทุมธานีมีประชากรผู้สูงอายุร้อยละ 12.9 ของประชากรทั้งหมด ด้วยสัดส่วนของประชากรวัยเด็ก และ วัยแรงงานมีแนวโน้มลดลง แต่สัดส่วนประชากรผู้สูงอายุมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ทุกอำเภอในจังหวัดปทุมธานีอยู่ในสถานะ “สังคมผู้สูงอายุ” แล้วทั้งสิ้น และกำลังจะเข้าสู่ “สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์”(สำนักงานสถิติจังหวัดปทุมธานี, 2560)(เอกสารจากเว็บไซต์)จากข้อมูลผู้สูงอายุดังกล่าว จังหวัดปทุมธานีจำเป็นต้องรับมือกับสถานการณ์ประชากรผู้สูงอายุที่เพิ่มมากขึ้นเพื่อเข้าสู่ สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยจังหวัดปทุมธานี เป็นหนึ่งในเขตพื้นที่ปริมนทล มีความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ และสังคม ความทันสมัยแบบชุมชนเมืองขณะเดียวกันก็ยังคงมีวิถีชีวิตความเป็นชนบทของชาวบ้านพื้นถิ่น จึงเป็นวิถีชีวิตแบบกึ่งเมือง กึ่งชนบท ประชากรสามารถเข้าถึงและใช้งานเทคโนโลยีได้สะดวก อยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเมื่อสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากเพียงใด

ความเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อทางเทคโนโลยีก็มีได้มากเช่นกัน ซึ่งจากการสัมภาษณ์ข้อมูลสถิติการแจ้งความคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่พบว่า สำนักงานตำรวจภูธร ในจังหวัดปทุมธานีนั้น มีสถิติการรับแจ้งเหตุการณ์ถูกหลอกลวงจากมิจฉาชีพออนไลน์สูงสุดในประเทศไทย เนื่องจากสาเหตุเชิงพื้นที่ อันเป็นพื้นที่อุตสาหกรรมขนาดใหญ่มีประชากรอาศัยอยู่จำนวนมาก และประกอบกับพระราชกำหนด มาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พ.ศ. 2566 “การร้องทุกข์ในความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีจะกระทำต่อพนักงานสอบสวน ณ สถานีตำรวจแห่งใดในราชอาณาจักรหรือต่อกองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยีก็ได้ และจะร้องทุกข์โดยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ก็ได้ โดยให้ถือว่าเป็นการร้องทุกข์ โดยชอบด้วยประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา และในการสอบสวนหรือดำเนินการเกี่ยวกับการกระทำความผิดดังกล่าว ให้พนักงานสอบสวนที่รับคำร้องทุกข์ไม่ว่าประจำอยู่ที่ใดหรือพนักงานสอบสวนที่ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติกำหนด เป็นพนักงานสอบสวนผู้รับผิดชอบมีอำนาจสอบสวนและดำเนินการเกี่ยวกับการกระทำความผิดดังกล่าวได้ไม่ว่าความผิดนั้นจะเกิดขึ้น ณ ที่ใดในราชอาณาจักร”(พระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พ.ศ. 2566, 2566, น. 5) ส่งผลให้มีการแจ้งความในพื้นที่จังหวัดปทุมธานีเป็นจำนวนมากจนมีสถิติสูงที่สุดในประเทศ (บุญยิ่ง บัณฑิตไทย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 ตุลาคม 2566) จากการสังเกตพบว่า ผู้สูงอายุที่มีความเสี่ยงมากที่สุดได้แก่ ผู้สูงอายุที่มีศักยภาพในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล มีการใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารได้ในชีวิตประจำวัน มีการเสพสื่อเพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงใจในยามว่าง และใช้เทคโนโลยีในการอำนวยความสะดวกได้ในชีวิตประจำวัน เหตุนี้จึงเป็นเสมือนดาบสองคม ที่เป็นภัยสำหรับผู้สูงอายุที่ใช้เทคโนโลยีในวิถีชีวิตประจำวัน ต่อการตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพได้ง่ายกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เทคโนโลยี จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อมิจฉาชีพนั้น มักเป็นผู้ที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีพื้นฐานได้ ซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตของกลุ่มผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี หนึ่งในชุมชนผู้สูงอายุ ที่มีสภาพแวดล้อมวิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบกึ่งเมือง กึ่งชนบท มีความเจริญแบบวิถีชีวิตคนเมือง ผู้สูงอายุสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันได้ และส่วนมากเป็นผู้เกษียณจากการทำงานประจำ ทำให้มีเวลารว่างในการใช้ชีวิตมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีการพบปะผู้คนและเข้าสังคมเป็นกลุ่มก้อน จากการสำรวจยังพบว่าผู้สูงอายุนิยมใช้ไลน์ในการติดต่อสื่อสารกับครอบครัวลูกหลาน มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงในชีวิตประจำวัน รวมถึงการเสพข่าวสารผ่านช่องทางออนไลน์ที่มีการแชร์บทความหรือเนื้อหาต่าง ๆ ส่งต่อกันมาในกลุ่ม

ไลน์ของตนเอง โดยไม่สามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงหรือแหล่งที่มาได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญและความเสี่ยงที่อาจก่อให้เกิดปัญหา จากสถานการณ์และสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดในพัฒนาผู้สูงอายุโดยการนำศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน มาประยุกต์ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ ในการพัฒนาสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้เพลงพื้นบ้านร่วมกับการสร้างสถานการณ์ด้วยบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำเนื้อหาสาระองค์ความรู้ที่สำคัญและจำเป็น นำไปสู่การลดความเสี่ยงในการถูกหลอกลวง เสริมทักษะการวิเคราะห์พิจารณาสถานการณ์ ความเสี่ยง ด้วยการจำลองสถานการณ์ ผ่านการใช้เทคโนโลยีร่วมด้วย เพื่อช่วยลดโอกาสในการตกเป็นเหยื่อที่อาจเกิดขึ้น

ทั้งนี้ การทำกิจกรรมเพลงพื้นบ้านที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้สึกกล้าที่จะหันมาทำกิจกรรมและให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระที่แฝงไปกับกิจกรรม โดยไม่รู้สึกเกือเขินในการเคลื่อนไหวหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ เพราะรู้สึกว่าเป็นกิจกรรมที่สะท้อนความเป็นตัวตน มีเอกลักษณ์ และมีคุณค่าในตนเอง ทั้งยังเป็นการแสดงให้ลูกหลานได้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เกิดความภาคภูมิใจในตนเองที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการสืบสาน และ ร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561)(เอกสารจากเว็บไซต์)ไปพร้อมกับการเสริมสร้างความสุข และการกล้าแสดงออกสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เป็นที่ยอมรับและเป็นอีกแนวทางในการสร้างภูมิคุ้มกันต่อการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยีต่อไป

คำถามการวิจัย

1. การสร้างนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของผู้สูงอายุเป็นอย่างไร
2. การประยุกต์นำศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน มาพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมจะสามารถช่วยสร้างความรู้เท่าทันถึงกลวิธีหลอกลวงของมิจฉาชีพสำหรับผู้สูงอายุได้อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม

ความสำคัญของการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ซึ่งจะช่วยลดความเสี่ยงของการตกเป็นเหยื่อจากการถูกฉ้อโกงธุรกรรมการเงินในรูปแบบต่าง ๆ การถูกหลอกลวงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อออนไลน์ รวมถึงวิธีการรับมือ ช่องทางการช่วยเหลือเมื่อถูกหลอกลวง ของผู้สูงอายุ

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ กลุ่มผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ 40 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ ที่มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง และไม่มีภาวะความจำเสื่อมหรือถดถอยไม่มีปัญหาการพูดและการฟัง สามารถสื่อความหมายเข้าใจ ไม่เป็นโรคที่แพทย์วินิจฉัยห้าม หรือจำกัดในการทำกิจกรรม และยินยอม สมัครใจให้ความร่วมมือในการวิจัย

วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ในงานวิจัยครั้งนี้ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกจากผลการทำแบบประเมินการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลการประเมินความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีอยู่ในระดับ ปานกลาง – น้อย จำนวน 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

ขอบเขตเชิงพื้นที่ / เชิงเวลา

เชิงพื้นที่ คือ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โก

เชิงเวลา คือ ช่วงระหว่างเดือน มีนาคม - เมษายน 2567

ประเด็นเนื้อหาที่จะทำการวิเคราะห์

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มุ่งศึกษาการประยุกต์ใช้การแสดงเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ โดยให้รูปแบบกิจกรรมสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ทั้งนี้ประกอบด้วยประเด็นเนื้อหาที่จะทำการวิเคราะห์ คือ เพลงพื้นบ้าน, บทบาทสมมติ, สื่อเทคโนโลยี, กลวิธีการก่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยี

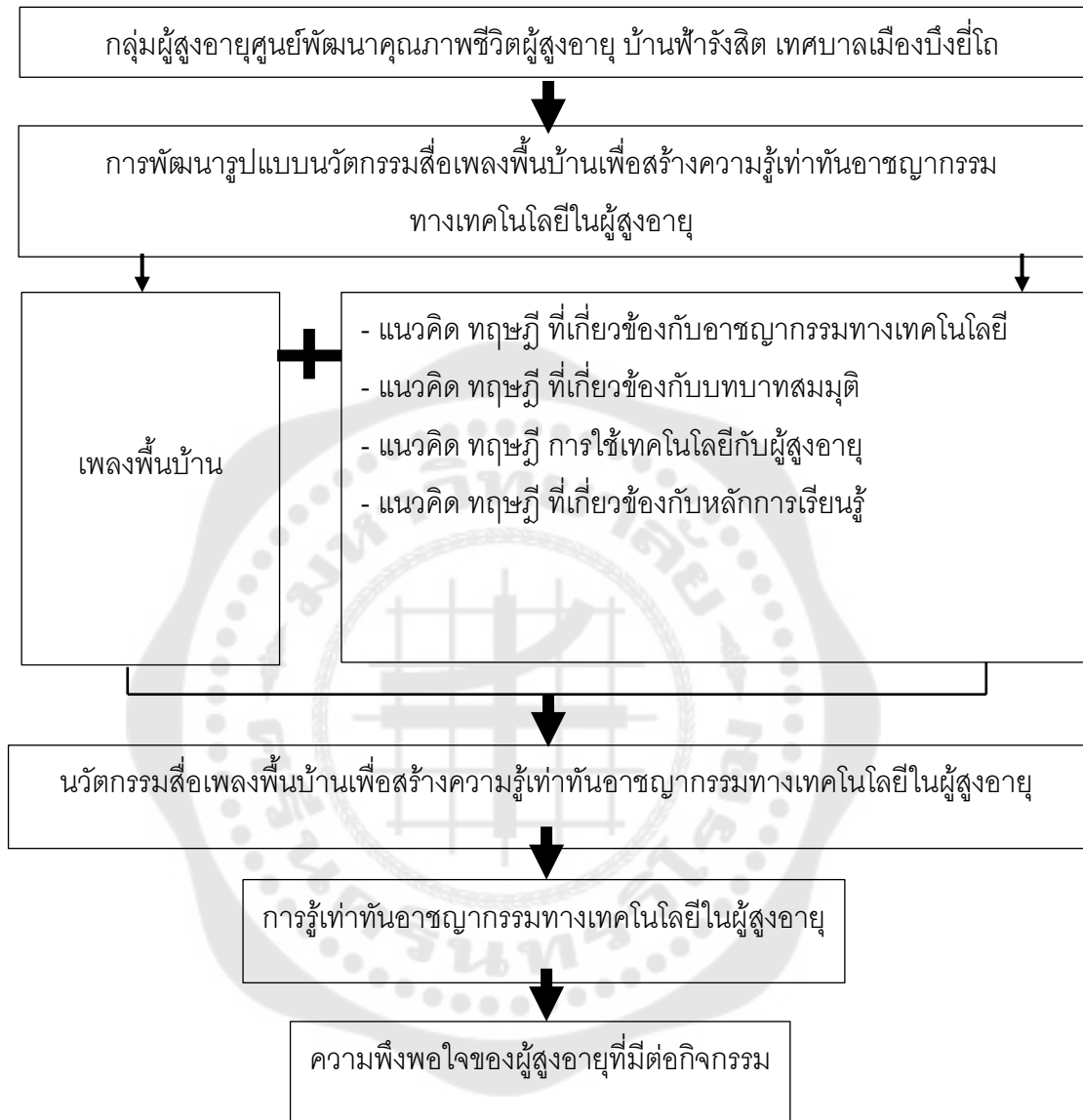
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน
2. แบบประเมินความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
3. แบบประเมินความพึงพอใจ

สมมติฐานของการวิจัย

ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม เกิดความรู้เท่าทันกลวิธีการฉ้อโกงธุรกรรมการเงิน การหลอกลวงของมิจฉาชีพออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงวิธีการรับมือ ช่องทางการช่วยเหลือเมื่อถูกหลอกลวงทางออนไลน์ได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน หมายถึง ชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้ศิลปะการแสดง “เพลงพื้นบ้าน” ได้แก่ เพลงข่อย เพลงลำตัด เพลงเรือ และเพลงเกี่ยวข้าว ผสมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ และสื่อเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีให้กับผู้สูงอายุ

2. การรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี หมายถึง เข้าใจรูปแบบวิธีการหลอกลวงและจิตวิทยาของมิจฉาชีพ สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และปัจจัยความเสี่ยงที่ตนเองมี และไตร่ตรองประเมินความเสี่ยงได้ สามารถควบคุมตนเองยับยั้งพฤติกรรมของตนเองในการตัดสินใจทำตามการบอกเล่าของมิจฉาชีพ ซึ่งมีรูปแบบการทำงานเป็นขบวนการ หลอกลวงธุรกรรมทางการเงินโดยสร้างสถานการณ์ให้เหยื่อเกิดความเชื่อและตื่นตระหนก เกิดความโลภ หรือการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเหยื่อ ทำให้เกิดการเข้าใจผิด หรือล่อลวงด้วยการส่งข้อมูล มัลแวร์ ควบคุมโทรศัพท์ของเหยื่อ นำไปสู่การโอนเงิน สูญเสียเงินในที่สุด

3. ผู้สูงอายุ หมายถึง ผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถที่ผ่านการเลือกแบบเจาะจง จากผลการทำแบบประเมินการรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เรื่อง นวัตกรรมสื่อ เพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุผู้วิจัยขอเสนอสาระสำคัญเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับเพลงพื้นบ้าน
 - 1.1 ความหมายของเพลงพื้นบ้าน
 - 1.2 รูปแบบเพลงพื้นบ้าน
 - 1.3 ลักษณะคำประพันธ์เพลงพื้นบ้าน
 - 1.4 ความหมายของสื่อพื้นบ้าน
2. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ
 - 2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับผู้สูงอายุและภาวะสูงอายุ
 - 2.2 การเรียนรู้ในผู้สูงอายุ
 - 2.3 หลักการจัดกิจกรรมในผู้สูงอายุ
 - 2.4 หลักการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้สูงอายุ
3. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
 - 3.1 พฤติกรรม วิธีการของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
 - 3.2 แนวทางป้องกันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
4. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ
 - 4.1 ความหมายของการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.2 เทคนิควิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ
 - 4.3 แนวทางการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อผู้สูงอายุ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
 - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ
 - 5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ
 - 5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลงพื้นบ้านและผู้สูงอายุ

1. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับเพลงพื้นบ้าน

1.1 ความหมายของเพลงพื้นบ้าน

เรณู โกศินานนท์ (2537) กล่าวว่า การแสดงพื้นบ้านคือการแสดงออกซึ่งจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก และความเชื่อ เกี่ยวเนื่องเป็นสายใยทางวัฒนธรรม เปรียบเสมือนอาหารทางจิตใจ อารมณ์ สังคม ซึ่งมีเอกลักษณ์ของตนเองเด่นชัด โดยสร้างสรรค์ผ่านสิ่งแวดล้อมเป็นพื้นฐาน ทำให้แต่ละภูมิภาคมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไป

พรเทพ บุญจันทร์พีธีร์ (2538) กล่าวว่า การแสดงพื้นบ้านเป็นการแสดงออกถึงการสืบทอดวัฒนธรรมของชาติ ซึ่งขึ้นอยู่กับอิทธิพลทางภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อม อุปนิสัยของประชาชนในท้องถิ่นที่แตกต่างกัน เป็นรากฐานขั้นต้น ของการแสดงออกซึ่งวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละชาติ

สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์ และคนอื่น ๆ (ม.ป.ป)กล่าวว่า นาฏศิลป์พื้นบ้านเป็นการแสดงของคนไทยทั้ง 4 ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน และภาคใต้ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะทั้งเนื้อร้อง ทำนองเพลง การแต่งกาย และลีลาท่ารำ เป็นการแสดงที่สื่อความหมายทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ค่านิยม ศาสนา พิธีกรรม วิถีชีวิต การประกอบอาชีพของชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งเป็นที่ยอมรับกัน สืบทอดต่อกันมาในท้องถิ่นหลายชั่วอายุคน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การแสดงพื้นบ้านคือการแสดงที่สะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มคน หรือชุมชน อันมีความแตกต่างกันไปแต่ละภูมิภาคเพราะด้วยพื้นฐานทางภูมิศาสตร์ ซึ่งความต่างทางภูมิศาสตร์นี้ส่งผลต่ออุปนิสัยพื้นฐานของมนุษย์แต่ละภูมิภาคที่ต่างกันอีกด้วย ทำให้เกิดการสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านออกมาแตกต่างกัน ตอบรับความต้องการ ค่านิยม และความเชื่อที่แตกต่างกันไป ซึ่งความมีอัตลักษณ์เฉพาะนี้เองจะส่งผลให้การแสดงพื้นบ้านสามารถเชื่อมโยงกลุ่มคนในชุมชนเข้าด้วยกัน กลายเป็นวิถีปฏิบัติ และธรรมเนียมที่สืบทอดต่อกันมา ยึดเหนี่ยวความสัมพันธ์ ทั้งเผยแพร่วัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อผ่านการแสดงพื้นบ้านกันมาต่อเนื่อง ยาวนาน

1.2 รูปแบบเพลงพื้นบ้าน

การแสดงพื้นบ้านแพร่หลายอยู่ทั่วทุกท้องถิ่นของประเทศ มีการละเล่นหลายแนวทางต่างกันไป เช่น ภาคกลาง มีแนวโน้มไปทางการร้องโต้ตอบกันด้วยคารม โวหาร ภาคเหนือ มีการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางมีนวลอ่อนช้อย ภาคอีสานมีลีลาอ่อนไหว กระชับกระเฉง ส่วนภาคใต้จะมีสำเนียงที่แปลกออกไป และท่ารำมีความเฉพาะ ผสมผสานกับวัฒนธรรมทางศาสนาที่ต่างไปจากภูมิภาคอื่นด้วย (เรณู โกศินานนท์, 2537, น. 2)

เรณู โกศินานนท์ (2537) ได้สรุปลักษณะรูปแบบการแสดง หรือการละเล่นออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1.2.1 การแสดงในเชิงร้องและขับลำ

เป็นการใช้ภาษาเชิงปฏิภาณไหวพริบ โดยมีบางส่วนเป็นคำร้องที่ใช้การจดจำสืบทอดกันมา และบางส่วนเป็นการร้องโต้ตอบกันไปตามสถานการณ์ การแสดงลักษณะนี้จะเน้นเฉพาะการขับร้อง อาศัยถ้อยคำ ทำนอง สำเนียงภาษาถิ่น ซึ่งต่างไปในทุกภูมิภาค เป็นการแสดงที่สามารถสร้างสรรค์ถ้อยคำ สำนวนให้เข้ากับเหตุการณ์ เรื่องราวที่ต้องการจะสื่อสารได้โดยง่าย

โดยภาคกลาง มีการละเล่นเชิงขับร้องแบ่งได้ออกเป็น 2 ประเภทคือ เพลงปี่พาทย์ และเพลงการทำงาน ซึ่งเป็นปี่พาทย์ คือการร้องโต้ตอบกันระหว่าง ชายหญิง หรือที่เรียกว่า การเกี่ยวพาราสี ประกอบด้วยการแสดง เช่น เพลงฉ่อย ลำตัด เพลงอีแซว เพลงพวงมาลัย เพลงเรือ เพลงเย้ย เป็นต้น ส่วนเพลงการทำงาน เป็นการร้องเพลงเพื่อช่วยคลายความเหนื่อยล้า ระหว่างการทำงาน ประกอบอาชีพของชาวบ้าน ซึ่งมีจุดประสงค์ให้การทำงานนั้นดำเนินไปอย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเฉพาะการเกษตรกรรม โดยมีการร้องตอบโต้ และยั่วเย้ากันไปด้วย เช่น เพลงเกี่ยวข้าว ร้องเล่นกันในเวลาที่ชาวบ้านร่วมกันลงแขกเกี่ยวข้าว เพลงโนเน ของชาวปทุมธานี ใช้ร้องเล่นกันระหว่างการดำ แบ่งเพื่อทำเส้นขนมจีน เป็นการร่วมด้วยช่วยกันในการเตรียมอาหารเพื่องานบุญต่าง ๆ โดยมีข้อสังเกตว่า ถึงแม้ชาวบ้านในอดีตอันเป็นที่ทราบกันดีว่าบางคนไม่สามารถอ่านหนังสือได้ แต่ก็ยังสามารถต่อกลอน ร้องเพลงพื้นบ้านได้ ผู้กล่าวร้อง จับสัมผัสของเพลงได้

ภาคเหนือ มีการขับร้องและขับลำ โดยใช้ถ้อยคำ สำเนียงท้องถิ่น คลอเคล้าด้วยปี่ซอ ร้องโต้ตอบกัน เรียกว่า “ซอฮู้สาว” มักใช้เรื่อง พระลอ เรื่องน้อยใจยา เป็นต้น

ภาคอีสาน ใช้การขับร้องด้วยภาษาถิ่นเช่นเดียวกัน มีคำเรียกเฉพาะว่า “หมอลำ” เป็นการขับลำด้วยบทร้องที่สืบทอดกันมา โดยนิยมใช้ “แคน” เป็นเครื่องดนตรีประกอบ และมีกลอนสุภาพที่วิวัฒนาการมาจากพิธีพราหมณ์ เช่น สู้ขวัญบ่าวสาวกินดอง สู้ขวัญเด็ก เป็นต้น

ภาคใต้ มีเพลงกลอนที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญคือ “เพลงบอก” เป็นเพลงที่มีจุดประสงค์ในการบอกเล่าเรื่องราว ข่าวสาร ให้กับผู้คน โดยมีการร้องแบบสั้น และมีลูกคู่รับ กับกรร้องแบบยาว (ร้องร่ายยาว) และมีลูกคู่รับเช่นกัน แต่ไม่มีการรำ เพราะคนฟังมุ่งเน้นการฟังข่าวสารจากบทกลอนเท่านั้น

1.2.2 การแสดงในเชิงเรื่องราว

เป็นการแสดงในเชิงข้อร้องลำนำ ที่ขยายออกไปเป็นการแสดง แบบมีเรื่องราว จนถึง การแสดง ละคร ลิเก ซึ่งมีการออกทำทาง มีตัวละคร มีดนตรีประกอบไม่มากนักน้อย แต่มุ่งเน้นในการใช้ เรื่องราวต่าง ๆ เป็นเนื้อหา บ้างก็ดัดตอนมาจากนิทาน วรรณกรรม หรือพัฒนาเป็นเรื่องราวตามแต่ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละภูมิภาค

ภาคกลาง มีการพัฒนาเป็นการแสดงที่มีแบบฉบับ เช่น ลิเก ละครชาตรี หรือการ แสดงลำตัด ที่ในบางโอกาสได้มีการแทรกการแสดงเป็นส่วนประกอบ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน

ภาคเหนือ นำการร้องโต้ตอบกันที่เป็นนิมอย่าง เรื่อง น้อยใจยา มาพัฒนาให้เกิด เป็นการแสดง โดยมีตัวละคร ฉากประกอบ ดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาของเรื่อง

ภาคอีสาน พบว่ามีหมอลำกลอน และหมอลำหมู่ ซึ่งหมอลำกลอนจะเป็นการร้อง ตอบโต้กันไปมา แต่หมอลำหมู่นั้นจะแสดงเป็นเรื่องเป็นราว มีการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในเรื่อง และมีฉากประกอบด้วย

ภาคใต้ มีการแสดงที่เห็นได้ชัดคือ โนรา ที่มีการแสดงทำนองเดียวกันกับละครชาตรี ในภาคกลาง และมีการแสดงเป็นเรื่องราวอีกประเภทหนึ่ง การแสดงลิเกป่า เป็นการแสดงผสมอยู่ในวง รำมะนา มีการขับขานเป็นทำนองและดำเนินเนื้อเรื่อง ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องราวที่ชาวบ้านแต่งขึ้น

1.2.3 การแสดงในเชิงขบวนแห่

เป็นการจัดขบวนในการเดินทางเคลื่อนย้ายจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เพื่อให้เกิด ความครื้นเครงระหว่างการเดินทางเคลื่อนย้าย มีการพ้อนรำไปด้วยกันตามทำนองเพลงในลักษณะการยืนเรียง กันเป็นแถวยาว บางครั้งยืนเป็นกลุ่มและเคลื่อนย้ายไปพร้อม ๆ กัน

ภาคกลาง มีการแสดงรำกลองยาว เป็นการรำประกอบทำนองเพลงกลองยาว นิยม เล่นในพิธี แห่นาค แห่ขันหมาก เป็นต้น ซึ่งวงดนตรีก็จัดขบวนเดินร่วมกันไปกับกลุ่มผู้รำด้วย

ภาคเหนือ นิยมการพ้อนขบวนแห่เป็นอย่างมาก และให้ผู้แสดงเป็นจำนวนมาก ผูกข้อมให้พร้อมเพรียง ซึ่งแสดงกันในหลายกรณี เช่น ในงานบุญของวัด งานต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง โดยทำรำจะไปขับซื่อนัก ใช้จังหวะเนิบนาบ เรียบง่าย ใช้ท่ารำช้าไปมา ให้เกิดความเนิบนาบพร้อม เพรียงอย่างยิ่ง

ภาคอีสาน เรียกว่า การแข่งเข้าขบวน เช่น ขบวนแห่บั้งไฟ เป็นการรำพร้อมเพรียง เช่นเดียวกับการพ้อนของภาคเหนือ แต่มีเอกลักษณ์ของความกระชับกระฉ่งมากกว่า ยกเท้า ซอยเท้า ตามเอกลักษณ์การแข่งของชาวอีสาน

ภาคใต้ มีการแสดงในเชิงขบวณแต่อยู่ไม่มากนัก แต่พบได้ในงานพิธีกรรมเช่นกัน เช่น “แห่หมรับ” เป็นการแสดงแห่พุ่มขนมแห้งและผลไม้ ประกอบในพิธีกรรมประจำปี ทุกเดือน 10

จากการศึกษารูปแบบการแสดงเพลงพื้นบ้านข้างต้น สรุปได้ว่าการแสดงในลักษณะต่าง ๆ กันนี้ ก็สอดคล้องตามประเพณี และความเชื่อ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่น เป็นวิธีการบอกเล่า เรื่องราว ข่าวสารของคนไทยในอดีต ซึ่งส่งผลมาสู่ปัจจุบัน เป็นกระบวนการให้ความรู้ความคิดแก่สังคมด้วยกลวิธีที่แยบยลกว่าการสั่งสอนธรรมดาด้วยวาจา

1.3 ลักษณะคำประพันธ์เพลงพื้นบ้าน

เพลงพื้นบ้าน เป็นบทร้อยกรอง ที่จดจำคำร้อง ทำนอง สืบต่อกันมา ในท้องถิ่นและนำมาละเล่นในลักษณะต่าง ๆ เพื่อความบันเทิงในโอกาสที่ต่างกันไป นับเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่แพร่หลายในกลุ่มคนแต่ละภูมิภาค

ซึ่ง จตุพร ศิริสัมพันธ์ (ม.ป.ป.) ได้สรุปลักษณะเฉพาะของเพลงพื้นบ้าน ไว้ดังนี้

1.3.1 เพลงพื้นบ้าน เป็นภูมิปัญญาของกลุ่มชาวบ้าน หรือ “ปัญญาชน” ที่สืบทอดจากการละเล่นกันในพิธีกรรม โอกาสต่างๆ ซึ่งอาศัยการฟังและจดจำมาโดยปริยาย ส่วนใหญ่ไม่มีการบันทึกไว้เป็นอักษร แต่ใช้การเลียนแบบ ผูกพันด้วยการร้องจนเคยชิน ตีตนู ซึ่งแต่ละกลุ่มคน ก็มีส่วนร่วมเป็นเจ้าของบทเพลงด้วยกัน

1.3.2 เพลงพื้นบ้านเป็นเพลงที่ไม่สามารถบอกช่วงเวลาการกำเนิดได้แน่นอน เนื่องจากถ่ายทอดกันมาหลายชั่วอายุคน จนไม่อาจสืบหาจุดกำเนิดที่แน่ชัดได้ว่า เกิดขึ้นเมื่อใด หรือผู้ริเริ่มแต่งขึ้นเป็นใคร

1.3.3 เพลงพื้นบ้านส่วนใหญ่เป็นเพลงที่ไม่มีเนื้อร้องเฉพาะเจาะจง สามารถร้องขยายให้ยาว หรือปรับให้สั้นลง ตามความต้องการ หรือสถานการณ์ได้ สังเกตได้ว่าเพลงพื้นบ้านแม้ว่ามีชื่อเดียวกัน แต่เนื้อร้องไม่เหมือนกัน ซึ่งอาจเกิดจากผู้ร้องในแต่ละท้องถิ่น และระยะเวลาที่สืบทอดมา

เพลง เจ้าขุนทอง จำนวนที่แพร่หลายมาก

วัดเอ๋ยวัดโบสถ์	ตาลโตนดเจ็ดต้น
ขุนทองไปปล้น	ปานฉะนี้ไม่เห็นมา
คดข้าวใส่ห่อ	ถ่อเรือไปหา
เขากักร้าลือมา	ว่าขุนทองตายแล้ว
เหลือแต่กระดูกแก้ว	เมียรักจะไปปลง
ขุนศรีถือฉัตร	ยกกระบัตร์ถือธง
ถือท้ายเรือหงส์	ปลงศพเจ้าขุนทอง

เพลงขุนทอง จำนวนนางขุ่ม บัวทอง ชาวบ้าน อ.บ้านแพ้ว จังหวัดสมุทรสาคร

ตาลเอ๋ย	ตาลโตนดอยู่เจ็ดต้น
นายทองไปปล้น	ปานฉะนี้ไม่เห็นมาคด
ข้าวใส่ห่อ	ถ่อเรือไปหา
ลือเล่าไปมา	ว่าขุนทองตายแล้ว
เหลือแต่กระดูกแก้ว	แผ้วไว้กลางดง
นายศรีถือฉัตร	ยกกระบัตร์ถือธง
ถือท้ายเรือหงส์	ปลงศพเจ้าขุนทอง
เรือก็ล่มจมคว่ำ	ปากน้ำแม่กลอง

1.3.4 เพลงพื้นบ้านมีลักษณะคำประพันธ์หรือกรอนที่มีสัมผัสง่าย ๆ ไม่มีกฎเกณฑ์เฉพาะ แต่มีความนิยม ดังตัวอย่างเช่น เพลงพื้นบ้านภาคกลาง ที่นิยมคำกลอนลงท้ายด้วยสระเสียงเดียว เป็นสัมผัสคล้องจองเสียงสระ แต่ไม่ใช้รูปสระ หรือเรียกว่า “กลอนหัวเดียว” แต่ ปราชญ์ชาวบ้านนิยมเรียก ตามลักษณะของสระที่อยู่คำสุดท้ายของวรรค เช่น กลอนไฉ กลอนลา กลอนลี

ตัวอย่าง กลอนไฉ เป็นที่นิยมเพราะหาคำได้มาก โดยคำสุดท้ายของวรรคหลังจะลงท้ายด้วย เสียงสระไอทุกคำ และใช้รูปสระได้ทั้ง ไอ อาย

ธรรมชาติยอมออกป่า ละก็ต้องชมนก ว่าธรรมชาติยอมเขารก ละก็ต้องชมไม้
 ก็นั่นยี่โกกระถิน ช่อนกลิ่นมีถม ก็โน่นเนาะลั่นทม อยู่ในเมืองไทย
 ต้นทองสองต้น ก็ขึ้นอยู่ริมทาง ก็ลอบเข้าถากเข้าถาง ว่าจะปลูกไปขาย
 ทั้งไต้ต้นกระท้อน มีทั้งดงกระทือ พี่ขี้เกียจจะถือ ทั้งแม่จะถอนเอาไป
 โนนเนาะต้นกระเบา ขึ้นอยู่ที่คันบ่อ ต้นบัวรูบ่อ มันอยู่ในบ่อหนึ่งใบ

อู๋ยในบ่อมีบอน จะตัดแบกไปบ้าน แกงกินเสียให้บ้าน **เสียวนะตะไท**
(เพลงฉ่อย สำนวนนายเฝื่อน โพธิ์ภักตร์)

ตัวอย่าง กลอนลา คือ คำสุดท้ายของวรรณคดีลงท้ายด้วยเสียงสระอาทุกคำ
จะยกบายศรีขึ้นสี่มุม

ลูกจะไหว้พระภูมิที่นา
ไหว้ทั้งแม่ข้าวเจ้าทั้งแม่ข้าวเหนียว
เสียแหละเมื่อลูกนี้เที่ยวกันมา

ลูกจะไหว้แม่โพสพ
สิบนิ้วนอบนบ **นังหน้า**

ขอให้มาเป็นมงคล

มาสวมบนเกศา

กันแต่เมื่อเวลานี้เอย (เพลงเรือ สำนวนนางบัวผัน จันทรศรี)

ตัวอย่าง กลอนลี คือ คำสุดท้ายของวรรณคดีลงท้ายด้วยเสียงสระอิทุกคำ

เอยเอย ถ้อยคำรำไร ว่ากันในกลุ่มลี

ไฉ่เกียนก็หักลงคาห้วย เรือน้องมาช่วยพี่

ขอปูนสักเต้า จะทำข้อเพลาทั้งเสียให้ตี

ฉันอันอันจวนใจ จะทำยังงัยกันหาพี่

ฉันไม่ใช่คนสุพรรณ ทั้งมีดทั้งขวานแม่ก็ไม่มี

(เพลงเต็นท์กำ สำนวนนางบัวผัน จันทรศรี)

นอกจากนี้ ยังมี กลอนฉัน กลอนลัว กลอนลูต กลอนดีด กลอนแะ ตามแต่แนวคิด
ของผู้ประพันธ์ ทั้งนี้จะให้ความสำคัญกับเสียง และจังหวะการร้อง มากกว่าความเคร่งครัดในจำนวน
คำและสัมผัส

1.3.5 จำนวนคำและสัมผัสไม่กำหนดเป็นรูปแบบมาตรฐาน แต่นิยมการร้อยคำ
ตั้งแต่ 6 - 10 คำในแต่ละวรรค ซึ่งจำนวนคำจะมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับจังหวะของเสียงเป็นสำคัญ

1.3.6 เพลงพื้นบ้านส่วนใหญ่มีถ้อยคำเข้าใจง่าย แต่เปี่ยมด้วยความคมคาย มีการใช้
คำ สำนวนหรือโวหาร และความเปรียบต่างๆ ที่ใช้โดยทั่วไป ไม่มีศัพท์เฉพาะที่ต้องแปล เช่น

จะเสียงสัจย์อธิษฐาน ขอให้เป็นพยาน จะคลาดไป

ถ้าน้องเป็นน้ำ ตัวพี่จะตามเป็นปลา มันจะได้เย็นอุรา พี่ชาย

ถ้าน้องเป็นข้าว พี่จะขอเป็นเคียว พี่จะได้ตามไปเกี่ยว ฉาดไป

ถ้าน้องเป็นไม้ พี่จะขอเป็นนก จะได้ขึ้นอก ขึ้นใจ

เหลืองเคยบายอ	หอมซ่อมมะเขือเปราะ
รักกันให้มัน	เหมือนเชือกขันชะเนาะ
สามปีสี่เดือน	ขออย่าให้เลื่อนสีกเปาะ
รักน้องให้มันเหมาะ	ใจเคย

(เพลงเรือ ลำนวนหลวงพ่พร้อม อินทรีวิไล)

ทั้งนี้ มีการปรบมือ และใช้เครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ กรับ ฉิ่ง และกลอง หรือในบางกรณีไม่มีการใช้เครื่องดนตรีเข้ามาประกอบ ใช้เพียงเสียงร้องเท่านั้น บางเพลงก็มีการนำอุปกรณ์ที่ใช้ทำกิจกรรมอยู่นั้น มาประกอบการร้องรำ เช่น เพลงเกี่ยวข้าว ก็ใช้รวงข้าวและเคียว สิ่งสำคัญ คือ การอาศัยเสียงร้องรับ ร้องกระทุ้งของลูกคู่ ซึ่งจะช่วยให้เพลงนั้น สนุกสนานครื้นเครงยิ่งขึ้น

1.3.7 เน้นความสนุกสนานเป็นหลัก ซึ่งจะแสดงออกมาในรูปของการใช้คำสองแง่ สองงาม หรือคำที่เรียกว่า "กลอนแดง" เป็นภาษาของชาวเพลงภาคกลาง หมายถึง กลอนที่มีคำกล่าวถึงพฤติกรรมทางเพศอย่างตรงไปตรงมา หรือใช้คำวน ซึ่งปกติคำเหล่านี้คือคำหยาบ ตัวอย่าง กลอนแดง

หญิง : พี่เอ๋ยพี่มาถึง พี่จะมาฟังของรัก แม่หนูยังหนัก น้ำใจ	
ไฉ่ตรงแอ่งที่ในห่อผ้า	พี่เอ๋ยแกอย่าได้หมา
พี่ฟังเงินจะกอง	พี่ฟังทองจะให้
พี่จะฟังอีแปะ	จนใจน้องกะไม่ไหว (เอ้ชา)
ชาย : ทำไมกับเงินกับทอง	สมบัติเป็นของนอกกาย
พี่จะฟังหนังมาหุ้มเนื้อ	จะได้ติดเป็นเยื่อเป็นใย (เอ้ชา)

(เพลงฉ่อย ของโรงพิมพ์วัดเกาะ)

ซึ่งเนื้อหาของเพลงที่ต้องการสื่อถึงอารมณ์เศร้า หรือผิดหวัง ก็ยังพบว่ามีการใช้ถ้อยคำที่ขบขัน มากกว่าจะให้คนฟังเกิดความรู้สึกเศร้าใจ ดังตัวอย่างเพลงเรือ บทซึ่งผู้ ซึ่งพ่อเพลงร้องเป็นสามีที่ถูกเกณฑ์ไปทัพ กลับมาที่บ้าน แต่ภรรยาหนีไปแล้ว

พอถึงบ้านเห็นสะพานแขวนเกอ	ข้าก็ร้องเอ้อเฮอ ใจหาย
เงิบไปทั้งไก่ เงิบไปทั้งกา	อีกทั้งหมูทั้งหมา มันให้น่าสงสัย
สะอึกสะอื้นฉันเลยขึ้นกระได	ผู้คนไปไหนกันเคย
พิศดูเหยาเรือนไปเหมือนอย่างบ้านตาเถร	เสาดั่งโหนดเอนอย่างกะเรือนผีตาย
เหยาเรือนเคหาเหมือนป่าช้าผีอยู่	มันไม่มีคนมีผู้ หรืออย่างไร

ทั้งฟากก็ตก ปีกนกก็หัก	รอยคนมาชักเอาไปไหม่ๆ
แปลานบ้านลมไม้ข่มหัวกลอน	อีกทั้งฝากระดอนออกไป
พี่มาสงสัย เอ๊ะในใจของกู	ว่าไอ้ไม้เสียบหนู มันไปเข้ารูของใคร
พิศดูครอบครว้มันให้ชั่วลามกดูมันสกปรก	ไม่ค่อยหาย
หม้อข้าวก็กลิ้ง หม้อแกงรีก็กลิ้ง	ฝาละมีตีจิ้งกันอยู่ที่ข้างครัวไฟ
ไอ้ครกกะบากมันก็เล่นละคร	ไอ้สากกะเบือก็นอน เป็นไข้
หอน้อยห้องในมีแต่ซี่ไก่อื้อเปิด	มันไม่มีคนเขาเช็ดหรือยังไ

(เพลงเรือ สำนวนหลวงพ่อพร้อม อินทริไล)

สรุปได้ว่า เพลงพื้นบ้านเป็นผลงานที่สร้างสรรค์มาจากความคิดอิสระของชาวบ้าน หรือเรียกได้ว่าเป็น “ปราชญ์ชาวบ้าน” ซึ่งไม่ได้ผลิตงานเพลงเป็นอาชีพ แต่จะขับลำ ร้องเพลงกัน ในระหว่างทำเกษตรกรรม ซึ่งเป็นอาชีพหลักในสมัยโบราณ หรือพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น พิธีกรรมในฤดู เก็บเกี่ยว ก็เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ระหว่างการทำงาน ทั้งนี้เพลงพื้นบ้านแสดงให้เห็นภูมิปัญญาการใช้ภาษาของคนไทย เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน และในทางอ้อมก็เป็นสื่อสารการอบรม สั่งสอนในเรื่องต่าง ๆ ที่ควรปฏิบัติในสังคม ใ้ระบายความในใจที่มีต่อธรรมชาติแวดล้อมอีกด้วย ทั้งนี้ก่อนจะมีเทคโนโลยีมาเป็นสื่อกลางเผยแพร่ข่าวสาร เพลงพื้นบ้านก็ทำหน้าที่เป็นสื่อที่กระจายข่าวสารในสังคม เช่น เชื้อเชิญให้คนร่วมทำบุญ แต่ปัจจุบันแม้บทบาทเหล่านั้นจะลดน้อยลงแล้ว แต่กระนั้นความเป็นเพลงพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในเรื่องของการสื่อสารแบบคนกันเอง ภาษา กันเองที่มีความกลมเกลียวกันมากกว่า ก็ยังเป็นทางเลือกหนึ่งที่หลายหน่วยงานทั้งภาค รัฐ และ เอกชนนำมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างความรู้ความเข้าใจ ในสถานการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้น เช่น ให้ความรู้ ในสถานการณ์ Covid ทั้งยังยึดโยงกลุ่มคนในสังคมซึ่งปัจจุบันประเทศไทยเป็นสังคมผู้สูงอายุ ให้ กลุ่มคนเหล่านี้ได้ค่อย ๆ ปรับตัวกับโลกที่เปลี่ยนไปด้วยวิธีแบบที่ผู้สูงอายุมีความคุ้นเคย และ เข้าใจ เข้าถึง ยอมรับได้ง่าย

1.4 ความหมายของสื่อพื้นบ้าน

จุไรรัตน์ ทองคำขึ้น (2553) กล่าวว่า สื่อพื้นบ้านเป็นสื่อทางวัฒนธรรมซึ่งอยู่ใกล้ชิดกับผู้คนในชุมชน ท้องถิ่นมาอย่างยาวนาน แสดงถึงอัตลักษณ์ สร้างสุนทรียะในสังคม ทั้งยังสามารถดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับแต่ละยุคสมัยที่เปลี่ยนผ่านไปได้ ซึ่งจะส่งผลกระทบให้เกิด การมีส่วนร่วมกันของคนในชุมชนได้เช่นกัน

กาญจนา แก้วเทพ (2554) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมวัฒนธรรม ที่มีบุคคล เป็นสื่อ ทั้งประกอบด้วยเครื่องมือ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในวิถีชีวิต เกี่ยวข้องกับการดำรงอยู่ ร่วมกันในสังคม และได้ปฏิบัติสืบทอดต่อกันมา เช่น บทเพลง กีฬา การละเล่น พิธีกรรมต่าง ๆ

วนภรณ์ จักรมานนท์ และคนอื่น ๆ (2564) ให้ความหมายไว้ว่า สื่อพื้นบ้าน หมายถึง ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นสื่อกลางในเผยแพร่ ถ่ายทอด ส่งต่อ ข้อมูลข่าวสาร ที่เป็นค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ ออกมาในรูปแบบของการแสดง การละเล่นที่ใช้เอกลักษณ์ เฉพาะถิ่นของชุมชนที่สร้างสรรค์ขึ้น ถือเป็นสื่อประจำท้องถิ่นที่ได้รับความนิยม เชื่อถือ สืบต่อกัน มา และมีประสิทธิภาพต่อการสื่อสารในสังคม

จากการศึกษาความหมายของสื่อพื้นบ้านในข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อพื้นบ้านเป็น รูปแบบการสื่อสารระหว่างกัน ไม่ว่าจะเป็น บุคคล หรือกลุ่มคน โดยมีรูปแบบเป็นการละเล่น บทเพลง การแสดง ละคร หรือนิทาน รวมไปถึง เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อผ้า หรืออุปกรณ์ทางเกษตรกรรม ที่แฝงไปด้วยคติ ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม และ สังคม สืบทอดกันมาให้กลายเป็นเครื่องยึดถือซึ่งกันและกัน หรือใช้สื่อสาร หลอมรวม สร้างค่านิยม ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในชุมชนได้

2. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ

2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับผู้สูงอายุและภาวะสูงอายุ

วัยสูงอายุเป็นช่วงรอยต่อของชีวิตซึ่งเปลี่ยนจากวัยกลางคนเข้าสู่วัยสูงอายุ ทำให้ต้อง เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ มากมายทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เหล่านี้เป็นไปในลักษณะเสื่อมถอย ในการทำหน้าที่ของร่างกายในด้านใดด้านหนึ่งหรือหลาย ๆ ด้าน ทำให้เกิดภาวะทางด้านจิตใจที่อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและการดำเนินชีวิตประจำวันต่อไป ได้ ดังนั้น การเรียนรู้และทำความเข้าใจ จึงมีความสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้สามารถ ปรับตัวและยอมรับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ความสูงอายุ (Aging) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ความเสื่อมถอย ทั้งทางร่างกาย เป็นส่วนใหญ่ บางบุคคลเกิดทั้ง จิตใจด้วย สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม การไม่ต้องทำงาน หรือไม่สามารถใช้ชีวิตอย่างที่เคยเป็นมาตลอด ด้วยปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้ผู้สูงอายุต้องรับมือกับ ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ อย่างมาก (ศิริวงศ์ ทับสายทอง, 2533, น. 64)

สุรกุล เจนอบรม (2541) ได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

2.1.1 ความชราภาพแบบปฐมภูมิ (Primary Aging) เป็นความชราภาพที่เป็นไปตามธรรมชาติของสิ่งมีชีวิต ที่เมื่อมีอายุขัยมากขึ้น ระบบต่างๆ ในร่างกายที่พัฒนากำเนิดขึ้นมาตั้งแต่วัยเด็ก ก็เริ่มเสื่อมถอย ความสามารถในการใช้งานอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายเริ่มลดลง ตามลำดับ

2.1.2 ความชราภาพแบบทุติยภูมิ (Secondary Aging) เป็นความชราภาพที่เกิดจากการดำเนินชีวิตที่ผ่านมา หากไม่ได้ดูแลสุขภาพให้ดีมาโดยตลอด ไม่ได้มีความใส่ใจกับการใช้ร่างกายในการทำงานแต่ละวันที่ผ่านมา ทานอาหารที่ไม่มีคุณภาพทางโภชนาการ หักโหมร่างกายทำงานอย่างหนักเกินไป ไม่มีเสริมความแข็งแรงให้กับร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกาย หรือการพักผ่อนให้เพียงพอ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะส่งผลต่อความชราภาพทั้งสิ้น ซึ่งแต่ละพฤติกรรมก็ส่งผลต่อความชราภาพต่างกันไป อาจจะเป็นความชราภาพทางกาย ทางอารมณ์ หรือการเรียนรู้ ด้วย

สรุปได้ว่า ความชราภาพเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ทุกขณะในวงจรของการดำเนินชีวิต ส่งผลทั้งทางด้านร่างกาย ด้านความรู้สึก และการแสดงออกทางพฤติกรรม หรือการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ดังนั้น จึงควรให้ความสนใจกับการจัดสวัสดิการสำหรับผู้สูงอายุในด้านต่าง ๆ หรือเสริมสร้างความรู้ในการดูแลตัวเอง เพื่อให้ผู้สูงอายุ มีคุณภาพชีวิตที่ดี ดูแลตนเองได้ตามศักยภาพ

2.2 การเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

พบว่าผู้สูงอายุมักมีข้อจำกัดหลายประการ ในการเรียนรู้ ดังนั้นจำเป็นต้องใช้วิธีการเรียนรู้ ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงให้เหมาะสมกับช่วงวัยมากขึ้น

รูปแบบการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุจึงควรจัดใน รูปแบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมในการส่งเสริม ให้สามารถเรียนรู้ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม (ศักรินทร์ ชนประชา, 2562, น. 166)

สื่อเทคโนโลยีในปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้สูงอายุ สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ตามความต้องการ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เลือกรับความรู้ได้ตามความต้องการ และศักยภาพในการเข้าถึงข้อมูล อีกทั้งสังคมออนไลน์ หรือสื่อต่างๆ ยังเป็นช่องทางให้ผู้สูงอายุสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อเสริมสร้างทักษะให้สามารถใช้ชีวิต อยู่บนความเปลี่ยนแปลงให้ก้าวทันโลกยุคปัจจุบันได้ โดย

กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (2560) ได้สรุปช่องทาง แหล่งเรียนรู้ด้วยตัวเอง และการเรียนรู้จากสถานศึกษา องค์กรหรือหน่วยงาน ในปัจจุบัน ได้ดังนี้

2.2.1 การเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้แก่

2.2.1.1 รายการโทรทัศน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่เข้าถึงได้ง่าย มีข้อมูลหลากหลายให้เลือก รับชม ทั้งข่าวสารบ้านเมือง ข่าวสุขภาพ ความรู้ หรือความบันเทิง ในปัจจุบันสถานีต่างๆ ก็ผลิต รายการที่จะเสริมสร้างความรู้ให้กับผู้ชมอย่างหลากหลาย ทั้งมีเอกลักษณ์ของแต่ละสถานีที่แตกต่าง กันด้วย

2.2.1.2 รายการวิทยุ เป็นการเรียนรู้จากการรับฟัง ผ่านเสียงจากคลื่นวิทยุ ปัจจุบัน อาจไม่เป็นที่นิยม แต่สื่อนี้ก็สามารถเข้าถึงผู้สูงอายุที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลได้มาก อีกทั้งรายการวิทยุก็มี หน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชนที่จัดทำรายการเสนอข่าวสาร ความรู้อยู่มากไม่แพ้ช่องทางอื่น ๆ เหมาะ แก่การฟังระหว่างการทำงาน ทำกิจกรรม ขับรถ เดินทาง ต่าง ๆ

2.2.1.3 การอ่าน การเรียนรู้นี้เป็นการกระตุ้นการทำงานของสมอง สามารถช่วยใน การชะลออาการสมองเสื่อม สร้างสร้างสมาธิ ส่งเสริมความจำให้ดีขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ และสามารถค้นคว้าได้จากสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ ในหลายแหล่งการเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด รวมถึงการ ชมนิทรรศการที่จัดขึ้นในสถานที่ต่าง ๆ

2.2.1.4 การเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น อุทยานธรรมชาติ ศาสนาสถาน โบราณสถาน การเรียนรู้จากบุคคลที่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน รวมถึงคนในครอบครัว ที่ส่งต่อความรู้จาก รุ่นสู่รุ่น เป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ในครอบครัว หรือชุมชน

2.2.2 การเรียนรู้จากสถานศึกษา โดยหลายหน่วยงานไม่จำกัดอายุการศึกษา ทำให้ ผู้สูงอายุได้พัฒนาตนเองและยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาตนเอง ซึ่งมีการจัดการศึกษา ในลักษณะ ตั้งแต่การฝึกอบรมหลักสูตรระยะสั้น ตลอดจนกิจกรรมนันทนาการที่สอดแทรก ความรู้ไปด้วย

2.2.4 หน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หน่วยงาน องค์กรทั้งภาครัฐ เอกชน และองค์กรในชุมชน โดยมีแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยงานในสังกัดสำนักงาน ส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) ศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้ สูงอายุ โดยมีหน่วยงานทั่วประเทศจำนวน 12 แห่ง หน่วยงานของรัฐ ภาครัฐกิจเอกชน โดยลักษณะ กิจกรรมการเรียนรู้แบบหลักสูตรระยะสั้น ด้านต่าง ๆ เช่น การประกอบอาชีพ การดูแลสุขภาพ การ เรียนรู้ด้านเทคโนโลยี กิจกรรมนันทนาการ การอบรมความรู้ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตอื่น ๆ

จากการศึกษาการเรียนรู้ พร้อมทั้งแหล่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุข้างต้น สรุปได้ว่าการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ มีความสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นการส่งเสริมการพัฒนาตนเองของผู้สูงอายุ ทั้งด้านการเสริมสร้างสุขภาพกาย และทักษะที่จำเป็น ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ทำให้ใช้ชีวิตในสังคมโดยสามารถพึ่งพาตนเองได้ นอกจากนี้ ยังเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตของผู้สูงอายุ เกิดความตระหนักในคุณค่าของตนเอง สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้น ทุกภาคส่วนควรให้ความสำคัญกับการเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มใหญ่ในสังคมให้สามารถพึ่งพาตนเอง ได้อย่างเต็มศักยภาพ และควรให้ความสำคัญในการศึกษาแหล่งการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ที่จะสอดคล้องเหมาะสมกับผู้สูงอายุในแต่ละกลุ่มด้วย

นอกจากนี้ ยังพบรูปแบบกระบวนการเรียนการสอนผู้ใหญ่ หรือ “Andragogy Process” คือสมมติฐานที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนผู้ใหญ่ Knowles (1984, อ้างถึงใน ษมาพร รักจรรยาบรรณ, 2562) ประกอบด้วยกระบวนการดังนี้

1. การสร้างบรรยากาศ ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้ใหญ่ การจัดสภาพแวดล้อม เช่น สถานที่ ความสะอาดสบาย และสภาพทางจิตวิทยา ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้สึกเครียด ซึ่งผู้สอน ควรมีลักษณะ และพฤติกรรม ที่มีความเอื้ออาทร ให้เกียรติ และยอมรับ นับถือผู้เรียนด้วย
2. การร่วมกันสร้างหรือพัฒนาโครงการ กิจกรรมร่วมกัน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบการสร้างประสบการณ์ร่วมกัน ระหว่างบุคคล เป็นกลุ่มให้ทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องในการเรียนรู้ และพัฒนาให้ทุกคนมีความสำคัญในกระบวนการทำงานร่วมกัน
3. ความสนใจ หรือ ความต้องการ ในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างเฉพาะเจาะจง อาจเกิดจากการประชุม หรือ ทำแบบสอบถาม เพื่อหาเป้าประสงค์ที่สอดคล้องกัน หรือแบ่งกลุ่มการเรียนรู้ตามความสนใจ
4. กำหนดเป้าหมาย หรือเป้าประสงค์ร่วมกัน คือ การให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้เห็นเป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรม ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
5. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาวิธีการเรียนรู้ สร้างกลยุทธ์ทางการศึกษาที่จะสามารถนำไปให้การเรียนรู้ไปสู่เป้าหมายที่สำเร็จได้
6. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อไปสู่เป้าหมายตามจุดประสงค์ที่วางไว้ได้จนสำเร็จ สามารถทำได้หลายวิธีการ เช่น การหารือกลุ่ม อภิปรายแก้ไขปัญหา กรณีศึกษา การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น

7. ประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกัน คือ การสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกคน สามารถ ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ รวมทั้ง ประเมินร่วมกันระหว่างผู้เรียน และผู้สอน แต่สิ่งสำคัญที่ ควรคำนึงถึงคือ ผู้สอนต้องตระหนักในความแตกต่างกันของบุคคลด้วย

ดังนั้น การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการ เรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพ และสิ่งสำคัญคือ การที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับผู้สอนในการจัด กระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่เริ่มต้นด้วยจนถึงกระบวนการสุดท้ายคือ การประเมินผลการเรียนรู้ ด้วย

2.3 หลักการจัดกิจกรรมในผู้สูงอายุ

กรมอนามัย (2561) ได้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้

2.3.1 กิจกรรมกลุ่ม

ผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะปฏิเสธการมีชีวิตรูปแบบผู้สูงอายุนานเท่าที่จะทำได้ และมักจะใช้ ชีวิตเหมือนกับคนที่อยู่ในวัยกลางคน ทั้งนี้ผู้สูงอายุที่ไม่มีกิจกรรมนอกบ้านนั้น มีแนวโน้มเกิด “ภาวะ เหนื่อยนิ่ง” หรือมีความรู้สึกห่อเหี่ยว ดังนั้นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุทำกิจกรรมตามความสนใจ จะสามารถช่วยเยียวยา สร้างความสุขต่อจิตใจได้ โดยเฉพาะกิจกรรมที่ให้ผู้สูงอายุได้พบปะกับผู้อื่นใน วัยใกล้เคียงกัน ซึ่งแนวทางการจัดกิจกรรม ควรมีความหลากหลาย และส่งเสริมความสามารถในการ แก้ปัญหาของผู้สูงอายุได้ด้วย เช่น กิจกรรมการดูแลสุขภาพ วิธีจัดการอารมณ์ เป็นต้น

2.3.2 กิจกรรมนันทนาการ

เป็นกิจกรรม เพื่อสร้างความบันเทิง ส่วนใหญ่ทำเป็นหมู่คณะ ซึ่งมีประโยชน์ทั้งทาง ร่างกายและจิตใจ ซึ่งวัยสูงอายุเป็นวัยที่เสื่อมถอยทั้งทางร่างกายและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการจึงเป็น ประโยชน์อย่างมากต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ควรให้ความสำคัญในการชักจูงผู้สูงอายุให้หัน มาทำกิจกรรมนันทนาการเพื่อประโยชน์ต่อการยืดอายุความเสื่อมถอยของร่างกายออกไป (ฐิติมา ดวงวัน ทอง, 2560)

สำนักอนามัยผู้สูงอายุ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2557) ได้ให้แนวทางการ จัดกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ โดยสิ่งสำคัญคือการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับ ความต้องการ ประกอบด้วยกิจกรรมดังนี้

2.3.2 1 กิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้สูงอายุมีโอกาสในการพบปะ เพื่อนในวัยเดียวกัน ร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยน หรือระลึกถึงอดีต ร่วมกัน ในโอกาสต่าง ๆ เช่น งานบุญ เทศกาลต่าง ๆ

2.3.2 2 กิจกรรมการออกกำลังกาย เป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์และจำเป็นต่อผู้สูงอายุ ในวัยที่ต้องเตรียมพร้อมกับการเสื่อมถอยต่อความแข็งแรงของร่างกาย การที่มีโอกาสได้ทำกิจกรรมออกกำลังกายจะส่งเสริมความสามารถในการดูแลตัวเองได้ต่อไปในอนาคตด้วย อีกทั้งลดปัจจัยในการเจ็บป่วยเป็น โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง ที่พบได้มากในวัยผู้สูงอายุ แต่กิจกรรมออกกำลังกายก็ควรมีความเหมาะสมต่อศักยภาพทางร่างกายด้วย ดังนั้น จึงควรปรึกษาแพทย์ ผู้เชี่ยวชาญไปพร้อมกัน เพื่อป้องกันอาการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้นได้ ควรเลือกกิจกรรม หรือกีฬาที่ตรงตามค่างานนัดหรือความชอบ แต่ไม่ควรเป็นกิจกรรมที่ใช้แรงมากเกินไป เน้นความสุขระหว่างทำกิจกรรมออกกำลังกาย มากกว่าการแข่งขันอย่างจริงจัง

2.3.2 3 กิจกรรมการท่องเที่ยว เป็นการเดินทางออกไปสัมผัสประสบการณ์ชีวิต หรือระลึกถึงความหลังที่เคยผ่านมา มุ่งเน้นสร้างความผ่อนคลาย ความสุขทางใจจากการได้ออกไปภายนอก ซึ่งปัจจุบันแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ก็มีนโยบายให้ผู้สูงอายุเข้าชมฟรี หรือลดราคาค่าเข้าชม มีพื้นที่เฉพาะสำหรับผู้สูงอายุไว้ให้บริการ

2.3.2 4 กิจกรรมงานอดิเรก เช่น งานฝีมือ งานช่าง งานศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ตามความถนัด รวมถึงการเผยแพร่งานอดิเรกของตนเอง ไปสู่ผู้อื่น เช่น การสอน เป็นต้น ซึ่งจะเสริมสร้างความภูมิใจในตนเอง หรือส่งเสริมการอนุรักษ์ สืบสานองค์ความรู้ ภูมิปัญญาในอดีต ให้เผยแพร่คงอยู่ต่อไปในปัจจุบัน

สรุปได้ว่า นันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ ควรเป็นกิจกรรมเน้นความผ่อนคลาย สร้างความสนุกสนาน รื่นเริง มุ่งเน้นการเรียนรู้ตามความสนใจเฉพาะบุคคล และเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมในกิจกรรม

2.4 หลักการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้สูงอายุ

เมื่ออายุเพิ่มขึ้น ร่างกาย อารมณ์ และสภาพจิตใจของผู้สูงอายุก็น่าเปลี่ยนแปลงมากขึ้นตามไปด้วย ทุกการเปลี่ยนแปลงส่งผลให้ผู้สูงอายุใช้ชีวิตได้ไม่เหมือนเดิม และอาจส่งผลกระทบต่อผู้ดูแลไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง การศึกษาเรียนรู้ให้เข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของผู้สูงอายุ จะเป็นการเชื่อมความเข้าใจกันได้ดีที่สุด โดยสิ่งแรกที่เราควรให้ความสำคัญคือ การสื่อสารกับผู้สูงอายุ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (ม.ป.ป) จัดทำคู่มือสุขสมวัย สำหรับการดูแลผู้สูงอายุ ให้มีสุขภาพดี ได้ให้หลักปฏิบัติไว้ ดังนี้

2.4.1 ตั้งความสนใจ ก่อนที่จะพูดควรตั้งความสนใจผู้สูงอายุก่อน เช่น สะกิดเรียกชื่อ มองตา และบอกให้ทราบถึงหัวข้อหรือประเด็นที่กำลังจะพูดถึง การพูดควรใช้ประโยคเชิงชวน ไม่ใช่ประโยคคำสั่ง

2.4.2 ควรให้ผู้สูงอายมีส่วนร่วมในการสนทนา จะช่วยให้มีความสุข และเมื่อต้องการสื่อสารควรพูดทีละคน ไม่แย่งกันพูด เพราะอาจทำให้ผู้สูงอายุสับสน

2.4.3 พูดให้ชัดเจน ชัดคำ พูดจาด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย เสียงดังฟังชัด เรียบเรียงคำพูดให้ เวลาพูดควรหันหน้าไปทางผู้สูงอายุ สบตา สิ่งสำคัญคือใช้น้ำเสียงและท่าทางที่สุภาพอ่อนน้อม

2.4.4 พูดช้าๆ ถามซ้ำ เพื่อให้แน่ใจว่าเกิดความเข้าใจ เพิ่มเวลาในการพูดคุยมากกว่าเดิม มีความอดทน ให้เวลาและรอคอย

2.4.5 ภาษากาย การใช้คำพูดบางครั้งไม่เพียงพอ อาจต้องใช้ภาษากายร่วมด้วย เช่น การยกมือไหว้เพื่อแสดงความเคารพ การจับมือ และ การกอด เพื่อแสดงความรัก และ ความห่วงใย

2.4.6 พยายามเข้าใจ ไม่แสดงอาการหงุดหงิด รำคาญใจ เลือกรื่องคุยที่ผู้สูงอายุนั้นให้ความสนใจ และมีความสุขที่จะพูดคุยเช่น พูดคุยเรื่องราวในอดีตที่ผ่านมา ฯลฯ

2.4.7 จัดสิ่งแวดล้อม เช่น ลดเสียงรบกวน ลดเสียงโทรทัศน์ วิทยุ และเสียงรบกวนอื่นๆ ลง ในบ้านหรือในห้องควรมีแสงสว่างเพียงพอ เพื่อให้ท่านได้เห็นสีหน้าท่าทางหรือริมฝีปากของผู้พูด ช่วยให้เข้าใจเรื่องที่กำลังสนทนามากขึ้น

จากข้อมูล สรุปได้ว่าการสื่อสารกับผู้สูงอายุนั้น ควรสื่อสารด้วยความเข้าใจ การเข้าใจถึงความเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ในผู้สูงอายุก่อนเป็นอันดับแรกจะช่วยให้การสื่อสารดียิ่งขึ้น และควรสื่อสารด้วยความชัดเจน และนอบน้อม ให้ความสนใจกับผู้สูงอายุนั้นให้มากที่สุด

3. แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

3.1 พฤติกรรม วิธีการของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

มิจฉาชีพออนไลน์ คือกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมการฉ้อโกงทางโทรศัพท์และทางอินเทอร์เน็ตเป็นอาชญากรรมชนิดพิเศษ เพราะว่าผู้กระทำผิดมักอยู่ห่างไกลจากผู้เสียหายโดยทั้งสองฝ่ายอาจไม่เคยพบเจอหรือรู้จักกันด้วยซ้ำ แต่เหยื่อก็กังวลตัดสินใจเลือกที่จะส่งข้อมูลส่วนตัวหรือโอนเงินไปให้อีกฝ่าย และถึงแม้ว่าปัจจุบันมีการแชร์ข้อมูลเตือนภัยรูปแบบต่าง ๆ ของมิจฉาชีพ แต่ก็ยังมีชาวต่อเนื่องเรื่องการถูกโกง เราจึงควรทำความเข้าใจกระบวนการทางจิตวิทยาในเทคนิคกล

โกงและการโน้มน้าวที่มิชอบมักใช้ รวมถึงการเข้าใจลักษณะส่วนบุคคลที่ทำให้มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของมิชอบ เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกหลอกลวงข้อโกง

มิชอบมักกลยุทธ์การหลอกลวงหลากหลายรูปแบบเพื่อหลอกล่อเหยื่อ อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมมิชอบมักใช้เทคนิคหลอกลวงทางจิตวิทยา งานวิจัยทางจิตวิทยาที่วิเคราะห์การหลอกลวงทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า 580 ประเภท ชี้ว่ามิชอบมักใช้เทคนิคจิตวิทยาการโน้มน้าว 2 ประเภทหลัก ๆ คือ การอ้างอำนาจ (authority) และการกดดันโดยการจำกัดเวลาหรือจำนวนรางวัลตอบแทน (scarcity) มิชอบอาจสร้างความไว้วางใจโดยการแสดงให้เห็นว่าข้อเสนอที่นำมาล่อลวงนั้นมีความถูกต้องตามกฎหมายและมีหน่วยงานหรือบริษัทที่น่าเชื่อถือรองรับ หรือแม้กระทั่งการอ้างอิงว่าตนเป็นตำรวจหรือเจ้าหน้าที่รัฐ ซึ่งทำให้เหยื่อรู้สึกเชื่อใจและไว้วางใจ อีกทั้ง ผู้หลอกลวงมักใช้การโน้มน้าวทางอารมณ์มากกว่าการโน้มน้าวด้วยเหตุผล เช่น จงใจจำกัดระยะเวลาในการส่งข้อมูลหรือโอนเงิน จำกัดจำนวนสินค้าที่จำหน่าย หรือจำกัดจำนวนผู้เข้าร่วมการลงทุน ซึ่งทำให้เหยื่อรู้สึกว่าต้องรีบส่งข้อมูลหรือโอนเงินเพื่อจะได้รับผลตอบแทนที่ล่อตาล่อใจ และหลงเชื่อว่าตนจะได้รับผลตอบแทนตามที่ผู้หลอกลวงสัญญาไว้ (สุกสิริ จันทวรินทร์, 2565)(เอกสารจากเว็บไซต์)

สถาบันดำรงราชานุภาพ สำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย กระทรวงมหาดไทย (2561) อธิบายรูปแบบการข้อโกงในยุคปัจจุบันที่ประชาชนพึงระวังอย่างมากในสภาพสังคมที่มีความสลับซับซ้อนอย่างมาก อาชญากรรมประเภทข้อโกงมีความสลับซับซ้อนมากขึ้นตามไปด้วย แม้ว่าการข้อโกงในบางรูปแบบอาจมีลักษณะ คล้ายคลึงกันกับที่เคยปรากฏในอดีตเมื่อหลายสิบปีก่อนแต่ก็มีการสร้างเครือข่ายองค์กรอาชญากรรมหรือนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการข้อโกง อันทำให้ประชาชนที่ไม่รู้เท่าทันหลงเชื่อและตกเป็นเหยื่อมากขึ้น ก่อให้เกิดความเสียหายอย่างมาก ทั้งแก่บุคคลและสังคมส่วนรวม สำหรับรูปแบบการข้อโกงในยุคปัจจุบันสามารถประมวลได้ 8 รูปแบบ ซึ่งสามารถเตือนใจและเตือนภัยแก่ผู้คนทั่วไปได้ดังต่อไปนี้ คือ

- 1) การข้อโกงโดยหลอกลวงให้ร่วมลงทุนในลักษณะแชร์ลูกโซ่
- 2) ข้อโกงโดยหลอกลวงให้ทำรายการที่ตู้เอทีเอ็ม
- 3) การข้อโกงโดยส่งอีเมลมาทำความรู้จักคุ้นเคยและหลอกลวงให้โอนเงินเข้าบัญชี
- 4) การข้อโกงโดยปลอมตัวและปลอมที่อยู่อีเมลมาหลอกลวงให้โอนเงินผิดบัญชี
- 5) การข้อโกงโดยอ้างการรักษาพยาบาลมาหลอกลวงเอาเงิน
- 6) การข้อโกงโดยอ้างการเรียไ้เงินไปช่วยเหลือทางราชการหรือผู้ด้อยโอกาส
- 7) การข้อโกงโดยใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือในการหลอกลวง

8) การซื้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่ในกระบวนการยุติธรรมและหลอกลวงเอาเงิน

นอกจากนี้ ศูนย์บริหารการรับแจ้งความออนไลน์ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (2566) เผยยอดสะสมของผู้แจ้งความออนไลน์ที่ได้รับ ตั้งแต่วันที่ 1 มี.ค. 65 – 31 พ.ค.66 มีจำนวนทั้งหมด 296,243 เรื่อง โดยแบ่งเป็นคดีออนไลน์ 270,360 เรื่อง และ คดีอาญาอื่น ๆ 9,009 เรื่อง รวมมูลค่าความเสียหายทั้งหมด 38,156,125,167 บาท ซึ่งแบ่งออกมาได้ 14 อันดับ ดังนี้

หลอกลวงซื้อขายสินค้าหรือบริการไม่เป็นขบวนการ 100,694 คดี

หลอกให้โอนเงินเพื่อทำงานฯ 36,896 คดี

หลอกให้กู้เงิน 33,517 คดี

หลอกให้ลงทุนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ 22,740 คดี

ข่มขู่ทางโทรศัพท์ (Call center) 20,474 คดี

หลอกเป็นบุคคลอื่นเพื่อยืมเงิน 9,664 คดี

หลอกให้โอนเงินเพื่อรับรางวัลฯ 8,697 คดี

หลอกลวงซื้อขายสินค้าหรือบริการเป็นขบวนการ 8,107 คดี

หลอกให้ติดตั้งโปรแกรมควบคุมระบบฯ 4,786 คดี

หลอกให้ลงทุนตามพรบ.กู้ยืมเงิน 3,080 คดี

กระทำต่อระบบหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ 2,972 คดี

หลอกให้รักแล้วโอนเงิน 2,167 คดี

หลอกเกี่ยวกับทรัพย์สินดิจิทัล 1,229 คดี

เข้ารหัสคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น 79 คดี

จากสถิติของช่วงอายุในการแจ้งความออนไลน์ พบว่า

กลุ่มอายุ 31-40 ปี มี 29% ที่แจ้งความออนไลน์

กลุ่มอายุ 18-25 ปี มี 22% ที่แจ้งความออนไลน์

กลุ่มอายุ 26-30 ปี มี 20% ที่แจ้งความออนไลน์

กลุ่มอายุ 41-50 ปี มี 18% ที่แจ้งความออนไลน์

กลุ่มอายุ 51-60 ปี มี 7% ที่แจ้งความออนไลน์

กลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป มี 3% ที่แจ้งความออนไลน์

กลุ่มต่ำกว่า 18 ปี มี 1% ที่แจ้งความออนไลน์

กลุ่มอายุที่แจ้งความออนไลน์มากที่สุดคือช่วง 31-40 ปีมี 29% และกลุ่มที่น้อยที่สุดคืออายุต่ำกว่า 18 ปีมี 1% ถึงแม้กลุ่มผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปแจ้งความออนไลน์จะมีเพียง 3% แต่มูลค่าความเสียหายมีมากถึง 2,734,984,005 บาท จำนวนคดี 10,343 คดี

จากการจัดอันดับ 5 คดีออนไลน์ที่ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไปแจ้งความมากที่สุดในปี 2565 พบว่า คดีประเภทการหลอกลวงจำหน่ายสินค้าออนไลน์และสินค้าผิดกฎหมายมีมากถึง 5,512 คดี มูลค่าความเสียหาย 1,372,222,420 รองลงมาเป็นการหลอกลวงลงทุนรูปแบบต่าง ๆ 402 คดี มูลค่าเสียหาย 1,017,072,553 บาท (ThaiPBS สถานีประชาชน, 2566)(เอกสารจากเว็บไซต์)

3.2 แนวทางป้องกันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (2566) (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้ให้แนวทางการป้องกันไว้ ดังนี้

1. ห้ามกดลิงก์จาก SMS เพื่อติดตั้งแอป หรือ รับเพิ่มเพื่อนในไลน์เด็ดขาด
2. ตัดสายทิ้งทันที เมื่อรับสายที่ปลายสายเป็นเสียงอัตโนมัติหรือผู้ที่อ้างตัวเป็นเจ้าของที่โดยเฉพาะการให้โอนเงินเพื่อพิสูจน์ความบริสุทธิ์ หรือผู้ที่โทรมาพยายามทำความคุ้นเคยสนิทสนม
3. ห้ามโอนเงินทุกกรณี หากไม่สามารถระบุตัวตนปลายทางได้
4. ตรวจสอบ URL ให้ถูกต้องกรอกรหัสผู้ใช้งาน หากไม่ชัวร์ห้ามกรอกเด็ดขาด
5. หลีกเลี่ยงการกรอกรหัสผ่านจาก Pop up หรือ Single Sign On

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ : ThaiHealth (2566) (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้ให้แนวทางการป้องกันไว้ ดังนี้

1. ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ เช่น ชื่อ-นามสกุล เบอร์โทร หรือที่อยู่
2. ไม่ส่งหลักฐานส่วนตัวให้ผู้อื่น เช่น สำเนาบัตรประชาชน รหัสบัตรต่างๆ
3. ไม่ออกไปพบคนรู้จักตามอินเทอร์เน็ต หรือควรพาเพื่อนไปด้วยหลายๆ คน เพื่อป้องกันการลักพาตัว
4. ระมัดระวังการซื้อของออนไลน์ รวมถึงคำโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ พิจารณาความน่าเชื่อถือของผู้ขายให้มาก
5. ไม่บันทึก Username/Password ขณะใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ เพราะอาจโดนสวมรอยและนำข้อมูลไปใช้ในทางผิด ๆ ได้

6. ไม่บันทึกภาพวิดีโอไม่เหมาะสมบนคอมพิวเตอร์ หรือบนมือถือ เพราะถึงแม้คุณ
จะลบไฟล์นั้นไปแล้ว ส่วนใดส่วนหนึ่งของไฟล์จะยังคงค้างอยู่แล้วอาจถูกกู้กลับขึ้นมาได้

7. จัดการกับอีเมลขยะ เพราะถ้าเผลอไปเปิดอ่าน อาจถูก Spyware ซึ่งเป็นช่องทาง
ให้แฮกเกอร์ขโมยข้อมูล หรือถูกไวรัสเล่นงานคอมพิวเตอร์ของเราได้

8. ระมัดระวังเว็บไซต์ ไม่ควรเข้าเว็บหรือดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ที่น่าไว้วางใจ
เพราะอาจติด Spyware ได้เช่นกัน

9. ใช้รหัสผ่านที่เดายาก เพื่อป้องกันการแฮกเกอร์ รหัสผ่านที่ดีไม่ควรสั้นเกินไป และ
มีอักขระพิเศษ (@#\$%-)

10. อย่าใช้รหัสผ่านเดียวกันในหลายบัญชี เพราะถ้าเหล่าแฮกเกอร์รู้รหัสผ่านของ
บัญชีหนึ่ง ๆ แล้ว จะทำให้พวกเขาเข้าไปโจมตีบัญชีอื่น ๆ ได้ทันที

จาก บทสัมภาษณ์ พ.ต.ต.กิตติศักดิ์ ออกรัมย์ สารวัตรชุดปราบปรามแก๊งค์คอลเซ็น
เตอร์ เมื่อวันที่ 5 สิงหาคม 2566 ในรายการ Big Story เรื่องใหญ่ Thai PBS ตอน แก๊งค์คอลเซ็นเต
อร์กลายพันธุ์ ให้ข้อมูลว่า หากว่ามีจรรยาบรรณได้เจาะระบบโทรศัพท์ของเราผ่านแอปพลิเคชันของ
มีจรรยาบรรณ ที่ติดตั้งไป หรือได้กดลิงค์ที่มีจรรยาบรรณนำมาหลอกลวงไปแล้วนั้น แม้ว่าเหยื่อจะปิดการใช้
งานโทรศัพท์ มีจรรยาบรรณเหล่านี้ก็ยังสามารถขโมยข้อมูล หรือใช้งานโทรศัพท์ของเราได้ทางวิธีมิด
ระยะไกล ดังนั้น วิธีการที่ดีที่สุดเมื่อเผลอติดตั้งแอปพลิเคชันหรือกดลิงค์ไปแล้วนั้น คือการ ถอดซิม
การ์ด เพื่อมิให้สามารถควบคุมโทรศัพท์ทางระยะไกลได้อีก (Big Story เรื่องใหญ่ Thai PBS,
2566)(เอกสารจากเว็บไซต์)

ทั้งนี้ หากได้กระทำการไปแล้ว สามารถแจ้งเรื่องราวร้องทุกข์ได้ 4 ช่องทาง ได้แก่
ร้องเรียนที่ศูนย์บริหารการรับแจ้งความคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ร้องเรียนผ่านคอลเซ็นเตอร์
โทร 1441 หรือโทร 081 866 3000 ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และ ร้องเรียนทางเว็บไซต์
www.thaipoliceonline.com หรือติดต่อธนาคารได้ที่เบอร์ ดังต่อไปนี้

ตาราง 1 หมายเลขโทรศัพท์ของธนาคารต่าง ๆ ในประเทศไทย

ชื่อธนาคาร	หมายเลขโทรศัพท์
ธนาคารกสิกรไทย	02-888 8888 กด 001
ธนาคารกรุงไทย	02-111 1111 กด 108
ธนาคารกรุงศรีอยุธยา	1572 กด 5
ธนาคารกรุงเทพ	1333 หรือ 02 645 5555 กด 3
ธนาคารไทยพาณิชย์	02-777 7575
ธนาคารทหารไทยธนชาติ	1428 กด 03
ธนาคารออมสิน	1115 กด 6
ธนาคารซีไอเอ็มบี ไทย	02-626 7777 กด 00
ธนาคารไทยเครดิตเพื่อรายย่อย	02-697 5454
ธนาคารยูโอบี และ ซีทีแบงก์	02-344 9555
ธนาคารแลนด์แอนด์เฮาส์	02-359 0000 กด 8
ธนาคารอาคารสงเคราะห์	02-645 9000 กด 33
ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร	02-555 0555 กด*3
ธนาคารเกียรตินาคินภัทร	02-165 5555 กด 6

ที่มา: (สมาคมธนาคารไทย, 2566)



ภาพประกอบ 1 แสดงหมายเลขโทรศัพท์ธนาคาร

ที่มา: (สมาคมธนาคารไทย, 2566)

4.แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ

4.1 ความหมายของการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

ทิตนา แชมมณี (2552) กล่าวว่า การให้ความรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้จาก ประสบการณ์คล้ายจริง ให้ผู้เรียนเข้าใจ และเกิดองค์ความรู้ได้จากประสบการณ์ โดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทตามที่ผู้สอนกำหนด และแสดงออกทางพฤติกรรม ตามความรู้สึกของผู้เรียนจากนั้น นำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาอภิปรายจนเกิดเป็นองค์ความรู้ ตามวัตถุประสงค์

นรวิศร์ ผันเชียร (2562) การแสดงบทบาทสมมติ (Role playing) เป็นเทคนิคการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท สภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งเทคนิคการสอนรูปแบบนี้ นับว่าเป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

สรุปได้ว่า การแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง การสร้างสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยให้ผู้เรียนแสดงออกตามบทบาทสมมติที่ผู้สอนได้กำหนดเนื้อเรื่องหลักไว้เท่านั้น แต่ให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านความรู้ ความคิด ตามความคิดเห็นของตนเอง ไม่ปิดกั้นความรู้สึก และนำผลการแสดงมาร่วมกันอภิปรายให้เกิดความรู้

4.2 เทคนิควิธีการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

นรวิศร์ ผันเชียร (2562) โดยในการสอนรูปแบบนี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

4.2.1 การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร คือ การแสดงที่มีเรื่องราวกำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มต้น โดยผู้เรียน จะทราบถึงเรื่องราวคร่าว ๆ เท่านั้น และให้แสดงพฤติกรรมตามบทบาทตัวละครที่ได้รับ

4.2.2 การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา คือ การสมมติสถานการณ์ โดยให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม บทบาทหากการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จากความคิด และความรู้สึกของตนเองอย่างอิสระ

สรุปได้ว่า การสอนในลักษณะนี้ คือ การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสถานการณ์ ในมุมมองที่เกิดขึ้นจากบทบาทการแสดง มีการร่วมมือกันซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทางอารมณ์ และสังคม และยังเป็นแนวการสอนที่สนุกสนานและส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนได้อีกด้วย

4.3 แนวทางการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อผู้สูงอายุ

กิจกรรมบทบาทสมมตินิยมใช้อย่างแพร่หลาย ทุกช่วงวัย เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้คนเข้าถึง และเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ผ่านบทบาทของการแสดง ซึ่งในวัยผู้สูงอายุนั้น ก็พบว่ามีแนวทางในการนำไปพัฒนาเป็นกิจกรรมเพื่อผู้สูงอายุด้วย

โดย (พรรัตน์ ดำรุง, 2557) ได้อธิบายไว้ ดังนี้

4.3.1 ละครสำหรับผู้สูงอายุ

สำหรับผู้สูงอายุแล้ว การที่ได้ทำงาน ทำกิจกรรม และพบปะพูดคุยกับผู้อื่น เป็นความสุข เป็นสิ่งท้าทายและยังได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ไปพร้อมกัน เช่น การเล่าเรื่องราวในอดีต ฝึกร้องเพลง ฝึกการแสดง การเต้นรำ

ในประเทศสิงคโปร์ มีคณะละคร Necessary stage สร้างการฝึกอบรมศิลปะการละครสำหรับผู้สูงอายุซึ่งเป็นต้นทุนทางสังคมที่สำคัญ เพื่อให้เป็นกิจกรรมให้กับคนวัยเกษียณ โครงการนี้ใช้เวลา 2 ปี และเมื่อกิจกรรมสิ้นสุด กลุ่มผู้สูงอายุได้มีเพื่อนและจัดกิจกรรมการแสดงอยู่เป็นระยะ ทำให้เกิดความมั่นใจ เสริมสร้างความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สูงอายุคนอื่น ๆ ละครในลักษณะนี้มีคุณค่าเช่นเดียวกับการทำละครในโรงเรียนสำหรับเยาวชน เพราะเป็นการให้ความสำคัญกับผู้คน เกิดการรวมกลุ่ม และสร้างกลุ่มเพื่อนเพื่อแบ่งปันความรู้ ปัญหา ทักษะของคนวัยเดียวกัน กิจกรรมละครส่งผลให้เกิดความสบายใจ รื่นเริง ทำให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง

ในชุมชนระดับหมู่บ้านของคนไทยก็มีกลุ่มผู้สูงอายุที่แบ่งปันความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมแก่ชุมชนและเยาวชน อันเป็นกิจกรรมที่สร้างความสำคัญแก่ผู้สูงอายุ ทำให้เป็นสื่อในการเข้าใจตนเองและชุมชนได้ดีอีกด้วย

4.3.2 ละครเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม

ผู้สร้างละครมักทำละครเพื่อให้ผู้คนตื่นตัวกับปัญหาที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน สร้างจากเหตุการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม การแสดงนำไปสู่การพูดคุย และเปลี่ยนความคิด ค้นหาวิธีการแก้ไข และป้องกันตนเอง การทำละครแนวนี้เป็นแนวคิดเพื่อให้ชุมชนเกิดความตื่นตัว ช่วยกันระแวดระวัง ส่งผลให้ชุมชนเข้มแข็งขึ้น มีเครือข่ายที่ช่วยกันสร้างสิ่งที่ถูก ที่ควร ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงนี้ ใช้ภาษาอังกฤษว่า “Theatre for living”

สรุปได้ว่า นอกจากกิจกรรมบทบาทสมมติจะนิยมใช้กับเยาวชนแล้ว ยังนิยมนำมาใช้กับผู้สูงอายุด้วยเพราะมีความสอดคล้องเหมาะสมต่อการเรียนรู้ เนื่องจากการทดลองสถานการณ์ จำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่น เกิดความเข้าใจลึกซึ้งขึ้น และยังได้รับ

ประสบการณ์ตรงจากการสมมติเรื่องราวขึ้นมา เป็นการสร้างประสบการณ์ที่ส่งผลดีต่อการรับรู้ให้เกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ต้องทำร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้สูงอายุให้ความสนใจ เพราะจะได้พบเจอ พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้คนในวัยเดียวกันได้มากขึ้น อีกด้วย

5.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

จากงานวิจัยของ ไกรวุฒิ วัฒนสิน (2561) ศึกษาเรื่อง รูปแบบการป้องกันอาชญากรรมที่กระทำต่อผู้สูงอายุการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่ถูกกระทำรุนแรงมักเป็นผู้หญิง มีสถานภาพสมรส โดยมักเป็นปัญหาภายในครอบครัว ที่เกิดจากความเครียดของผู้กระทำ ซึ่งผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุที่ประสบกับปัญหาอาชญากรรมส่วนใหญ่ จะพบว่าเกิดปัญหาจากภายในครอบครัว หรือคนใกล้ชิด การถูกทอดทิ้งมากกว่า ถึงแม้ว่าการโดนข่มขู่ จากบุคคลภายนอกจะมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ก็ตาม แต่หากเปรียบเทียบแล้วมีสัดส่วนน้อยกว่าการเกิดจากครอบครัว ซึ่งจากผลการสำรวจ สามารถสรุปวิธีการป้องกันปัญหาได้ 4 ด้าน คือ (1) การส่งเสริมให้สามารถปกป้องดูแลตนเองได้ (2) ส่งเสริมให้สังคมมีส่วนร่วมในการสอดส่องดูแล ป้องกัน หรือช่วยเหลือ (3) ผลักดันการป้องกันจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ (4) จัดช่องทาง ระบบการช่วยเหลือให้ผู้สูงอายุที่ประสบปัญหา

จากงานวิจัยของ จักรพงษ์ กังวานโสภณ (2565) ศึกษาเรื่อง ความผิดฐานข่มขู่ : ศึกษากรณีการหลอกลวงทางโทรศัพท์ (แก๊งคอลเซ็นเตอร์) บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับความผิดฐานข่มขู่ในการหลอกลวงทางโทรศัพท์หรือที่เรียกกันในปัจจุบันว่าแก๊งคอลเซ็นเตอร์ (Call Center Gang) ซึ่งถือเป็นอาชญากรรมข้ามชาติและกำลังเป็นปัญหาที่มีแนวโน้มทวีความรุนแรงและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นและเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญาในความผิดฐานข่มขู่ที่ผู้กระทำความผิดมีวิธีการหรือรูปแบบในการกระทำความผิดที่ก่อให้เกิดความเสียหายจำนวนมากโดยบัญญัติให้มีลักษณะของเหตุเพิ่มโทษและมีการกำหนดอัตราโทษที่สูงขึ้นรวมถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะของการดำเนินคดีอาญาเกี่ยวกับฐานความผิดดังกล่าวให้มีลักษณะเป็นความผิดอาญาแผ่นดินเพื่อให้เจ้าหน้าที่รัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถดำเนินคดีแก่ผู้กระทำความผิดได้โดยไม่ต้องมีการร้องทุกข์จากผู้เสียหายอันเป็นการป้องปรามให้ผู้กระทำความผิดเกรงกลัวต่อกฎหมายและมีผลให้กฎหมายมีสภาพบังคับใช้ได้อย่างแท้จริง

จากงานวิจัยของ สิรินทร พิบุณภาณุวัฒน์ และ ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์ (2020) ศึกษาเรื่อง สูงวัยไม่เสเพลอย่างสุ่มเสี่ยง: การสร้างนักร้องสารสุขภาวะสูงวัยที่รู้เท่าทันสื่อ ผลการวิจัยพบว่าผู้สูงอายุที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น การใช้คาถารู้ทันสื่อ “หยุด-คิด-ถาม-ทำ” ช่วยลดพฤติกรรมเสี่ยงที่เกิดจากการเสเพลอย่างไม่รู้เท่าทันในกลุ่มผู้สูงอายุ การรับบทบาทนักร้องสารสุขภาวะทำให้ผู้สูงอายุเห็นคุณค่าและศักยภาพของตนเองในการสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะของตนเองและชุมชน องค์ความรู้ที่ได้คือแนวทางการสร้างผู้สูงอายุให้เป็นนักร้องสารสุขภาวะที่รู้เท่าทันสื่อเริ่มจากการทำความเข้าใจความสามารถและข้อจำกัดในการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ออกแบบเนื้อหาและวิธีการให้สอดคล้อง และจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ

จากงานวิจัยของ (LIN และคนอื่น ๆ, 2022) เรื่อง Effects of Drama Therapy on Depressive Symptoms, Attention, and Quality of Life in Patients With Dementia ผลของละครบำบัดต่อภาวะซึมเศร้า, สมาธิสั้นและคุณภาพชีวิตในผู้ป่วยสมองเสื่อม พบว่า การใช้ เนื้อหาของละครถูกกำหนดจากผู้วิจัยร่วมกับนักกิจกรรมบำบัด โดยสร้างจากโครงเรื่องและวิถีชีวิตของผู้เข้าร่วมทดลอง ในเวลา 12 สัปดาห์ ของการบำบัดด้วยละคร ได้แก่ เรื่อง การนัดพบ, การระลึกถึงรายการทีวี, เส้นทางชีวิต วัยเด็ก วัยเรียน, ความรักหวานหอม, เรื่องราวการแต่งงาน, การต้อนรับชีวิตใหม่, ครอบครัว วันแห่งความสุข, การประสานเสียงแห่งชีวิต และตำนานอัศวินนิรันดร์ หลังจากละครบำบัดแต่ละเรื่องสิ้นสุดลง นักวิจัยและนักการละครบำบัดร่วมกันอภิปรายคำตอบของผู้เข้าร่วมแต่ละคน โดยจะมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาตามความเหมาะสม พบว่าหลังจากผู้สูงอายุเข้าร่วมการทดลอง ในสัปดาห์ที่ 8 มีภาวะซึมเศร้าที่ดีขึ้น ภาวะสมาธิสั้นดีขึ้นและมีคุณภาพชีวิตดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ตลอดจนในสัปดาห์ที่ 12 ทั้ง 3 ตัวแปรมีอาการดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ

สุพิชา บุรณะวิทยากรณ์ (2565) จากงานวิจัย แนวทางในการจัดการศึกษาสำหรับผู้สูงอายุ ในรูปแบบห้องเรียนหลากหลายวัย ได้ผลการวิจัยเรื่องแนวคิดในการจัดการศึกษา การพัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ ดังนี้

1 รูปแบบของการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุขึ้นขอบมากที่สุด คือ การเรียนรู้ในชั้นเรียน จากสถานศึกษา องค์กร หรือหน่วยงาน มีผู้สูงอายุเพียงบางส่วนที่ต้องการเรียนรู้แบบ

ผสมผสาน ทั้งจากในชั้นเรียนและผ่านสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น สื่อออนไลน์ โดยผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ชี้แจงถึงความไม่ถนัด และความกังวลในการเรียนออนไลน์ โดยรูปแบบการเรียนรู้ซึ่งเป็นที่นิยมมากที่สุด คือ การเข้ากลุ่มชมรมประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการช่วยเหลือสังคม วิชาและกิจกรรมที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ ศิลปะ ดนตรี และกีฬาประเภทต่าง ๆ รองลงมา ได้แก่ วิชาที่ใช้ในชีวิตประจำวันหรือการประกอบอาชีพ และวิชาการพัฒนาตนเอง

2 วัตถุประสงค์ในการศึกษาเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ที่ถูกพูดถึงมากที่สุด จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและผู้ให้ข้อมูลเสริม คือ เพื่อความเพลิดเพลินและสนุกสนาน ตามความสนใจ โดยผู้สูงอายุจะเลือกเรียนวิชาและทำกิจกรรมที่ตนเองมีความสนใจเป็นหลัก และวัตถุประสงค์รองลงมา คือ เพื่อพัฒนา รักษาสุขภาพจิต ใจบริหารสมอง ซึ่งหลายท่านได้พูดถึงแรงจูงใจภายในของการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีวัตถุประสงค์อื่น ๆ แทรกอยู่ในการให้สัมภาษณ์ เช่น เพื่อพัฒนา รักษาสุขภาพร่างกาย และ เพื่อเข้าสังคม ได้เจอผู้คนใหม่ที่หลากหลาย

3 ด้านความถี่ในการพยายามเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ คำตอบที่ถูกพูดถึงมากที่สุด จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักคือ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา โดยสอดคล้องกับการระบุเรื่องระยะเวลาในการเรียนในชั้นเรียนที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุที่มากกว่า 8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ การอบรมแต่ละครั้งอาจจะมีจำนวนชั่วโมงที่ไม่ยาวมากต่อวันเพื่อให้เข้ากับบริบทของผู้สูงอายุ

4 ด้านเนื้อหาในการศึกษาเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ที่ถูกพูดถึงมากที่สุดจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือสาระเนื้อหาที่มีการผสมผสาน ทั้งจากหลักสูตรกลาง และมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับท้องถิ่นได้ด้วย โดยครูผู้สอน หรือผู้ถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ควรจะเป็น วิทยากร หรือผู้ที่มีประสบการณ์ในเนื้อหาสาระนั้น ๆ โดยตรง โดยเป็นคนที่เข้าใจได้ สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ดี

จากงานวิจัยของ กรมพลศึกษา (2563) เรื่องการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุในพื้นที่ภาคกลางตอนล่าง ผลการวิจัย พบว่า ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และรูปแบบกิจกรรมไม่ได้มุ่งเน้นการสร้างความสุขเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อสุขภาพร่างกาย สุขภาพจิต และคุณภาพชีวิตดีขึ้นอีกด้วย สามารถเป็นทางเลือกหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ อีกทั้งกิจกรรมมีการผสมผสานเอกลักษณ์ วัฒนธรรมของท้องถิ่น และสามารถประยุกต์กิจกรรมให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของภูมิภาคอื่น ที่มีความแตกต่างกันไปตามบริบท และวัฒนธรรมได้ต่อไป

จากงานวิจัยของ พัทณี เสงี่ยมรยา (2559) พบว่า การใช้ประโยชน์ และปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เทคโนโลยี ในการสื่อสารของผู้สูงอายุในประเทศไทย ประกอบด้วย 4 รูปแบบ ได้แก่

การสร้างตัวตนให้ทันสมัยเข้ากับสังคมปัจจุบัน การพัฒนาศักยภาพในด้านต่าง ๆ การสร้างสังคมปฏิสัมพันธ์ผู้อื่น และการใช้เวลาว่าง ผ่อนคลายอารมณ์หลังจากเสร็จสิ้นจากหน้าที่การทำงาน

จากงานวิจัยของ อัจฉรา ปุราคม, ธารินทร์ ก้านเหลือง, และ ทศนีย์ จันติยะ (2564) พบว่า กระบวนการสอนและการเรียนรู้กิจกรรมทางกายผู้สูงอายุ มีองค์ประกอบ คือ 1) เคลื่อนไหวด้วยความสนุก 2) เรียนรู้แบบกลุ่ม 3) เชื่อมโยงประสบการณ์ 4) แรงจูงใจจากภายในและภายนอก 5) ความสุขในความสำเร็จแห่งตนเองเสนอแนะให้สถานศึกษาพัฒนาระบบการเรียนรู้กิจกรรมทางกายสำหรับผู้สูงอายุ ทั้งหลักสูตร การสอน และการประเมินผล

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพลงพื้นบ้านและผู้สูงอายุ

จากงานวิจัยของ ภานุรัตน์ บุญส่ง และคนอื่น ๆ (2554) ศึกษาการพัฒนาเพลงพื้นบ้านลำตัด สู่กิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ โดยมุ่งเน้นการพัฒนากิจกรรมลำตัดเพื่อแก้ไขภาวะซึมเศร้าในผู้สูงอายุ ซึ่งใช้หลักการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับความรู้สึก ดนตรี และกิจกรรมนันทนาการมาประกอบด้วย ซึ่งหลังการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าคะแนนความซึมเศร้ามลดลง และมีความพึงพอใจในกิจกรรมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่า เพลงพื้นบ้านสามารถสร้างความสุข สนุกสนานให้กับผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง ในการสร้างนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้สูงอายุ ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จาก ผู้สูงอายุ ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จังหวัดปทุมธานี โดยใช้แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีค่าคะแนนความรู้เท่าทันอยู่ในระดับ ปานกลาง - น้อย และไม่มีปัญหาการพูดและการฟัง สามารถสื่อความหมายเข้าใจไม่เป็นโรคที่แพทย์วินิจฉัยห้าม หรือจำกัดการทำกิจกรรม ยินยอม และ สม่ัครใจให้ความร่วมมือในการวิจัย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

3.2.2 แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

3.2.3 แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตอนที่ 1 นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

3.3.1 ขั้นการศึกษา

3.3.1.1. ศึกษาข้อมูล รูปแบบการแสดง เพลงพื้นบ้าน โดยศึกษาจากเอกสาร วารสาร ตำรา หนังสือ สื่อวีดีโอ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเพลงพื้นบ้าน

3.3.1.2. ศึกษาลักษณะรูปแบบกิจกรรมบทบาทสมมติ การใช้สื่อเทคโนโลยี ในผู้สูงอายุ ร่วมกับหลักการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุ เช่น นันทนาการ กิจกรรมกลุ่ม จากเอกสาร วารสาร ตำรา หนังสือ สื่อวีดีโอ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ พร้อมศึกษาเรื่อง การดูแลผู้สูงอายุถึง วิธีการที่เหมาะสม ปัญหา หรืออุปสรรคเพื่อเป็นข้อควรระวัง และหลีกเลี่ยง

3.3.2 ขั้นการพัฒนา นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

3.3.2.1 กำหนดแผนกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของงานวิจัย ซึ่งมีเนื้อหา เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อสร้างความตระหนักรู้ โดยใช้เพลงพื้นบ้าน กิจกรรม บทบาทสมมติ และสื่อเทคโนโลยี เสริมด้วยกิจกรรมที่เหมาะสมกับการพัฒนาการเรียนรู้ ของผู้สูงอายุ สร้างเป็นแผนกิจกรรม

3.3.2.2 ตรวจสอบแผนกิจกรรมที่ออกแบบ ให้มีความสอดคล้องระหว่างแผนกิจกรรม และ ความมุ่งหวังในการวัดผลของกิจกรรม

3.3.3 ขั้นตรวจสอบความสอดคล้องของนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน

หลังจากการศึกษาและพัฒนานวัตกรรมสื่อพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ผู้วิจัยได้เรียบเรียงเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ด้านการแสดงเพลงพื้นบ้าน, ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง (การออกแบบละครและศิลปะการแสดง), ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการประชาสัมพันธ์ นิเทศศาสตร์ และผู้มีความเชี่ยวชาญทางการเรียนรู้ ของผู้สูงอายุ ทั้งหมดจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

1) นางศรีนวล ขำอาจ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะพื้นบ้าน- ลำตัด) 2562

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ คณบดีวิทยาลัยนวัตกรรมการ สื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทย์ยานนท์ รองคณบดีฝ่ายบริหาร วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

5) อาจารย์วิไลรักษ์ สันติกุล ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของกิจกรรม โดยพิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ จากนั้นนำผลการพิจารณาไปปรับปรุงตามคำแนะนำ

3.3.4 ขั้นการทดลองใช้ (Try out)

ทดลองนำไปใช้ กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.5 นำผลที่ได้จากการทดลองไปปรับปรุงและพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

นำผลที่ได้จากการทดลองใช้ (Try out) มาปรับปรุง พัฒนากิจกรรมก่อนนำไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 แบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

1. ศึกษาเอกสาร วารสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ความตระหนักรู้ ความรู้เท่าทัน และอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

2. กำหนดข้อคำถามในการประเมินให้สอดคล้องต่อการตระหนักรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ระบุเนื้อหาและประเด็นหลักที่จะสอบถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ที่ประเมิน

3. นำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา ด้านพฤติกรรมและการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ คณบดี วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช ศิริกิจ ผู้อำนวยการสำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3) อาจารย์วิไลรักษ์ สันติกุล ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์คุณภาพด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา จากนั้นนำผลการพิจารณาไปปรับปรุงตามคำแนะนำ

4. นำแบบวัดระดับก่อน และ หลังทำกิจกรรม มาปรับปรุง
5. ทดลองนำไปใช้ (Try out) กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง
6. นำผลที่ได้จากการทดลองมาปรับปรุงและพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

ตอนที่ 3 แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมสื่อพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

1. ศึกษาเอกสาร วารสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ด้านพฤติกรรมของผู้สูงอายุ หลักเกณฑ์และวิธีการในการสร้างแบบวัดแบบมาตราส่วนวัด

2. กำหนดข้อคำถามในการประเมินให้สอดคล้องต่อความมุ่งหวังในการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน และระบุเนื้อหาหรือประเด็นหลัก ที่จะสอบถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ที่จะประเมิน

3. นำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์ และการสร้างแบบวัดมาตราส่วนวัด จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ คณบดี วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสาร สังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช ศิริกิจ ผู้อำนวยการสำนักทดสอบทางการศึกษา และจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3) อาจารย์วิไลรักษ์ สันติกุล อาจารย์ประจำภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์คุณภาพด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจก่อนวัตกรรมการสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ มาปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

5. ทดลองนำไปใช้ (Try out) กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

6. นำแบบประเมินความพึงพอใจการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ มาปรับปรุง เพื่อนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 แบบแผนการทดลอง

O1	X	O2
เมื่อ		
O1 คือ วัดระดับความรู้เท่าทันของกลุ่มตัวอย่างก่อนการทำกิจกรรม		
X คือ ทำกิจกรรมตามรูปแบบแผนกิจกรรม		
O2 คือ วัดระดับความรู้เท่าทันของกลุ่มตัวอย่างหลังการทำกิจกรรม		

3.4.2 ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

3.4.2.1 ผู้วิจัยจัดทำเอกสารทางราชการเพื่อ ขอความอนุเคราะห์จากศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ ในการทำการทดลองงานวิจัย และ นัดหมายผู้สูงอายุเข้าคัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีปัญหาการพูดและการฟัง สามารถสื่อความหมาย เข้าใจ และมีสมรรถภาพพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมได้โดยไม่มีปัญหาต่อสุขภาพ เพื่อทำแบบวัดหาระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีและจึงประชุมชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ ประโยชน์ และวันเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมถามความสมัครใจ

3.4.2.2 นำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

3.4.2.3 ดำเนินการให้ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น จำนวน 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที

3.4.2.4 หลังการใช้ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยนำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว บันทึกผลที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นผลหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

3.4.2.5 บันทึกผลความพึงพอใจของการใช้ชุดกิจกรรม

3.5 การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล

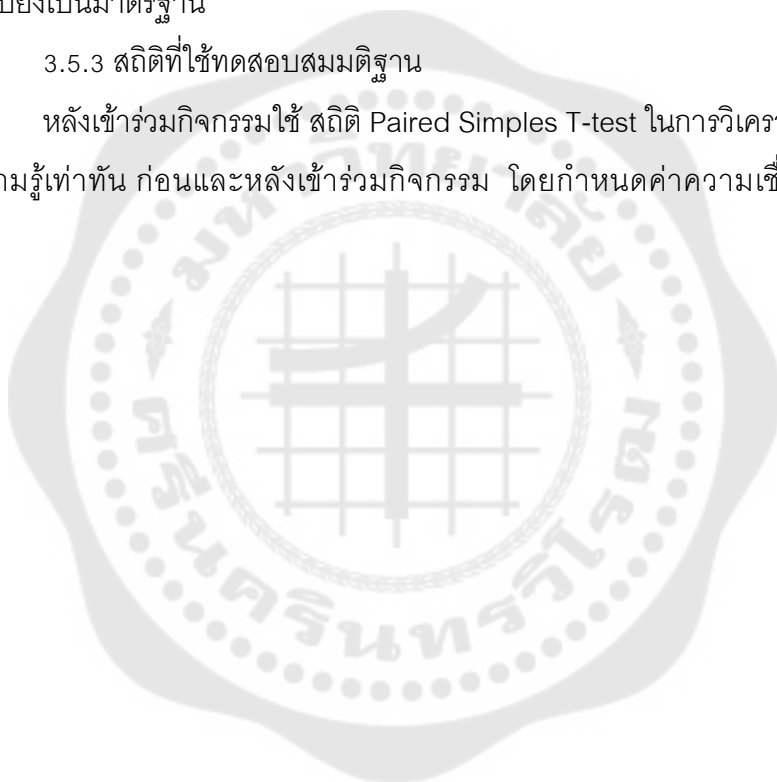
3.5.1 สถิติหาคุณภาพเครื่องมือ

3.5.2 สถิติพื้นฐาน

วิเคราะห์การใช้ชุดกิจกรรมเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของผู้อายุ ก่อน และ หลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.5.3 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

หลังเข้าร่วมกิจกรรมใช้ สถิติ Paired Samples T-test ในการวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทัน ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ ร้อยละ 95



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัย เรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและเสนอผลการวิเคราะห์ดังนี้

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ดังนี้

N	แทน	จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ
n	แทน	จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์ ดังนี้

4.2.1 เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

4.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม

4.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

มีขั้นตอน ดังนี้

4.3.1.1 ขั้นการศึกษา

1) ศึกษาข้อมูล รูปแบบการแสดง เพลงพื้นบ้าน โดยศึกษาจากเอกสาร วารสาร ตำรา หนังสือ สื่อวีดิโอ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) ศึกษาลักษณะรูปแบบกิจกรรมบทบาทสมมติ สื่อเทคโนโลยี ร่วมกับการหลักการทำกิจกรรมของผู้สูงอายุ การดูแลผู้สูงอายุถึงวิธีการที่เหมาะสม ปัญหา หรืออุปสรรคเพื่อเป็นข้อควรระวัง และหลีกเลี่ยง จากเอกสาร วารสาร ตำรา หนังสือ สื่อวีดิโอ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.3.1.2 ขั้นการพัฒนา

กำหนดวัตถุประสงค์ของแผนกิจกรรมให้สอดคล้องกับการสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ จากนั้นผู้วิจัยได้บูรณาการ เพลงพื้นบ้าน ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ และหลักการที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมกลุ่ม พร้อมกับการใช้เทคโนโลยี ออกแบบเครื่องมือสู่รูปแบบของแผนกิจกรรม ซึ่งแผนกิจกรรมประกอบไปด้วย กระบวนการจัดกิจกรรม (ชั้นนำ ขั้นตอนการ และขั้นสรุป) การวัดและประเมินผล วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม อันมีวัตถุประสงค์ในการสร้างความตระหนักรู้ เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในประเด็นต่าง ๆ จากสำนักงานคุ้มครองสิทธิและช่วยเหลือทางกฎหมายแก่ประชาชน สำนักงานอัยการสูงสุด และ ศูนย์ดำรงธรรม กระทรวงมหาดไทย ที่ได้อธิบายรูปแบบการฉ้อโกงทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน โดยผู้วิจัยได้นำมาสร้างชุดกิจกรรมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึง ปัญหา และอันตรายจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในภาพรวม จิตวิทยาการหลอกให้กลัว หรือลวงให้โลภ

กิจกรรมที่ 2 อินบ็อกซ์ หลอกรัก เพื่อให้ตระหนักถึงการฉ้อโกงโดยส่งข้อความมาทำความรู้จักคุ้นเคย หรือหลอกลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน และการฉ้อโกงโดยการหลอกลวงให้ร่วมลงทุน

กิจกรรมที่ 3 บัญชีม้า ย่ำไม่เอา เพื่อให้ตระหนักถึงการล่อลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชีธนาคารเพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ผิดกฎหมาย

กิจกรรมที่ 4 ล่อลวง ล้วงลับ เพื่อให้ตระหนักถึงการฉ้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ หรือเอกชน และหลอกลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงินนำไปสู่การสูญเสียเงินในที่สุด และการวิเคราะห์ ข้อความ หรือ SMS ที่ส่อแววเป็นมิจฉาชีพ

กิจกรรมที่ 5 เรียร์ไร โกเงิน เพื่อให้ตระหนักถึงการฉ้อโกงโดย อ้างขอรับบริจาค ค่ารักษาพยาบาล เรียร์ไรเงินช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส หรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวง และข่าวปลอมที่มีการแชร์ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้

กิจกรรมที่ 6 คิด ระวัง ตั้งสติ เพื่อให้ทราบถึงช่องทางการร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี

กิจกรรมที่ 7 ศิลปินวัยเก๋า เท้าทันกลโกง เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน

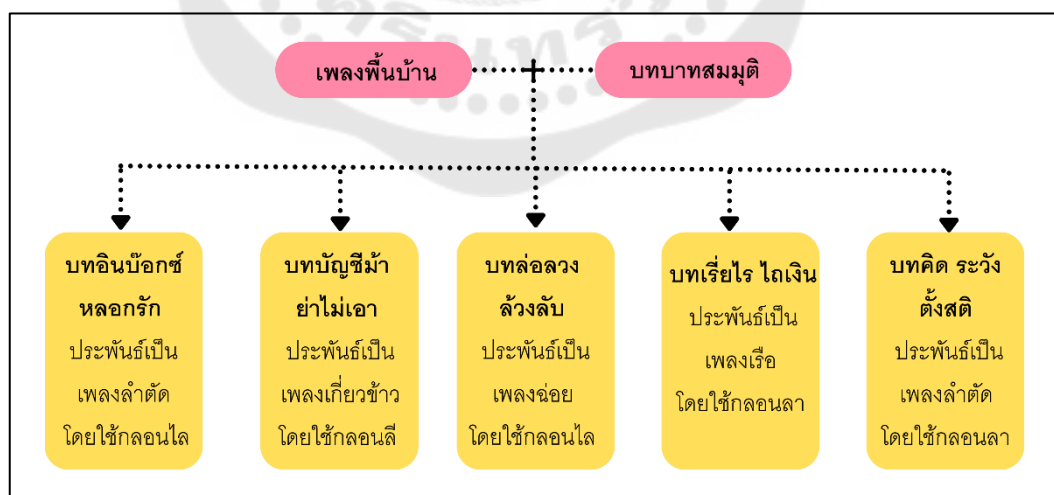
ซึ่งเพลงพื้นบ้านที่ใช้ทำกิจกรรมเป็นการประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่ ให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในประเด็นต่าง ๆ ข้างต้น โดยมีลักษณะเป็นบทละคร การเล่นแบบเข้าเรื่อง ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างสถานการณ์บทบาทสมมติของเหตุการณ์อาชญากรรมทางเทคโนโลยีต่าง ๆ การสนทนาระหว่างมิชชันนารีกับเหยื่อ เพื่อสร้างประสบการณ์การรับมือ ความเข้าใจ ให้กับผู้สูงอายุ ซึ่งมีทั้งสิ้น 5 เรื่อง โดยใช้รูปแบบการร้องเพลงพื้นบ้าน 4 ชนิดที่เป็นที่นิยมในภาคกลาง ได้แก่ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงข่อย เพลงเรือ และเพลงลำตัด

ซึ่งในการเรียงลำดับกิจกรรมร้องเพลงพื้นบ้านในแต่ละเพลงที่ได้คัดสรรมานี้ ผู้วิจัย พิจารณาลำดับกิจกรรมด้วยหลักสำคัญคือกระบวนการเรียนรู้จากง่าย ไปยาก ตามแนวคิดกลุ่มพฤติกรรมนิยมที่มุ่งเน้น การพัฒนาผู้เรียน ให้สอดคล้องตามศักยภาพของแต่ละบุคคล อย่างเป็นขั้นเป็นตอน จากวิธีการแบบง่าย ไปสู่วิธีที่ยากขึ้น ตามลำดับ โดยจากการสัมภาษณ์นางศรีนวล ขำอาจ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะพื้นบ้าน-ลำตัด) 2562 ในเรื่องลำดับความยากง่ายของการร้องเพลงพื้นบ้านแต่ละเพลง สำหรับผู้เริ่มต้นนั้น พบว่า ควรเริ่มต้นจากเพลงที่มีวิธีการร้อง การร้องรับ การเอื้อน จังหวะ และทำนองที่ไม่ซับซ้อนมากนัก ซึ่งเมื่อพิจารณาจะสามารถเรียงลำดับจากง่ายที่สุด ไปยากที่สุดได้ คือ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงข่อย เพลงเรือ และเพลงลำตัด ตามลำดับ (ศรีนวล ขำอาจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 ตุลาคม 2566)

แต่หากพิจารณาเรื่องบทเพลงพื้นบ้านที่สามารถสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ให้ได้ ข้อมูลครบถ้วนที่สุด พบว่า คือ เพลงลำตัด เนื่องจากมีลักษณะคำกลอนที่สามารถแต่งให้มีความยาวได้มากตามความต้องการ สามารถประพันธ์ได้ถึง 20 คำได้ใน 1 วรรค ส่วนเพลงเกี่ยวข้าว อยู่ที่ประมาณ 6 - 8 คำ เพลงข่อย อยู่ที่ประมาณ 10 - 12 คำ และเพลงเรือ อยู่ที่ประมาณ 8 คำ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า หากต้องการนำเสนอข้อมูลเพื่อให้การสื่อสารครบถ้วนนั้น เพลงลำตัด จะสามารถสื่อสารได้มากที่สุด เมื่อเทียบกับเพลงอื่น ๆ ที่คัดสรรมาใช้ในงานวิจัย แต่ในเพลงเกี่ยวข้าว เพลงข่อย มีวิธีการร้องที่ง่าย กระชับ และสั้นกว่า ส่วนเพลงเรื่อนั้นถึงแม้จะมีคำที่สั้นหากแต่มีวิธีการร้องที่ยาก มีจังหวะ และการเอื้อนที่ช้า ดังนั้นทั้งเพลงเกี่ยวข้าว เพลงข่อย เพลงเรือจึงเหมาะแก่การนำเสนอข้อมูลที่ไม่มีรายละเอียดมากนัก เน้นความกระชับ เนื่องจากการประพันธ์จำนวนคำมีความจำกัดด้วยทำนองดนตรี จึงใช้คำน้อยกว่าเพลงลำตัดนั่นเอง

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์พบว่า ลักษณะกลอนหัวเดียว หรือคำกลอนที่ลงท้ายเพลงเป็นสัมผัสคล้องจอง สระเสียงเดียวกันนั้น นิยมใช้ กลอนไฉ กลอนลี กลอนลา เนื่องจากเสียงทั้ง 3 ลักษณะนี้ เป็นเสียงสระที่หาคำสัมผัสได้มากที่สุด โดยเฉพาะกลอนไฉ พบว่าส่วนใหญ่ถูกนำไปใช้ในการต้นสดเนื่องจากหาคำสัมผัสเสียงได้ง่ายกว่าคำอื่น ๆ เรียงลำดับได้เป็นกลอนไฉ กลอนลี กลอนลา ตามลำดับ แต่ไม่ได้ยากง่ายกว่ากันมากเกินไปเท่าใดนัก ทั้ง 3 เสียงสระนี้ ก็ยังเป็นที่ยิมนำไปใช้ และพบได้ในทั่วไป

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบลำดับการเรียนรู้ข้อมูลเรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี จากเพลงพื้นบ้าน เพื่อให้สอดคล้อง เหมาะสมกับการเรียนรู้ ให้ได้มากที่สุด โดยเลือกใช้เพลงลำตัดซึ่งเป็นเพลงที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลได้มากที่สุด เป็นเพลงแรก เนื่องจากสอดคล้องกับข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเป็นเรื่องแรกคือ เรื่องการหลอกให้รัก อันเป็นประเด็นอยู่ในกระแสวิพากษ์ ที่ผู้สูงอายุมักโดนหลอกหลวง อีกทั้งผู้คนก็ให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งมีเนื้อหาค่อนข้างมาก เพราะมีจรรยาต้องให้ช่องทางพูดคุยให้เหยื่อเกิดความสนิทสนมเชื่อใจ จนนำไปสู่การหลอกหลวงในที่สุด ลำดับต่อมาเลือกใช้เพลงเกี่ยวข้าว เพลงฉ่อย เพลงเรือ ตามลำดับวิธีการร้องจาก ง่ายไปยาก ตามข้อมูลจากคำสัมภาษณ์ และใช้เพลงลำตัดอีกครั้งในบทสุดท้าย เนื่องจากเป็นบทที่ต้องการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับช่องทาง ร้องเรียน หรือช่วยเหลือ เมื่อถูกหลอกหลวงจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้รับข้อมูลอย่างครบถ้วน สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพประกอบ 2 ภาพรวมการใช้เพลงพื้นบ้านในแต่ละชนิด

ที่มา :ผู้วิจัย

จากภาพรวมการใช้เพลงพื้นบ้านในแต่ละชนิด มีรายละเอียดบทบาทสมมติดังต่อไปนี้

1) บทอินบ็อกซ์ หลอกรัก ประพันธ์เป็นเพลงลำตัด โดยใช้กลอนโล กล่าวคือ คำสุดท้ายของวรรคหลังจะลงท้ายด้วยเสียงสระไอทุกคำ และใช้รูปสระได้ทั้ง ไอ ออ อาย ซึ่งบทนี้มีตัวละครทั้งหมด 3 คน เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ คุณยาย 2 คน เป็นเพื่อนพูดคุย ปรีชา กัน และตัวละครมิจฉาชีพปลอมตัวเป็นหนุ่มหล่อ ทักทาย เข้ามาพูดคุยในเชิงขู้สาว และโน้มน้าวให้คุณยายโอนเงิน ร่วมลงทุนธุรกิจด้วย

2) บทบัญญัติม้า ยาไม่เอา ประพันธ์เป็นเพลงเกี่ยวข้าว โดยใช้กลอนลิ กล่าวคือ คำสุดท้ายของวรรคหลังจะลงท้ายด้วยเสียงสระอีทุกคำ บทนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับ กลุ่มมิจฉาชีพอ้างตัวเป็นเจ้าของที่กระทรวงแห่งหนึ่ง มาประชาสัมพันธ์ข่าวให้ผู้สูงอายุตามบ้านว่า จะมีการคืนเงินซึ่งเป็นเงินปันผลจำนวน 400 บาท ให้กับคนในพื้นที่ ใช้เพียงบัตรประชาชน และสมุดบัญชีตรงตามชื่อของตนเอง เพื่อยืนยันสิทธิ์รับเงินปันผล 400 บาท ถ้าหากสนใจจะมีเจ้าหน้าที่มาดำเนินการให้ที่บ้าน กลุ่มคุณยายจึงปรึกษากันจนได้ข้อสรุปว่า ถึงแม้จะได้เงินแต่มีความเสี่ยงมาก ข้อมูลส่วนตัวเราไม่ควรบอกให้ใครรู้ ดังนั้น “ไม่โลกดีกว่า”

3) บทล่อลวง ล้วงลับ ประพันธ์เป็นเพลงช้อย โดยใช้กลอนโล กล่าวคือ คำสุดท้ายของวรรคหลังจะลงท้ายด้วยเสียงสระไอทุกคำ และใช้รูปสระได้ทั้ง ไอ ออ อาย บทนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับมิจฉาชีพติดต่อมาอ้างตัวเป็นตำรวจระดับสูง ขอตรวจสอบข้อมูลว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับ การกระทำความผิดหรือไม่ จากนั้นขอติดต่อทางไลน์โดยปลอมตัวตนให้เป็นไลน์ของหน่วยงานรัฐ พร้อมส่งลิงค์มาให้เหยื่อกดคลิกคลิก จากนั้นโทรศัพท์ถูกล็อกและสูญเสียเงินในบัญชีธนาคาร

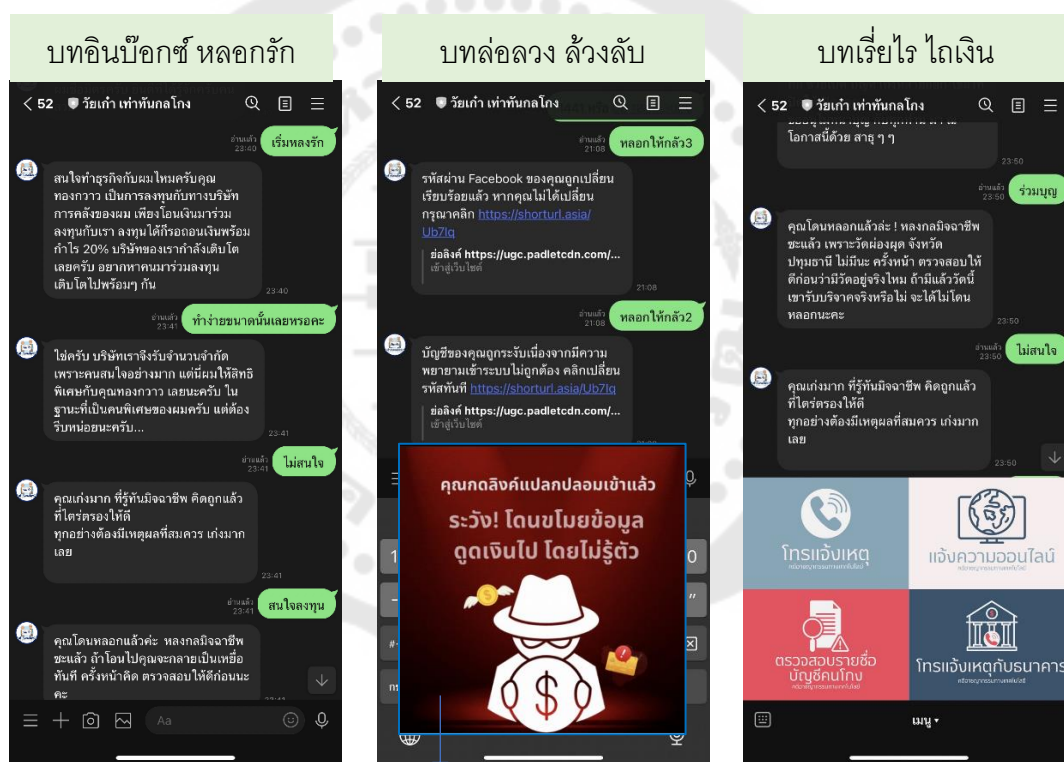
4) บทเร่ไร ไถเงิน ประพันธ์เป็นเพลงเรือ โดยใช้กลอนลา กล่าวคือ คำสุดท้ายของวรรคหลังลงท้ายด้วยเสียงสระอาทุกคำ บทนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับกลุ่มคุณยายคุยกันผ่านไลน์กลุ่ม ซึ่งมีข้อความแซ่ส่งต่อกันมาเรื่องขอรับบริจาคเงินช่วยเหลือเด็กยากไร้ และสุดท้ายชาวพุทธสูงวัยผู้ใจบุญถูกหลอกตุ๋นเงินบริจาค

5) บทคิด ระวัง ตั้งสติ ประพันธ์เป็นเพลงลำตัด โดยใช้กลอนลา กล่าวคือ คำสุดท้ายของวรรคหลังจะลงท้ายด้วยเสียงสระอาทุกคำ บทนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับ กลุ่มคุณยายพูดคุยกันเรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี บอกเล่าประสบการณ์ และวิธีรับมือ หรือร้องทุกข์ในช่องทางต่าง ๆ

ทั้งนี้ จากกิจกรรมทั้งหมด 7 กิจกรรม มีการใช้เพลงพื้นบ้านที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ 5 บท ในกิจกรรมที่ 2-6 (รวม 5 กิจกรรม) เท่านั้น โดยไม่ใช้กิจกรรมที่ 1 และ กิจกรรมที่ 7

เนื่องจากกิจกรรมที่ 1 เป็นกิจกรรมปฐมนิเทศจะใช้เพลงพื้นบ้านในบทร้องดั้งเดิมเพื่อสร้างความเข้าใจเบื้องต้นก่อน และกิจกรรมที่ 7 เป็นกิจกรรมที่สรุปภาพรวมจะร่วมกันร้องเพลงพื้นบ้าน ทั้ง 5 บท ที่ผ่านมา

และผู้วิจัยสร้าง LINE OFFICIAL ACCOUNT (LINE OA) ในชื่อว่า “วัยเก๋่า เท้าทนต์กลโกง” ใช้ร่วมด้วย โดยจัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็น chatbot หรือข้อความตอบกลับอัตโนมัติ สร้างสถานการณ์พูดคุยผ่านข้อความไลน์ เป็นบทบาทสมมติการสนทนาระหว่างมิจฉาชีพ และผู้สูงอายุ ที่แตกต่างกันไปตามสถานการณ์ และ ประเด็นต่าง ๆ ในเรื่องของอาชญากรรมทางเทคโนโลยีข้างต้น ซึ่งจะสอดคล้องกับบทเพลงพื้นบ้าน และใช้ประกอบร่วมกันไประหว่างการร้องเพลงในบทที่ประพันธ์ขึ้น ดังตัวอย่าง



หากคลิกลิงก์จะปรากฏหน้าจอสีแดง

ภาพประกอบ 3 ตัวอย่าง หน้าจอ LINE OA “วัยเก๋่า เท้าทนต์กลโกง”

ที่มา :ผู้วิจัย

อีกทั้งเสริมการเรียนรู้ด้วย แอปพลิเคชัน STAAS หยุด คิด ถาม ทำ สร้างโดยมหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ เป็นรูปแบบเกมสออนไลน์มีตัวละครและการประมวลผลให้ผู้เล่นทราบถึงระดับของความเสี่ยง หรือ ความรู้ความเข้าใจในหลักการเสพติดจิตอย่างปลอดภัย



ภาพประกอบ 4 ตัวอย่าง แอปพลิเคชัน STAAS

ที่มา :ผู้วิจัย

ซึ่งนอกเหนือจากที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้เสริมรูปแบบกิจกรรมด้วยกิจกรรมจากการศึกษาที่พบว่าเป็นกิจกรรมที่เหมาะสม สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในผู้สูงอายุ ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมกลุ่ม มาใช้ในการสร้างกิจกรรมด้วย

ทั้งนี้แผนกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านนี้ ใช้ระยะเวลาทำกิจกรรมทั้งสิ้น 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที โดยสามารถสรุปแนวคิดการสร้างรูปแบบกิจกรรม ได้ดังนี้

ตาราง 2 แนวคิดในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน
อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

เพลงพื้นบ้าน	ทฤษฎี/หลักการ/กิจกรรม	การสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยี
เพลงลำตัด เป็นรูปแบบเพลง ร้องแบบ คำกลอนหัว เดียว เป็นการร้องอย่าง ง่ายๆ และมีจังหวะที่ ครึกครื้น โดยใช้การร้อง โต้ตอบกันด้วยปฏิภาณ ไหวพริบ	บทบาทสมมติ เป็นการให้ผู้ร่วมกิจกรรม ได้แสดงออก ทางความคิด ตามบทบาทสมมติออกมา ให้สอดคล้องกับเงื่อนไขที่กำหนด ช่วยสร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้ ที่จำเป็นต่อการ รู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี	1. การตระหนักรู้เรื่องการ ฉ้อโกงโดยส่งข้อความมาทำ ความรู้จักคุ้นเคยและลงให้ทำ ธุรกรรมการเงิน
เพลงเกี่ยวข้าว การร้องเพลง เกี่ยวข้าวเป็นลักษณะคำ กลอนหัวเดียว และมีการ ร้องลูกคู่รับท้ายบทว่า “เฮ้ เอา เฮ้ เฮ้”	สื่อเทคโนโลยี - Line chatbot เป็นสื่อที่จัดทำขึ้น ให้มีลักษณะเป็นการคุยผ่านข้อความ และมีการตอบกลับอัตโนมัติตาม สถานการณ์ที่สร้างขึ้น เพื่อสร้าง สถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับอาชญากรรม ทางเทคโนโลยีที่อาจเกิดขึ้น ให้ผู้สูงอายุฝึก ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ	2. การตระหนักรู้เรื่องการ หลอกลวงให้ร่วมลงทุน
เพลงฉ่อย การร้องเพลงฉ่อย เป็นลักษณะคำกลอนหัว เดียว และมีการร้อง ลูกคู่ ด้วยคำว่า “เอ้ ซา เอ้ซา ซา ซาซาซา หน้อยแม่”	- แอปพลิเคชัน STAAS เป็นรูปแบบ เกม ส้อออนไลน์ มีตัวเลือกและการ ประมวลผลให้ผู้เล่นทราบถึงระดับของ ความเสี่ยง หรือความรู้ความเข้าใจ ในหลักการเสฟสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย	3. การตระหนักรู้เรื่องการ ฉ้อโกงโดยอ้าง ขอรับบริจาค ค่ารักษาพยาบาล เรียไรเงินไป ช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสหรือ ใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือ หลอกลวง ขว่ปลอมที่มีการแชร์ ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้
เพลงเรือ การร้องเพลงเรือ เป็นลักษณะคำกลอนหัว เดียว มีการร้อง ลูกคู่ รับท้ายบทว่า “ฮ่า ให้ เจียบ เจียบ”	นันทนาการ เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความ สนุกสนาน เมื่อเกิดความสนุกสนาน จะส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น	4. การตระหนักรู้เรื่องการ ฉ้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่ หน่วยงานรัฐหรือเอกชนต่าง ๆ และหลอกลวงขอข้อมูลส่วน บุคคล หรือให้ทำธุรกรรม ทางการเงิน
	กิจกรรมกลุ่ม เป็นกระบวนการทำงานร่วมกัน ระหว่างสมาชิก ที่เน้นแลกเปลี่ยนความ คิดเห็น ก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันนำไปสู่ การเปลี่ยนพฤติกรรม จากการมีปฏิสัมพันธ์ กับสมาชิกในกลุ่ม	5. การตระหนักรู้เรื่อง ข้อความ SMS ที่ส่อแววเป็น มิจฉาชีพ
		6. การตระหนักรู้เรื่องการ ล่อลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่ การเปิดบัญชีธนาคารเพื่อใช้เป็น ช่องทางผ่านเงินที่ผิดกฎหมาย
		7. ทราบ ช่องทางการ ร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทาง เทคโนโลยี

บทเพลงพื้นบ้านที่ประพันธ์ท่วงขึ้นใหม่ อันมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี และ LINE OFFICIAL ACCOUNT (LINE OA) มีรายละเอียด ดังนี้

เรื่องที่ 1 เรื่อง อินบ็อกซ์ หลอกรัก

เพลงลำตัด กลอนไฉ

(ลูกคู่) แม่โถมสะอากอย่าไว้ใจทาง อย่าวางใจใคร
มิจฉายีพอยู่ใกล้ตัว จงรู้ทันอย่ากลัวมันมีอยู่ทั่วเมืองไทย

(ยายศรี) สวัสดิ์ทุกท่าน ที่มากันมากมี	ตัวฉันชื่อยายศรี รู้จักกันดีใช่ไหม
ฉันยายศรีนี้ยายทอง เราปรองดองกันดี	เรานี้เป็นเพื่อนซี้ มาหลายปีเห็นจะได้
วันวันอยู่แต่บ้าน การงานไม่ได้ทำ	แอบเหงาเป็นประจำ ไม่รู้จะทำอะไร
หยิบโทรศัพท์มาเปิดเฟชบุ๊ก ดูสนุกอยากจะได้เล่น	มีคนโพสต์ทั้งคอมเมนต์ ลงคลิปให้เห็นมากมาย

(ยายทอง) เฟชบุ๊กฉันก็มี สตอรี่ฉันลงด้วย	ชื่อทองกวาวคนสวย แอดมาด้วยเข้าใจไหม
ฉันชอบโพสรูปภาพ ให้คนเขาทราบเขารู้	ทั้งสร้อยคอและต่างหู ทั้งรถหรูและบ้านใหญ่
ก็เราเป็นคนสวย แถมยังรวยไม่ขาดแคลน	เมื่อวานก็ไปซื้อแหวน ลงรูปให้แฟนทุกดไลค์

(มิจฉายี) ฉันนี้หรือชื่อว่ามีตร ลองคิดคิดไม่ต้องรีบ ชื่อเต็มเต็ม มิจฉายีพ วันวันต้องรีบหารายได้	
มิจฉายีพยุคใหม่ ต้องทันสมัยเหตุการณ์	พวกวิ่งราวปล้นบ้าน มันโบราณเกินไป
เรานี้มีความรู้ ระดับครูสอนสั่ง	จะหลอกล่อชอกะตัง ต้องผ่านทางออนไลน์
จะอินสตาแกรม เฟชบุ๊ก นึกสนุกก็ทวิตเตอร์	โทรศัพท์ไปตามเบอร์ เพื่อหลอกให้เธอเห็นใจ
เลื่อนเฟชบุ๊กไปเจอเหยื่อ รวยล้นเหลือชื่อทองกวาว	เหมารูปโปรเธอเป็นสาว เข้าทางเราลองทักไป

(ยายทอง) อู๊ย! มีหนุ่มหล่อ มาทักขอเป็นเพื่อน	ฉันเห็นแชทแจ้งเตือน ทำให้สะเพื่อนถึงหัวใจ
รูปก็หล่อไม่เบา เล่นเอาฉันหวามวาบ	หัวใจมันเต้นตุบตุบ เมื่อดูภาพโปรไฟล์ (ลูกคู่)

- (มิจฉาซีฟ) เมื่อเธอเริ่มหลงรัก เราก็คือนักต้มตุ๋น
แค่ลงทุนวันละนิด เป็นธุรกิจร่วมกัน
ผมทำไปสามเดือน มีเพื่อนเพื่อนเขามาบอก
ไม่ต้องกลัวผมหลอก อยากจะบอกให้ฟัง
สนใจรีบบอกนะครับ เพราะเขารับจำกัด
- ชวนเธอมาลงทุน เดี่ยวคุณจะได้กำไร
ไม่ต้องมาทำงาน อยู่บ้านก็ได้
รถหรูผมเพิ่งออก อีกทั้งเรียนเมืองนอกสบายๆ
ผมทำงานที่กระทรวงการคลัง ที่โด่งดังยิ่งใหญ่
หารายได้ทางลัด เราค่อยนัดโอนจ่าย
- (ยายทอง) เขามาชวนลงทุน เราก็คงไม่คุ้นไม่เคย
เขาเป็นถึงเศรษฐี มั่งมีอันจะกิน
แต่ก็คิดเกรงกลัว มันจะชั่วหรือเปล่า
- แต่หนุ่มหล่อขอเฉลย มาเปิดเผยความใน
เขามีทั้งทรัพย์สิน พอได้ยินก็ถูกใจ
เดี๋ยวปรึกษาเพื่อนสาว ว่าจะเอายังไง
- (ยายศรี) ฉันว่ามันแปลกแปลก นี่ครั้งแรกที่คุยกัน
ไปตรวจสอบดูให้แน่ ว่าของแท้หรือของเทียม
ไอรูปเงิน รูปรถ มันปรากฏอยู่ไปทั่ว
- ได้เงินง่ายขนาดนั้น เขาคงทำกันมากมาย
อาจจะเป็นเล่ห์เหลี่ยม เราก็คงเตรียมตัวไว้
ถ้าหลงเชื่อจะหมดตัว เพราะไม่กลัวอันตราย
- (ยายทอง) ที่แกพูดก็น่าคิด แต่ลองสักนิดดูหน่อย
โอนเงินไปตามที่บอก เขาคงไม่หลอกตัวฉัน
- เกษียณมาฉันก็กร่อย ลองดูหน่อยหารายได้
อยากได้สักแสนสักล้าน เอาพอประมาณเท่าที่ใช้
- (มิจฉาซีฟ) หลอกง่ายเสียจริงจริง ดีกว่าชิงวิ่งราว
พอเห็นเงินโอนมา ก็ใช้วิชาเล่ห์แผ่น
- โดยเฉพาะสาวสาว คนแก่เฒ่าก็หลอกง่าย
บ๊อชนี่ไม่ให้เห็น บ๊อชพี่เฟรนทันใด
- (ยายทอง) โอ๊ย...ติดต่อเขาไม่ได้ จะทำยังไงกันดี
เพราะความโลภของตน ทำให้ใจเรา
- โดนบ๊อชซื้อความหนี เราเสียที่ผู้ร้าย
เพื่อนเตือนยังไม่เอา ช่างแสนเศร้าหัวใจ
- (ยายศรี) ว่าเพื่อนเอ๋ยเพื่อนรัก มีมากนักเดี๋ยวนี้
ทั้งโน้มน้าว หลอกลวง โทรมาทวงก็มากเหลือ
- มิจฉาซีฟมันมากมี มิตรไมตรีมันจางหาย
ทำให้คนหลงเชื่อ ตกเป็นเหยื่อหลายราย
- ยังแอบอ้างตัวตน ว่าเป็นคนของรัฐ
จงอย่าไว้ใจทาง จงอย่าวางใจคน
- อ้างหน่วยงาน บริษัท แล้วก็นัดโอนจ่าย
จงรู้เท่าเล่ห์กล อย่าสับสนเสียหาย
- มันเสียหายหลายตำบล พวกเราทุกคนต้องรู้ตัว มิจฉาซีฟให้เกรงกลัว มันมีอยู่ทั่วเมืองไทย (ลูกคู่)

Line chatbot อินบอกรัก หลอกรัก จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นการคุยผ่านข้อความไลน์ มีเนื้อหาข้อความที่สร้างขึ้นเป็นบทสนทนา ระหว่างมิจาชีพ และผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นการตอบกลับข้อความอัตโนมัติ ตามเนื้อเรื่องของเพลงลำตัด บทอินบอกรัก หลอกรัก

ตาราง 3 Line Chatbot อินบอกรัก หลอกรัก

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
ทักทายค่ะ	สวัสดีครับ คุณชื่ออะไรครับ ^^
ฉันชื่อ ทองกวาวค่ะ	โห คุณทองกวาว หน้าตาสวย แล้วชื่อก็เพราะด้วยนะครับเนี่ย
ขอบคุณค่ะ แล้วคุณชื่ออะไรคะ	ผมชื่อมิตรครับ ยินดีที่ได้รู้จักครับคนสวย
เริ่มหลงรัก	สนใจทำธุรกิจกับผมไหมครับคุณทองกวาว เป็นการลงทุนกับทางบริษัทการคลังของผม เพียงโอนเงินมาร่วมลงทุนกับเรา ลงทุนได้ก็รอกถอนเงินพร้อมกำไร 20% บริษัทของเรา กำลังเติบโตเลยครับ อยากหาคนมาร่วมลงทุน เติบโตไปพร้อมๆ กัน
ทำงานขนาดนั้นเลยหรอคะ	ใช่ครับ บริษัทเราจึงรับจำนวนจำกัด เพราะคนสนใจอย่างมาก แต่ผมให้สิทธิพิเศษกับคุณทองกวาว เลยนะครับ ในฐานะที่เป็นคนพิเศษของผมครับ แต่ต้องรีบหน่อยนะครับ...
ไม่สนใจ	คุณเก่งมาก ที่รู้ทันมิจาชีพ คิดถูกแล้ว ที่ไตร่ตรองให้ดี ทุกอย่างต้องมีเหตุผลที่สมควร เก่งมากค่ะ
สนใจลงทุน	คุณโดนหลอกแล้วค่ะ ! หลงกลมิจาชีพซะแล้ว ถ้าโอนไปคุณจะถูกกลายเป็นเหยื่อทันที ครั้งหน้าคิด ตรวจสอบให้ดีก่อนนะค่ะ

เรื่องที่ 2 เรื่อง “บัญชีม้า ย่าไม่เอา”

เพลงเกี่ยวข้าว กลอนลิ

(มิจฉาชีพ)

เออ..... สวัสดิ์คุณยายคุณย่า ขอเชิญชวนมากันทางนี้ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 เป็นเจ้าหน้าที่กระทรวงเกษตร อย่าปฏิเสธเลยงานนี้ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ มีข่าวร้อนร้อนด่วนจี๋ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 เราจะคืนเงินปันผล ให้ทุกทุกคนกันฟรีฟรี (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 ปันผลคนละสิ่ร้อย มันไม่น้อยเลยน้องพี่ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 รับลงทะเบียนมายืนยันสิทธิ์ อย่ามัวนั่งคิดรอรี (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 แคเตรียมบัตรประชาชน ทุกทุกคนพร้อมสมุดบัญชี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 สนใจเดียวรีบจัดการ ไทรมาแล้วกันหาเจ้าหน้าที่(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 ให้ไทรมาเบอร์นี้มีสิ่งดีดีให้ท่านเอ๋ย

(ลูกคู่) เอ็งเงี้ยท่านเอ๋ย ให้ไทรมาเบอร์นี้ ให้ไทรมาเบอร์นี้ มีสิ่งดีดีให้ท่านเอ๋ย

(ยายกรู) หน่วยงานเขาเลิศล้ำ แจกเงินปันผลเข้ามาเร็วรี (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 (ยายแก้ว) ใ้เงินเราก็ออยากได้ แต่ออดสงสัยไม่ได้อยู่ดี (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 ใช้บัตรประชาชน เราทุกคนต้องให้สมุดบัญชี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 ข้อมูลส่วนตัวเรา เอาไปให้เขามันไม่ดีไม่ดี (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 เงินที่เขาเอามาแจก เหมือนเอามาแลกกับข้อมูลฟรี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 (ยายเกี้ยว) ฉันทเคยฟังข่าว คนร้ายชอบเอาสมุดบัญชี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 มีบัญชีม้า มีบัญชีหมู มีบัญชีงู (ยายเกี้ยว) เอ๊ย!!! ไม่มีไม่มี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 มีบัญชีม้าเปิดเป็นธุรกิจ เป็นเงินทุจริตถูกจับทันที (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 มีโทษอาญาปรับสามแสนบาท เราอย่าไปพลาดติดคุกสามปี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 (ยายกรู) จันฉันทไม่เอาดีกว่า คิดไปคิดมามันไม่เข้าที่ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 หน่วยงานเอาเงินมาแจก มันดูแปลกแปลกถ้าคิดให้ดี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 ความโลภมาบังตา เราการรักษาข้อมูลเหล่านี้ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
 ทั้งเบอร์โทรและเลขบัญชีระวังให้ดินะยายเอ๋ย

(ลูกคู่) เอ็งเงี้ยยายเอ๋ย ทั้งเบอร์โทรและเลขบัญชี ทั้งเบอร์โทรและเลขบัญชี ระวังให้ดินะยายเอ๋ย

เรื่องที่ 3 เรื่อง “ล่อลวง ล้วงลับ”

เพลงฉ่อย กลอนโล

(มิจฉชีพ 1) สวัสดิ์ครับนะสวัสดิ์ ผมพันตำรวจเอกชื่อสมศักดิ์ เราพบหลักฐานว่าคุณเกี่ยวข้อง เป็นคดีฟอกเงินนะคุณครับ	นั่นคุณยายสมศรีว่าใช่ไหม คุณคงไม่รู้จักผมเป็นตำรวจใหญ่ กับคดีฟ้องร้องผิดกฎหมาย คุณจะยอมรับหรือจะฟังใหม่
---	--

(ยายสมศรี) ฉันไม่เคยฉันก็ไม่เคย	ไม่มีละเลยในเรื่องกฎหมาย
------------------------------------	--------------------------

(มิจฉชีพ 1) ผมมีข้อมูลอยู่ที่นี้ ต้องออกหมายเรียกแจ้งจับคุณ ต้องยืนยันตัวตนตรวจสอบให้ดี ถ้าคุณบริสุทธิ์ต้องร่วมมือกัน	ถ้าคุณคิดว่าไม่มียาพิงใจ แต่ต้องถามข้อมูลอาจจะช่วยได้ จะโอนสายให้เจ้าหน้าที่คนต่อไป ถ้าเป็นอย่างนั้นอาจช่วยได้
---	---

(เอชา เอชา ซา ซา ซา ซา นอยแม่)

บทพูด มิจฉชีพ 2 : สอบถามข้อมูลส่วนบุคคลกันระหว่างมิจฉชีพและคุณยาย (เป็นการพูดแบบบทบาทสมมติให้สื่อสารกันเองตามสโคปของเรื่อง) Chatbot ล่อลวง ล้วงลับ

(มิจฉชีพ 2) สวัสดิ์ครับคุณสมศรี ช่วยติดตั้ง app ตามที่ผมส่ง เปิด application ของหน่วยงาน ถ้าไม่ติดตั้ง app จะโดนจับทันที	ไม่ทราบว่าคุณนี้อยู่ที่ไหน link นี้คุณต้องลงส่งให้ที่ line จะตรวจสอบในการทำผิดได้ ส่อแววจะหนีวุ่นวาย
--	---

(เอชา เอชา ซา ซา ซา ซา นอยแม่)

(ยายสมศรี) ฉันกลัวแล้วจ้า กลัวแล้วท่าน ฉันลง app แล้วกรอกข้อมูล เอ๊ะแต่ว่าอยู่อยู่โทรศัพท์มันค้าง นี่เงินโอนเกลี้ยงหมดในบัญชี จะออกไปหาคนช่วยเรา	จะให้ฉันทำการซึ่งว่าสิ่งใด ต้องขอขอบคุณท่านตำรวจใหญ่ นี่ฉันจะหาทางซึ่งว่าแก้ไข ทำยังไงกันดีโทรออกไม่ได้ จะออกไปหาเพื่อนสาวคงช่วยได้
---	---

(เอชา เอชา ซา ซา ซา ซา นอยแม่)

(เพื่อนนายสมศรี) ว่าแยะแล้วเพื่อนเพื่อนกำลังแยะ โดนต้มแล้วแยะไปกันใหญ่
 ในการสื่อสารของหน่วยงานรัฐ เขาไม่มีการจัดนโยบาย
 ไม่มีโทรคุยผ่านลิงค์ต่างต่าง ไม่มีคุยผ่านทางช่องแชทไลน์
 จะโหลด app ได้ต้องผ่าน play store ไม่งั้นก็โดนหลอกลงไป
 ทั้ง app store ก็น่าเชื่อถือ นอกนั้นอาจคือพวกผู้ร้าย
 เอ้า!!! รีบไปธนาคารอายัติบัญชี จำไว้ให้ตึนะยายาย

(เอชา เอชา ซา ซา ซา ซา นอยแม่)

Line chatbot จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นข้อความส่งผ่านไลน์ แสดงตัวอย่าง
 ข้อความ SMS เกี่ยวกับการหลอกให้กลัวหรือลงให้โลก ที่แนบลิงค์น่าสงสัยมาด้วย
 ให้ผู้สูงอายุอ่าน และตัดสินใจในการเลือกรับข่าวสาร กดลิงค์ข้อความต่าง ๆ

ตาราง 4 Line Chatbot ล่อลงล้วงลับ

Key word ข้อความ	การตอบกลับของไลน์แชทบอต
สมศรีเองคะ	ติดตั้ง App นี้ได้เลยครับ.....
อ้างเป็นหน่วยงานรัฐ	คลิกลิงค์เพื่อติดตั้ง Application ก่อนหมดอายุการใช้งาน...
ลงให้โลก1	คุณได้รับรางวัลพิเศษมูลค่า 10,000 บาท คลิกลิงค์เพื่อแจ้ง ความประสงค์รับรางวัลด่วน.....
ลงให้โลก2	เน็ตไอดอลคนดัง พุดแบบนี้ได้หรอ
หลอกให้กลัว1	นี่รูปเธอจริงไหมหรือถูกตัดต่อ...
หลอกให้กลัว2	บัญชีของคุณถูกระงับเนื่องจากมีความพยายามเข้าระบบ ไม่ถูกต้อง คลิกเปลี่ยนรหัสทันที...
หลอกให้กลัว3	รหัสผ่าน Facebook ของคุณถูกเปลี่ยนเรียบร้อยแล้ว หากคุณ ไม่ได้เปลี่ยนกรุณาคlick.....
อ้างเป็นหน่วยงานรัฐ	คลิกลิงค์เพื่อติดตั้ง Application ก่อนหมดอายุการใช้งาน...

เรื่องที่ 4 เรื่อง “เรียไร ไถเงิน”

เพลงเรือ กลอนลา

(ยายบุญ) เออ...

ฉันเกษียณมานาน ฉันว่างงานโปรดทราบ ลูกได้ซื้อโทรศัพท์ (ฮ่าให้) ให้มา
เรื่องโทรศัพท์ฉันก็เก่ง ฟังเพลงฉันก็คล่อง แอดเป็นเพื่อนพี่น้อง (ฮ่าให้) อย่างว่า
ว่าแชทไลน์หาเพื่อน ไว้แจ้งเตือนยามเหงา สวัสดิ์ตอนเช้า (ฮ่าให้) ขึ้นอุรา
เห็นเพื่อนส่งข่าว มีเรื่องราวบอกมา
มีศูนย์เด็กยากไร้ อยากจะให้น้ำพา
บริจาคช่วยเหลือ จุนเจือเงินตรา
จะถามเพื่อนไปว่า อยู่ไหนเออ

(ลูกคู่) จะถามเพื่อนไปว่า อยู่ไหนเออ บริจาคช่วยเหลือ จุนเจือเงินตรา

(ฮ่า) ช่วยเหลือช่วยเหลือ จุนเจือเงินตรา จะถามเพื่อนไปว่า อยู่ไหนเออ (ฮ่าให้) ฉะบับ ฉะบับ

(ยายเพิ่ม) เออ...

ฉันก็ไม่เคยไป เพื่อนใน LINE เขาส่งต่อเห็น เด็กเด็กมายืนรอ (ฮ่าให้) หลายหน้า
นึกถึงลูกนึกถึงหลาน นำสงสารเด็กตาดำดำ บริจาคช่วยกันทำ(ฮ่าให้) เมตตา
โอนไปง่ายง่าย ไม่ต้องวุ่นวายลำบาก เพราะเราก็อายุมาก(ฮ่าให้) แก่ชรา
ร่วมบุญกุศล เราทุกคนกรุณา
นึกว่าช่วยเมตตา เด็กเด็กเออ

(ลูกคู่) นึกว่าช่วยเมตตา เด็กเด็กเออ ร่วมบุญกุศลเราทุกคนกรุณา

(ฮ่า) กุศลกุศล เราทุกคนกรุณา นึกว่าช่วยเมตตา เด็กเด็กเออ (ฮ่าให้) ฉะบับ ฉะบับ

(ยายเสริม) เออ...

ฉันรู้สึกไม่ค่อยจะดี ช่วงนี้เหมือนดวงจะตก ฉันเพิ่งอายุได้ 16 (ฮ่าให้) ปีกว่า
อยากทำบุญสักหน่อย ทำน้อยน้อยมันดูไม่ได้ ฉันอยากจะทำบุญใหญ่ (ฮ่าให้) ขึ้นมา
เปิดแชทดู line เห็นใครส่งมา
ทำบุญบริจาค ต้องการมากด้วยหนา
ขอกุศลนำพา สุขใจเออ

(ลูกคู่) ขอกุศลนำพา สุขใจเออ ทำบุญบริจาค ต้องการมากด้วยหนา

(ฮ่า) บริจาคบริจาค ต้องการมากด้วยหนา ขอกุศลนำพา สุขใจเออ (ฮ่าให้) ฉะบับ ฉะบับ

(ยายบุญ) เออ...

อยากบริจาคสิ่งของ เดี่ยวจะลองดูในตู้ จำได้ว่ามีอยู่ (ฮ่าให้) เสื้อผ้า
 ทั้งของเล่นของหลาน มีเต็มบ้านทั้งตุ๊กตา
 แบ่งกันใช้เถิดหนา เมื่อถึงเวลาเออ

(ลูกคู่) แบ่งกันใช้เถิดหนา เมื่อถึงเวลาเออ ทั้งของเล่นของหลาน มีเต็มบ้านทั้งตุ๊กตา

(เอ้า) ของหลานของหลาน มีเต็มบ้านทั้งตุ๊กตา แบ่งกันใช้เถิดหนา เมื่อถึงเวลาเออ (ฮ่าให้ เจียบเจียบ)

บทพูด คุณยายบุญ ค้นหาชื่อศูนย์เด็กยากไร้แห่งนั้นใน Google และเบอร์โทรติดต่อไปสอบถาม จนได้ความว่าศูนย์เคยเปิดรับบริจาคแต่ ตอนนี้ปิดไปนานแล้ว ไม่ได้เปิดรับบริจาคแต่อย่างใด (เป็นการพูดแบบบทบาทสมมติให้สื่อสารกันเองตามสโคปของเรื่อง)

(ยายบุญ) เออ...

ฉันเข้ากลุ่มทักไป ศูนย์เด็กยากไร้ไม่มี เกือบโดนหลอกแล้วละสิ (ฮ่าให้) เพื่อนยา

(ยายเสริม) วุ้ยว้ายตายตาย ฉันโอนไปเรียบร้อยแล้ว โอนไปไม่ใช่น้อย (ฮ่าให้) เหมือนกว่ากว่า

(ยายเพิ่ม) ฉันไปตามไลน์อีกกลุ่ม เขาเข้ามาถามพวกฉันบอก สรุปพวกเราโดนหลอก(ฮ่าให้) บอกมา

(ยายเสริม) ฉันคิดแล้วแบบนี้ มันไม่ดีออกจะแย่ เขาก็แชร์แชร์แชร์ (ฮ่าให้) ส่งต่อมา

ต้องเช็คให้ชัวร์ก่อนแชร์ มันจะแย่นะพี่จ๋า

มีจดชีพมันมีมาก รับบริจาคทั่วหน้า

อย่าไปโอนมั่วมั่ว เจอกับตัวแล้วไหมละ

ต่อไปคราวหน้า จะเช็คซ้ำซ้ำให้ชัวร์เออ

(ลูกคู่) ต่อไปคราวหน้า จะเช็คซ้ำซ้ำให้ชัวร์เออ อย่าไปโอนมั่วมั่ว เจอกับตัวแล้วไหมละ

(เอ้า) มั่วมั่วมั่วมั่ว เจอกับตัวแล้วไหมละ ต่อไปคราวหน้า จะเช็คซ้ำซ้ำให้ชัวร์เออ (ฮ่าให้ เจียบเจียบ)

Line chatbot จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นการสนทนาผ่านข้อความไลน์ โดยจะปรากฏตัวอย่างข้อความชวนเชื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับการหลอกลให้ร่วมทำบุญ รับผิดชอบต่อ จากนั้นให้ผู้สูงอายุได้อ่าน พิจารณาก่อนการเลือกตัดสินใจตามสถานการณ์ข้อความนั้น ๆ

ตาราง 5 Line chatbot เรียไร ไถเงิน

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
ดูดวง	รับดูดวงออนไลน์จากเลขบัตรประชาชน แน่นมาก! ช่วยคุณวางแผนชีวิต เพื่ออนาคตที่ดีของคุณ สนใจดูดวง พิมพ์สนใจ 99
สนใจ 99	คุณโดนหลอกแล้วละ ! หลงกลมิจฉาชีพซะแล้ว มิจฉาชีพจะนำข้อมูลส่วนตัวเราไปทำสิ่งไม่ดีแน่นอน ครึ่งหน้าคิด ตรวจสอบให้ดีก่อนนะคะ
ทำบุญ	ขออนุญาตบอกบุญเหล่าผู้มีจิตศรัทธาท่าน ขอเชิญร่วมทำบุญ เป็นเจ้าภาพสร้างซุ้มประตู ถวายวัดผ่องผุด จังหวัดปทุมธานี ✧ กอบบุญละ 999 บาท หรือ ตามแต่กำลังศรัทธา ✧ ธนาคารกรุงเก่า เลขบัญชี 123 - 456- xxxx ✧ ชื่อบัญชี วัดผ่องผุด 🙏 อานิสงส์การสร้างซุ้มประตูวัด 🙏 1. ซุ้มประตูเป็นหน้าตาของวัด ผู้ที่ทำบุญ จะมีผู้นับหน้าถือตามีชื่อเสียงเกียรติยศ มีบริวารมาก 2. มีคนรักนับถือ ให้การสนับสนุน 3. มีสุขภาพแข็งแรงเหมือน อัฐ เหล็กหินที่นำมาสร้าง 4. ท่านที่สร้างประตูได้อานิสงส์ มีโอกาส ดีๆ สุขชีวิต ทุกครั้งที่มีคนผ่านประตูเข้าไปไหว้พระหรือไปปฏิบัติธรรม เราจะได้อานิสงส์ ทั้งทางโลกและทางธรรม 5. อานิสงส์พิเศษ ของการสร้างซุ้มประตู คือ ช่วยเปิด ปัญหาทั้งหลายออกไขสิ่งทีปิดให้เปิดออก ขออนุโมทนาบุญ กับทุกท่าน มา ณ โอกาสนี้ด้วย สาธุ

ตาราง 5 (ต่อ)

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
ร่วมบุญ	คุณโดนหลอกแล้วละ ! หลงกลมีจาชีพซะแล้ว เพราะวัดผ่องผุด จังหวัดปทุมธานี ไม่มีนะ ครึ่งหน้า ตรวจสอบให้ดีกว่าก่อนว่ามีวัดอยู่จริงไหม ถ้ามีแล้ววัดนี้เขารับบริจาคจริงหรือไม่ จะได้ไม่โดนหลอกนะคะ
ไม่สนใจ	คุณเก่งมาก ที่รู้ทันมีจาชีพ คิดถูกแล้ว ที่ไตร่ตรองให้ดีทุกอย่างต้องมีเหตุผลที่สมควร เก่งมากค่ะ
บริจาค	ขอเชิญผู้มีจิตศรัทธาทั้งหลายร่วมมอบโอกาสทางการศึกษาให้กับ “เด็กเรียนดี...แต่ยากจน” เพื่อเป็นพลังขับเคลื่อนให้พวกเขาได้รับการศึกษาที่สูงขึ้นและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น โดย ท่านสามารถร่วมสนับสนุนทุนการศึกษา “เด็กเรียนดี...แต่ยากจน” ผ่านบัญชีมูลนิธิเด็กยากไร้  กสิกรไทย เลขที่บัญชี 126-1-55xxx-x #หนึ่งความตั้งใจของท่านจะเป็นดั่งแรงพลังเพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาให้แก่เด็กได้มีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้นต่อไป
ร่วมบริจาค	ระวังโดนหลอก ก่อนโอน ควรตรวจสอบให้ดีกว่าก่อนว่ามีหน่วยงานนี้อยู่จริงหรือไม่ ถ้ามีแล้วมูลนิธิรับบริจาคจริงหรือไม่ จะได้ไม่โดนหลอกนะคะ

เรื่องที่ 5 เรื่อง “รู้ ระวัง ตั้งสติ”

เพลงลำตัด กลอนลา

(ลูกคู่) เรื่องอาชญากรรม ขอแนะนำทุกท่านที่มา
อย่าหลงกรรมเล่ห์กลอุบาย ต้องรู้ทันผู้ร้ายจะไม่โรยรา

(ยายเงิน)

ปัจจุบันทุกวันนี้ เทคโนโลยีทันสมัย มีอาชีพก็มากมายทั้ง face book และ LINE เลยท่านจำ
วันนั้นฉันสั่งเครื่องซุงกาแฟ ลดราคาแน่ในรอบปี กดสั่งและโอนเงินทันที โดนเขิดเงินหนีไม่เป็นท่า

(ยายทอง) แกซื้อของก็ต้องดูดีดี โฆษณาแบบนี้ถูกเกินไป จึงโดนหลอกให้เสียใจ เพราะคุณภาพ
ของไม่สมราคา

(ยายมาก) (ไชยก)

ฉันจะบอกให้	ทั้งชายและหญิง	ความโลภใหญ่ยิ่ง	มันเป็นสิ่งบังตา
เดี๋ยวนี้กดลิงค์	ก็ยิ่งมากมี	กดแล้วได้เงินฟรี	บางทีส่งมา
ส่งทางมือถือ	พลังมือกดกด	ดูเงินหายหมด	อย่าไปกดเลยหนา
ไม่มีนโยบาย	ส่งลิงค์ไปแบบนั้น	ทั้งรัฐและหน่วยงาน	ให้รู้กันทั่วหน้า

(ยายมี)

ถ้าเผลอไปกด	จะหายหมดข้อมูล	จะต้องว่าวุ่น	นะคุณคุณจำ
ฉันเคยได้ยิน	ที่ตำรวจเขาบอก	ให้รีบกดขีมือออก	เมื่อถึงเวลา
ไอ้พวกผู้ร้าย	มันจะไม่สามารถ	ใครเผลอกดพลาด	อาจมีปัญหา

(ยายดี)

ข้อมูลส่วนตัว	ก็แจกทั่วไปได้	โทรมาขอก็ให้	มีหลายสายโทรมา
เลขบัตรประชาชน	อีกทั้งเลขบัญชี	ที่อยู่ก็มี	จะเสียทุกอย่างว่า
ปลอมเป็นตำรวจมา	สำรวจตามจับ	บอกเลยนะครับ	เขาจะไม่โทรหา

(ยายเงิน)

มีจาชี่พมีหลากหลาย ต่างมีอุปมาหลอกเรา บ้างลงให้โลกมัวเมา หากเราไม่พิจารณา
ใครพลาดต้องรีบทันที อายติบัญญัติธนาคาร แล้วรีบแจ้งเหตุการณ์ มีช่องทางแจ้งมา
ร้องเรียนสถานีตำรวจ ที่สำรวจอยู่ใกล้บ้าน หรือจะร้องเรียนผ่าน 1441 นั้น ได้ตลอดเวลา

(ยายทอง)

หรือโทร 081 866 3000 เจ้าหน้าที่จะรับข้อมูล เราและคุณได้ปรึกษา
จะร้องเรียนผ่านเว็บไซต์ thaipoliceonline.com เขาได้เตรียมความพร้อม เพื่อไปล้อมผู้ต้องหา
อาชญากรรมเทคโนโลยี ระวังให้ดีมีต้องรู้ มีสติคิดพิจารณา ดูปรึกษาผู้รู้ดีกว่า
เราจะมาร่วมมือกัน ด้านพวกพาลมาหลอกลง ใจเรื่องนี้ไม่ต้องห่วง ย่อมมาลงให้เสียเวลา (ลูกคู่)

Line chatbot จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นข้อความส่งผ่านไลน์ สอบถามข้อมูล
เรื่อง ช่องทางการร้องทุกข์ แจ้งความ หรือเบอร์โทรของธนาคารต่าง ๆ รวมทั้งวิธีการเช็คชื่อ และ
บัญชีของมีจาชี่พ

ตาราง 6 Line Chatbot คิด ระวัง ตั้งสติ

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
ช่องทางร้องทุกข์	โทร 1441 หรือ โทร 081 866 3000 และสามารถไปแจ้งความที่สถานีตำรวจใกล้บ้านได้เลย
เช็คชื่อคนโกง	คลิก https://www.blacklistseller.com
โทรแจ้งธนาคาร	ธนาคารกสิกรไทย 02-888 8888 กด 001 ธนาคารกรุงไทย 02-111 1111 กด 108 ธนาคารกรุงศรีอยุธยา 1572 กด 5 ธนาคารกรุงเทพ 1333 หรือ 02 645 5555 กด 3 ธนาคารไทยพาณิชย์ 02-777 7575 ธนาคารทหารไทยธนชาติ 1428 กด 03 ธนาคารออมสิน 1115 กด 6 ธนาคารซีไอเอ็มบี ไทย 02-626 7777 กด 00 ธนาคารไทยเครดิตเพื่อรายย่อย 02-697 5454

ตาราง 6 (ต่อ)

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
	ธนาคารยูโอบี และ ซีทีแบงก์ 02-344 9555
	ธนาคารแลนด์แอนด์เฮาส์ 02-359 0000 กด 8
	ธนาคารอาคารสงเคราะห์ 02-645 9000 กด 33
	ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร 02-555 0555 กด*3
	ธนาคารเกียรตินาคินภัทร 02-165 5555 กด 6

4.3.1.3 ขั้นตอนตรวจสอบความสอดคล้องของนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน

หลังจากการศึกษาและพัฒนานวัตกรรมสื่อพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ผู้วิจัยได้เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของกิจกรรม จำนวน 5 ท่านประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงเพลงพื้นบ้าน, ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง (การออกแบบละครและศิลปะการแสดง), ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการประชาสัมพันธ์ และผู้มีความเชี่ยวชาญทางด้านการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ซึ่งใช้เกณฑ์ ดังนี้

ให้คะแนน +1 คือ แน่ใจว่ากิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ให้คะแนน 0 คือ ไม่แน่ใจว่ากิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ให้คะแนน -1 คือ แน่ใจว่ากิจกรรมไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการพิจารณา มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

โดยแปลความหมายคะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

เกณฑ์คะแนน

1. มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้

2. มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

โดยมีผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

ตาราง 7 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องนวัตกรรมการสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน
อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

(N=5)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	IOC	ความหมาย
ปฐมนิเทศ	1. เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้วิจัย ทีมงาน และผู้สูงอายุ 2. เพื่อให้ ผู้สูงอายุ ได้ ทราบ ถึง วัตถุประสงค์ของการทำวิจัย การ ดำเนินกิจกรรมในภาพรวม และทำ ข้อตกลงในการดำเนินกิจกรรม นัด หมาย วันเวลาตามแผนที่กำหนดไว้ 3. เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนัก ถึงปัญหา และอันตรายจากอาชญากรรมทาง เทคโนโลยี 4. เพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจวิธีการร้องเพลง พื้นบ้านในเบื้องต้น	1.00	สอดคล้อง
อินบ็อกซ์ หლოกรัก	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยส่ง ข้อความมาทำความรู้จักคุ้นเคยและ หลอกลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน 2. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยการ หลอกลวงให้ร่วมลงทุน	1.00	สอดคล้อง
บัญชีม้า อย่าไม่เอา	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการล่อลวงขอ ข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชี ธนาคารเพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ผิด กฎหมาย	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 7 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	IOC	ความหมาย
ล่อลวง ล้วงลับ	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐหรือเอกชนต่าง ๆ และหลอกลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงิน 2. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทัน ข้อความ SMS ที่ล่อลวงเป็นมิจฉาชีพ	1.00	สอดคล้อง
เรียไร่ ไถเงิน	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยอ้าง ขอรับบริจาคค่ารักษาพยาบาล เรียไร่เงินไปช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสหรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวง ขำวปลอมที่มีการแชร์ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้	1.00	สอดคล้อง
คิด ระวัง ตั้งสติ	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุทราบช่องทางการร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี	1.00	สอดคล้อง
ศิลปินวัยเก่า เท่าทันกลโกง	1. เพื่อสร้างความประสพการณ์การเรียนรู้อาชญากรรมทางเทคโนโลยีผ่านการแสดงเพลงพื้นบ้านให้กับผู้สูงอายุ 2. เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองและศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน	1.00	สอดคล้อง

จากตารางแสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างรูปแบบกิจกรรมนวัตกรรมสื่อพื้นบ้าน กับวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 สรุปได้ว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็น ว่ารูปแบบกิจกรรมนวัตกรรมสื่อพื้นบ้าน กับวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุมีความสอดคล้องกัน และมีข้อเสนอแนะ จากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามประเด็น ได้แก่ ใช้การแสดงสดเป็น

ตัวอย่างแทนการเปิดคลิป เพื่อสร้างความประทับใจ, มีเครื่องดนตรีหรือเครื่องดำเนินทำนอง ประกอบการทำกิจกรรมด้วย, เพิ่มเสื้อผ้า หรือ Props ในแต่ละครั้งให้มีความน่าสนใจ, ผู้นำในการทำกิจกรรม ควรตระหนักและมีความเข้าใจในธรรมชาติของกลุ่มตัวอย่างให้มาก เช่น การดำเนินกิจกรรมอย่างช้า ๆ, ควรถ่ายทำคลิปวิดีโอเพลงพื้นบ้าน ต่อยอด ลงสื่อออนไลน์ต่อไป

4.3.1.4 การทดลองใช้ (Try out)

เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ และได้ปรับปรุงตามคำแนะนำเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมสื่อพื้นบ้าน ไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้สูงอายุซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองจริง ดังต่อไปนี้

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์การทดลองใช้ (Try out)

ชื่อกิจกรรม	ผลการทดลอง (Try out)		การปรับปรุงแก้ไข
	ใช้ได้	ปรับปรุง	
กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ	✓		
กิจกรรมที่ 2 อินบ็อกซ์ หลอกรัก		✓	- เพิ่มขนาดตัวอักษรในเนื้อร้องให้ใหญ่ขึ้น - ผู้สูงอายุบางคน ไม่กล้าแสดงออกจึงปรับรูปแบบกิจกรรมให้แบ่งออกเป็นกลุ่มมากขึ้น ผลัดกันมาแสดง และเพิ่มกิจกรรมนันทนาการ รวมถึงการกล่าวให้กำลังใจ เพื่อเพิ่มความมั่นใจ ส่งเสริมให้กล้าแสดงออก

ตาราง 8 (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	ผลการทดลอง (Try out)		การปรับปรุงแก้ไข
	ใช้ได้	ปรับปรุง	
กิจกรรมที่ 3 บัญชีม้า ย่าไม่เอา	✓		
กิจกรรมที่ 4 ล่อลวง ล้วงลับ		✓	- เพื่อความรวดเร็วและแม่นยำ ในการใช้สื่อ Chatbot จำเป็นต้องนำตัวอย่างข้อความ ที่ใช้พิมพ์คุยกับ Line Chatbot ฉายบนจอ Projector ให้ผู้ร่วม กิจกรรมด้วย
กิจกรรมที่ 5 เรือไร ไถเงิน	✓		
กิจกรรมที่ 6 คิด ระว่าง ตั้งสติ	✓		
กิจกรรมที่ 7 ศิลปินวัยเก๋า	✓		
เท่าทันกลโกง			

4.3.1.5 นำผลที่ได้จากการทดลองไปปรับปรุงและพัฒนา

หลังจากที่ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ไปทดลองใช้ (Try out) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ดังต่อไปนี้

1) ผู้วิจัยขออนุญาตจาก เทศบาลเมืองบึงยี่โถ ในการทำการทดลองงานวิจัย ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ และ นัดหมายผู้สูงอายุเข้าคัดกรอง กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีปัญหาการพูดและการฟัง สามารถสื่อความหมายเข้าใจ และมีสมรรถภาพพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมได้โดยไม่มีปัญหาต่อสุขภาพ เพื่อทำแบบวัดหาระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีและจึงประชุมชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ ประโยชน์ และวันเวลาในการเข้าร่วม พร้อมถามความสมัครใจ

2) นำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

3) ดำเนินการใช้ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้น จำนวนทั้งสิ้น 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที

4) หลังการใช้ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยนำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว บันทึกผลที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นผลหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

5) บันทึกผลความพึงพอใจของการใช้ชุดกิจกรรม

ทั้งนี้ ในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีเป็นจำนวนมากจากสื่อ ต่าง ๆ ซึ่งจากการเก็บข้อมูลก็แสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุค่อนข้างมีความเข้าใจ ในเรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีอยู่ในระดับปานกลาง แต่ถึงอย่างนั้นได้พบข้อสังเกต จากการวิเคราะห์การตอบคำถาม ที่แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีความกลัว และความกังวล จนส่งผลให้ขาดการไตร่ตรองก่อนตัดสินใจ ในบางประเด็น เช่น การกู้เงินจากธนาคารหรือสถาบันทางการเงิน ที่ได้รับการรับรองจากธนาคารแห่งประเทศไทยเท่านั้น โดยไม่ได้กระทำผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นสิ่งที่ปลอดภัยที่สุด แต่ผู้สูงอายุ มิได้พิจารณาในข้อคำถาม และเลือกตอบปฏิเสธ ซึ่งคาดการณ์ได้ว่า ตอบโดยไม่ได้กลั่นกรอง ดังนั้น สิ่งนี้เป็นประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัย ต้องการเสริมสร้างให้กับผู้สูงอายุด้วย โดยการเสริมกิจกรรมเพื่อพัฒนาการคิด วิเคราะห์ ข่าวสารต่าง ๆ ให้มากขึ้น เพื่อให้ส่งผลต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้น ก็ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้สูงอายุได้มากเช่นเดียวกัน เพียงแต่ต้องมีความรู้ และทักษะในการเลือกรับข้อมูลต่าง ๆ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอโครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และข้อสังเกตที่พบจากการทดลองดังนี้

ตาราง 9 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 1

ครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	ทฤษฎี/หลักการกิจกรรม			วัตถุประสงค์
		เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี	นันทนาการ	
1	ปฐมนิเทศ	- การแสดงเพลงพื้นบ้าน เพลงลำตัด เพลงข่อย เพลงเรือ เพลงเกี่ยวข้าว โดยวิทยากร	แอปพลิเคชัน STAAAS หยุดคิด ถามทำ ตอน เลี้ยงเบ็ด NFT โดย เล่นเกมร่วมกันในแอปพลิเคชัน เพื่อฝึกการใช้งาน	- เกมปรบมือเป็นเกมกิจกรรม เกมกิจกรรม นันทนาการที่ช่วยดึงสมาธิกลุ่มตัวอย่าง	1.เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้วิจัย ทีมงาน และผู้สูงอายุ 2.เพื่อให้ผู้สูงอายุได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย การดำเนินกิจกรรมในภาพรวม และทำข้อตกลงในการดำเนินกิจกรรม นัดหมาย วันเวลาตามแผนที่กำหนดไว้ 3.เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงปัญหา และอันตรายจากอาชีพการรวมทางเทคโนโลยี 4.เพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจวิธีการร้องเพลงพื้นบ้านในเบื้องต้น
ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบ					
		กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในเพลงพื้นบ้านเป็นอย่างมาก มีความต้องการในการเรียนรู้เรื่องการร้องเพลงแต่ละชนิด ซึ่งส่งผลให้เกิดความพร้อม กระตุ้นการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง มีการตอบสนองระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นใจแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีร่วมกัน และร่วมแสดงความคิดเห็นในการเล่นเกมส์ แอปพลิเคชัน STAAAS แต่จากการเล่นเกมส์ได้พบว่ากลุ่มตัวอย่าง เลือกคำตอบไม่เท่ากัน ตนเองจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้วยการปฏิเสธทุกอย่าง เช่น ไม่รับสาย ไม่อ่าน ไม่ตอบ ไม่สนใจ โดยไม่ผ่านการไตร่ตรอง กล่าวคือ บ้างก็ตนเองด้วยการปฏิเสธไว้ก่อนด้วยความกลัว			

ตาราง 10 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อเสนอแนะที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 2

ครั้งที่	กิจกรรม	ทฤษฎี/หลักการ/กิจกรรม			วัตถุประสงค์
		เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี	บทบาทสมมติ	
2	ลำดับ “อินบ็อกซ์ หอคกรัก”	- เพลงพื้นบ้านลำดับ บทอินบ็อกซ์ หอคกรัก มี เนื้อหาเกี่ยวกับความรัก มีจรรยาพิทักษ์หอคกรักให้ รัก ให้เข้าใจ ในสังคม ออนไลน์ และอินเทอร์เน็ตให้	- Line Chatbot มีลักษณะเป็นการคุยผ่าน ข้อความ และมีข้อความที่ เป็นคำตอบให้เลือกตอบ ตามเนื้อเรื่อง - แอปพลิเคชัน STAAS ตอน แทะจากลูกสาว ในที่สุด	สร้างสถานการณ์ - เกมปรบมือ ผ่านการแสดงบทบาท สมมติ พูดโต้ตอบกันตาม สถานการณ์และร้องเพลง ได้ตอบกันตาม บทบาท ผู้สูงอายุ กับมีจรรยาพิ ทอน แทะจากลูกสาว	1.เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการซื้อของ โดยส่งข้อความมาทำความเข้าใจ คุ้นเคยและหอคกรักให้ทำ ธุรกรรมทางการเงิน 2.เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการซื้อของ โดยการหอคกรักให้ร่วมลงทุน
ผลของกิจกรรม และ ข้อเสนอแนะที่พบ					
กลุ่มตัวอย่างมีการเตรียมตัวเข้าร่วมกิจกรรมมาอย่างดี โดยแต่งกายด้วยการนุ่งโจงกระเบน เสื้อสีล้วนสดใส ผ้าผูกเอว และนำโทรศัพท์ของตนเองออกมาตั้งกล้องถ่ายวิดีโอระหว่างทำกิจกรรมด้วย แสดงให้เห็นถึงความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม และพบข้อสังเกตว่าการใช้กิจกรรมเน้นทบทวนในขั้นนำ การร้องเพลงต่อกลอน พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างบางคนปลีกตัวออกจากกิจกรรมในช่วงที่มีการให้ร้องคนเดียว และกลับเข้ามาร่วมหลังจากผ่านลำดับของตนไปแล้ว แต่เมื่อถึงขั้นดำเนินการ ที่เป็นการฝึกร้องซึ่งเป็นกิจกรรมกลุ่ม ก็มีความตั้งใจในการเรียนรู้การร้องเพลงลำดับต่อ ตอบสนองทางอารมณ์ และเคลื่อนไหวท่าทางตามระหว่างการร้องเพลง ร่วมกับกลุ่มตัวอย่างคนอื่นได้ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสนใจในการร้องเพลงเป็นอย่างมาก มีอารมณ์ร่วมไปกับบทฝึกฝน ตามบทร้องที่ประพันธ์ขึ้นใหม่					

ตาราง 11 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 3

ครั้งที่	กิจกรรม	ทฤษฎี/หลักการ/กิจกรรม				วัตถุประสงค์
		เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี	บทบาทสมมติ	นันทนาการ	
3	เพลงเกี่ยวข้าว บท "ปัญหา ยาไม่เอา"	เพลงเกี่ยวข้าว บท ปัญหา ยาไม่เอา มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรคชาชีพที่ใช้การลดลงโดยการทำให้เชื้อเกิด ความโลภ ให้คำตอบแทน หรืออ้างว่าเป็นการแจกเงินจากทางหน่วยงาน นำไปสู่การขอข้อมูลส่วนบุคคล	แอปพลิเคชัน STAS ตอน ข้อความจากครู หนูม	สร้างสถานการณ์ ผ่าน การแสดงบทบาทสมมติ พูดโต้ตอบกันตาม สถานการณ์ ในบทบาท ผู้สูงอายุ กับโรคชาชีพ	- เกมปรบมือ - เกมแบ่งกลุ่มแบบต่อคำ - เกม กอลอน - กิจกรรมร้องเพลงต่อคำ กอลอน	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการ ส่อลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชีธนาคาร เพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ ผิดกฎหมาย

ผลของกิจกรรมและ

ข้อสังเกตที่พบ

กลุ่มตัวอย่างแสดงออกถึงความภูมิใจในตนเองที่ได้ร้องเพลงพื้นบ้าน และยังมีพลังในการร่วมกิจกรรมสูง มีความสนุก และตื่นตัวที่ได้เรียนรู้เพลงพื้นบ้านใหม่ๆ ในทุกครั้ง การใช้กิจกรรมร้องเพลงต่อคำกอลอน ที่กลุ่มตัวอย่างเคยได้ร้องคนเดียว ได้พัฒนาขึ้น โดยไม่แปลกหน้า ถึงแม้จะร้องไม่ได้ คิดคำไม่ออก กลุ่มตัวอย่างยังร่วมกิจกรรมอยู่กับกลุ่มตัวอย่างคนอื่น แสดงความพยายามที่จะคิดคำต่อกอลอน โดยมีแรงสนับสนุนจากกลุ่มตัวอย่างคนอื่นเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์มากขึ้น และจากการฝึกบทร้องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรคชาชีพเรื่องของการเปิดบัญชีม้า ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้ตระหนักถึงโทษ และผลเสียที่จะเกิดขึ้น เมื่อปล่อยให้ข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่น หรือบุคคลน่าสงสัย ที่ถึงแม้จะไม่ตั้งใจ หรือไม่รู้ ก็ไม่สามารถใช้เป็นข้อโต้แย้งได้

ตาราง 12 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อเสนอแนะที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 4

ครั้งที่	กิจกรรม	ทฤษฎี/หลักการ/กิจกรรม		วัตถุประสงค์		
ที่		เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี	บทบาทสมมติ	นันทนาการ	
4	เพลงช้อย “ล่อลวง ล้วงลัป”	เพลงช้อย บทล่อลวง ล้วงลัป มีเนื้อหาเกี่ยวกับมัจฉาชีพที่ทำการหลอกลวง จากการแอบอ้างเป็นเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานต่าง ๆ หลอกให้ติดตั้งแอปพลิเคชันปลอม SMS ที่แนบลิงค์ส่งมาอย่างน่าสงสัย	- Line chatbot แสดงตัวอย่าง ข้อความ SMS ที่แนบลิงค์น่าสงสัย ให้กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจในการเลือกรับข่าวสาร กดลิงค์ข้อความต่าง ๆ - แอปพลิเคชัน STAS ดอนตำรวจตรวจเงิน	สร้างสถานการณ์ ผ่านการแสดงบทบาทสมมติ พูดโต้ตอบกัน ตามสถานการณ์และร้องเพลงโต้ตอบกันตามบทบาท	- เกมปรบมือ - เกมแบ่งกลุ่มแบบ บ ต่อ ค ำกลอน - กิจกรรมร้องเพลง ต่อ ค ำกลอน	1.เพื่อให้ผู้สูงอายุทันการฉ้อโกง โดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐหรือเอกชนต่าง ๆ และหลอกลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงิน 2.เพื่อให้ผู้สูงอายุทัน ข้อความ SMS ที่ส่งแวงเป็นมัจฉาชีพ
กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจ ตอบสนองทั้งทางอารมณ์ และเคลื่อนไหวท่าทางกับการร้องเพลงช้อย เป็นอย่างมาก มีอารมณ์ร่วมกับการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทางเป็นตัวละครในเรื่องมากขึ้น คาดว่ามีพื้นฐานการร้องที่เพิ่มขึ้นด้วยการฝึกที่ผ่านมา เพราะเป็นกลอนลักษณะเดียวกัน และด้วยเพลงช้อยมีวิธีการร้องที่ไม่ซับซ้อน ทั้งมีจังหวะสนุกสนาน ส่งผลให้เรียนรู้ได้เร็วขึ้น และพบว่าการใช้เกมแบ่งกลุ่มแบบต่อคำกลอน ช่วยให้จำบทร้องได้ดีขึ้น เพราะต้องจำท่อนของตนเอง และนำไปต่อกับสมาชิก เพื่อจับกลุ่มและเมื่อนำมาร้องรวมกันทำให้ตื่นไหลมากขึ้น ทั้งนี้ การใช้ Line chatbot ที่แสดงตัวอย่าง ข้อความ SMS ที่แนบลิงค์น่าสงสัยให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตัดสินใจ ทำให้เกิดการ คิด วิเคราะห์มากขึ้น ได้ไตร่ตรอง ฝึกการคิด เลือกรับข่าวสารทางออนไลน์ได้ขึ้น						
ผลของกิจกรรมและข้อสังเกตที่พบ						

ผลของกิจกรรม

และ

ข้อเสนอแนะที่พบ

กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจ ตอบสนองทั้งทางอารมณ์ และเคลื่อนไหวทางกายอย่างมีอารมณ์ร่วมกับการแสดงออกทางสีหน้า ทำทางเป็นตัวละครในเรื่องมากขึ้น คาดว่ามีพื้นฐานการฝึกที่ผ่านมา เพราะเป็นกลอนลักษณะเดียวกัน และด้วยเพลงช้อยมีวิธีการร้องที่ไม่ซับซ้อน ทั้งมีจังหวะสนุกสนาน ส่งผลให้เรียนรู้ได้เร็วขึ้น และพบว่าจากการใช้เกมแบ่งกลุ่มแบบต่อคำกลอน ช่วยให้จำบทร้องได้ดีขึ้น เพราะต้องจำท่อนของตนเอง และนำไปต่อกับสมาชิก เพื่อจับกลุ่มและเมื่อนำมาร้องรวมกันทำให้สนใจหลวมมากขึ้น ทั้งนี้ การใช้ Line chatbot ที่แสดงตัวอย่างข้อความ SMS ที่แนบลิงค์น่าสงสัยให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตัดสินใจ ทำให้เกิดการ คิด วิเคราะห์มากขึ้น ให้ได้ตระหนักถึงการคิด เลือกรับข่าวสารทางออนไลน์ได้ขึ้น

ตาราง 13 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 5

ครั้งที่	กิจกรรม	ทฤษฎี/หลักการกิจกรรม			วัตถุประสงค์
		เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี	บทบาทสมมติ	
5	เพลงเรือ บท “เรย์ไร ไถเงิน”	เพลงเรือ บทเรย์ไร ไถเงินมีเนื้อหาเกี่ยวกับการซื้อโกง โดยอ้าง ขอรับบริจาค เรย์ไรเงิน หรือใช้ศาสนาให้เกิดศรัทธา หรือ ชาวที่มีการแชร์ส่งต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้	- Line Chatbot มีลักษณะเป็นการคุยผ่านข้อความ และมีข้อความที่พูดได้ตอบกันตามสถานการณ์และร้องเพลงได้ตอบกันตามบทบาท ผู้สูงอายุ กับมีจิตอาสา	สร้างสถานการณ์ผ่าน - เกมปรบมือ - เกมแบ่งกลุ่ม - เกม category เรื่องวิธีทำบุญ - กิจกรรมร้องเพลงต่อคำกลอน	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการซื้อโกงโดยอ้าง ขอรับบริจาคการศึกษาบาลี เรย์ไรเงินไปช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสหรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวงชาวปละมที่มีการแชร์ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้

ผลของกิจกรรมและข้อสังเกตที่พบ

กลุ่มตัวอย่างมีความตั้งใจในการฝึกร้องเพลงเร็วเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากช่วงเวลาพักเบรก กลุ่มตัวอย่างจะนำคดลีปวิดีโอที่อัดตนเองขณะทำกิจกรรม มาเปิดฟังและฝึกฝนไปด้วย แสดงให้เห็น ว่าเพลงเร็ว ถึงแม้จะมีจังหวะการร้องที่ซับซ้อนกว่า กลุ่มตัวอย่างก็ต้องการที่จะเรียนรู้และฝึกฝนทั้งนี้ในบทร้อง และ Line Chatbot ที่สร้างขึ้น สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างยกประเด็นเรื่องการค้าซื้อโกงโดยอ้าง ขอรับบริจาค จากหน่วยงาน หรือสถานที่ต่างๆ มาพูดคุยแลกเปลี่ยนกัน จนเกิดการคิด วิเคราะห์มากขึ้น โดยฝึกการสืบค้นข้อเท็จจริงจากข้อความและสิ่งที่เห็นก่อนจะตัดสินใจ เทีอ หรือ ไม่เทีอ ซึ่งทำให้เกิดการไตร่ตรองเพิ่มขึ้น จากการทำกิจกรรม

ตาราง 14 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อเสนอแนะที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 6

ครั้งที่	กิจกรรม	ทฤษฎีหลักกิจกรรม				วัตถุประสงค์
		เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี	บทบาทสมมติ	นันทนาการ	
6	เพลงลำตัด บท "คิด ระวัง ดังสติ" ระวัง ดังสติ"	เพลงลำตัดบท คิด ระวัง ดังสติ มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการแจ้งความร้องทุกข์ หากประสบปัญหาอาชญากรรมทางเทคโนโลยี วิธีการประเมินความเสี่ยง การระมัดระวังตนในการใช้สื่อเทคโนโลยี	- Line chatbot มีลักษณะเป็นข้อความให้สอบถามข้อมูลเรื่องช่องทางการร้องทุกข์ แจ้งความ หรือเบอร์โทรของธนาคารต่าง ๆ ได้ร่วมทั้งวิธีการติดต่อ บัญชีของมีเจดีย์ไฟฟ์ได้	สร้างสถานการณ์ ผ่านการแสดงบทบาทสมมติ พูดโต้ตอบกันตามสถานการณ์และร้องเพลงโต้ตอบกัน ตาม บทบาท ผู้สูงอายุในเรื่อง	- เกมปรัมปรา - เกมแบ่งกลุ่มแบบต่อคำกลอน - เกมถามตอบ เรื่องมัจจุราชพิพากษา - กิจกรรมร้องเพลงต่อคำกลอน	1. เพื่อให้ผู้สูงอายุทราบช่องทางการร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี
ผลของกิจกรรม และ ข้อเสนอแนะที่พบ						
กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในการเรียนรู้เรื่องช่องทางการร้องเรียนเป็นอย่างมาก ซึ่ง Line chatbot ที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นแหล่งข้อมูลที่อยู่ในช่องทางที่สืบค้นได้ง่าย กลุ่มตัวอย่าง เรียนรู้ และเข้าใจวิธีการได้รวดเร็ว ตัวอักษรและสัญลักษณ์ที่ใช้ง่าย รวบรวมเบอร์โทรและเว็บไซต์ที่จำเป็นอยู่ในแบบฟอร์มร้องล่าด้วย เมื่อได้ฝึกร้องและทำกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทดสอบจากคำถามพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถตอบได้ถูกต้อง ถึงแม้จะเป็นเรื่องของตัวเลขก็ตาม แต่กลุ่มตัวอย่างบางคนไม่มีอินเทอร์เน็ตได้ จึงใช้วิธีการศึกษา กับเพื่อนสมาชิกคนอื่นแทน						

ตาราง 15 โครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ผลของกิจกรรม และ ข้อสังเกตที่พบในกิจกรรมครั้งที่ 7

ครั้งที่	กิจกรรม	ทฤษฎี/หลักการกิจกรรม			วัตถุประสงค์
		เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี	บทบาทสมมติ	
7	“ศิลปินวัยเก๋า เท่าทันกลโกง”	เพลงพื้นบ้านทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ - อินบ็อกซ์ หลอกรัก - เรยไร ไถเงิน - ล่อลวง ล้วงลับ - บัญชีม้า ยาไม่เอา - คิดระวัง ตั้งสติ	- แอปพลิเคชัน STAAS - Line chatbot “วัยเก๋า เท่าทันกลโกง”	สร้างสถานการณ์ผ่านการ แสดงบทบาทสมมติ พูด โต้ตอบกันตามสถานการณ์ และร้องเพลงโต้ตอบกัน ตาม บทบาท ผู้สูงอายุและ มีจิตพิพ ในเรื่องนั้น ๆ	1. เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ อาชีวกรรมทางเทคโนโลยีผ่านการ แสดงเพลงพื้นบ้านให้กับผู้สูงอายุ 2. เพื่อให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจ ในตนเองและศิลปะการแสดงเพลง พื้นบ้าน

**ผลของกิจกรรมและ
ข้อสังเกตที่พบ**

กลุ่มตัวอย่างเกิดความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม และเป็นภาระความรู้ความต้องการเรียนรู้เพลงพื้นบ้านมากขึ้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างเกิด
การมองเห็นคุณค่าในตนเองจากการได้แสดงออกถึงความสามารถของตน และจากการใช้สื่อเทคโนโลยีที่สร้างขึ้น ร่วมกับเกมส์ STAAAS กลุ่ม
ตัวอย่างมีพัฒนาการที่ดีขึ้น เกิดการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น เป็นใจ คิด ได้ตรงจริง มากขึ้น ไม่ด่วนตัดสินใจ เชื่อ หรือ ไม่เชื่อ ขำขำสาร
ต่าง ๆ เรวกินไป และเกิดการร่วมมือกัน คิด ปรัชญา ซึ่งจะส่งผลดีในอนาคตหากเกิดสถานการณ์บางอย่าง จะทำให้เกิดการปรึกษากันมากขึ้น และ
ลดความเสียใจในการตกเป็นเหยื่อต่อไปได้

4.3.2 การเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม

ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง และเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร วารสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เรื่องพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ความตระหนักรู้ ความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยี

2) กำหนดข้อคำถามในการประเมินให้สอดคล้องต่อการตระหนักรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ระบุเนื้อหาและประเด็นหลักที่จะสอบถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ที่ประเมิน

ซึ่งผู้วิจัยได้นำ“แบบทดสอบวัดชีนไฮเบอร์” จัดทำโดยสำนักงานตำรวจแห่งชาติ จำนวน 40 ข้อ (สำหรับประชาชนทั่วไป) ที่มุ่งเน้นให้ความรู้แก่ประชาชน เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้เท่าทันเล่ห์เหลี่ยมมกลโกง และปลอดภัยจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นแบบทดสอบออนไลน์ มาพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุ จัดทำเป็นแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ จำนวน 20 ข้อ สำหรับงานวิจัยครั้งนี้

3) นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา ด้านพฤติกรรมและการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ และด้านการแสดง วิเคราะห์คุณภาพด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหา และวัตถุประสงค์

ซึ่งตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิได้ข้อสรุปว่าแบบวัดระดับความรู้เท่าทันมีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ในผู้สูงอายุ สอดคล้องกับเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ ของกิจกรรม และมีข้อเสนอแนะให้ผู้ช่วยวิจัย อ่าน หรืออธิบายข้อคำถามให้ผู้สูงอายุ ด้วย

4) นำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันฯ มาปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

5) ทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจากการทดลองใช้ (Try out) พบว่า

(1) ข้อความในกระดาษแบบทดสอบนั้น เดิมใช้ขนาด 16 pt พบว่าไม่เหมาะกับผู้สูงอายุ เนื่องจากส่งผลให้มองไม่ชัด จึงปรับขนาดให้ใหญ่ขึ้น อยู่ที่ 22-24 pt ซึ่งเป็นขนาดที่ไม่พบปัญหาในการใช้งาน

(2) เกิดข้อควรระวังในการมีผู้ช่วยวิจัย อ่าน หรืออธิบายข้อคำถาม เนื่องจากหากทำพร้อมกันในพื้นที่เดียวกัน กลุ่มตัวอย่างจะแสดงท่าทางตอบสนองต่อข้อคำถาม ทำให้เกิดการชักจูงคนอื่นให้ไขว่คว้าจากความคิดของตนเองได้ และหากผู้ช่วยวิจัยอ่านคำถามโดยสื่อสารอารมณ์ลงไปด้วยก็จะเกิดการชักจูงให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถามในสิ่งที่ควรจะตอบ โดยไม่เป็นตามความคิดเห็นของตนเองได้

6) นำผลที่ได้จากการทดลองไปปรับปรุงและพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

ผู้วิจัยได้นำแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุใช้เป็นเครื่องมือในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เกณฑ์วัดค่าคะแนนความรู้เท่าทันอยู่ในระดับ ปานกลาง - น้อย ได้จำนวน 20 คน และทำการรวบรวมข้อมูล ปรากฏดังตารางนี้

ตาราง 16 แสดงค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพทั่วไป

(n = 20)		
	ข้อมูลทั่วไป	ความถี่ ร้อยละ
เพศ		
ชาย		3 15
หญิง		17 85
อายุ		
ระหว่าง 60 ปี - 65 ปี		9 45
ระหว่าง 66 ปี- 70 ปี		7 35
ระหว่าง 71 ปี- 75 ปี		3 15
80 ปีขึ้นไป		1 5
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา		8 40
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.		9 45

ตาราง 16 (ต่อ)

(n = 20)

ข้อมูลทั่วไป	ความถี่	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
ปริญญาตรี	3	15
สูงกว่าปริญญาตรี	-	0
โรคประจำตัว		
มี	16	80
ไม่มี	4	20

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากตารางแสดงค่าความถี่และร้อยละข้อมูลทั่วไปพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้สูงอายุเพศชายจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15 เพศหญิง จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85 มีอายุในช่วงระดับ 60-65 ปี มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 45 ช่วงอายุ 66-70 ปี มีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35 ช่วงอายุ 71-75 ปี มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15 และ 80 ปีขึ้นไป มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ตามลำดับ

ในด้านระดับการศึกษา ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมัธยมศึกษา/ปวช. มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ระดับประถมศึกษา มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 45 ระดับปริญญาตรี มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15 ตามลำดับ

ในด้านโรคประจำตัว ส่วนใหญ่ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมจะมีโรคประจำตัว จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ซึ่งเป็นโรคประจำตัวที่ไม่ร้ายแรง และผ่านการพิจารณาจากทีมพยาบาลผู้ช่วยนักวิจัยวินิจฉัยสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ และไม่มีโรคประจำตัว มีจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ

จากการดำเนินกิจกรรมตามแผนนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ จำนวน 7 ครั้ง เสร็จสิ้นแล้วนั้น สามารถนำผลการทดลอง มาวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยี ก่อนและหลังเข้าร่วม กิจกรรมได้ดังนี้

ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีรายบุคคล

(n=20)

คนที่	ก่อนการทดลอง (คะแนน)	หลังการทดลอง (คะแนน)
1.	12	17
2.	13	18
3.	13	20
4.	12	18
5.	12	19
6.	12	19
7.	12	20
8.	10	20
9.	12	20
10.	13	17
11.	12	19
12.	13	18
13.	12	20
14.	10	19
15.	12	20
16.	10	20
17.	12	17
18.	10	18
19.	12	20
20.	13	20
$\bar{x}$	11.85	18.95
SD	1.040	1.146

ตาราง 18 การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

รายการ	n	$\bar{x}$	SD	t	sig
ก่อนการทดลอง	20	11.85	1.040	-18.869	.00
หลังการทดลอง	20	18.95	1.146		

**p<.05

จากตาราง การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี แสดงให้เห็นว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 20 คน ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เท่ากับ 11.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.040 และหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เท่ากับ 18.95 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.146

เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ก่อนและหลังการทดลอง ใช้สูตรสมมติฐานสองกลุ่ม พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง สูงกว่า ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.3.3 การศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม

ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการการศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 1) ศึกษาเอกสาร วารสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับ ด้านพฤติกรรมของผู้สูงอายุ หลักเกณฑ์และวิธีการในการสร้างแบบวัดแบบมาตราส่วนวัด
- 2) กำหนดข้อคำถามในการประเมินให้สอดคล้องต่อการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน ระบุเนื้อหาและประเด็นหลักที่จะสอบถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ที่จะประเมิน ซึ่งสามารถออกแบบ แบบสอบถามความพึงพอใจ ออกมาเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม, ด้านวิทยากร, ด้านการดำเนินกิจกรรม, ด้านประโยชน์ของกิจกรรม
- 3) นำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์ และการสร้างแบบวัดมาตราส่วนวัด เพื่อพิจารณาวิเคราะห์คุณภาพด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ ซึ่งเมื่อนำความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบประเมินความพึงพอใจ

กับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC) พบว่าอยู่ที่ระดับ 1.00 คือ ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

4) นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ มาปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

5) ทดลองนำไปใช้ (Try out) กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

6) นำแบบประเมินความพึงพอใจการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ มาปรับปรุง เพื่อนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

หลังการดำเนินกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลการทำแบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง และนำมาประเมินผล วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อกิจกรรมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้ดังนี้

ตาราง 19 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน หลังการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีหลังเข้าร่วมกิจกรรม

(n=20)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม			
กิจกรรมสามารถเรียนรู้และปฏิบัติตามได้	4.80	0.40	มากที่สุด
เนื้อหาตรงตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม	4.75	0.43	มากที่สุด
เกิดประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	4.80	0.51	มากที่สุด
รวม	4.78	0.45	มากที่สุด
ด้านวิทยากร			
ถ่ายทอดความรู้ตรงตามวัตถุประสงค์	4.65	0.65	มากที่สุด
มีความสามารถ ในการเป็นผู้นำกิจกรรม	4.60	0.73	มากที่สุด
การเอาใจใส่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง	4.75	0.54	มากที่สุด
รวม	4.67	0.64	มากที่สุด

ตาราง 19 (ต่อ)

ด้านการดำเนินกิจกรรม			
กิจกรรมเหมาะสมกับผู้เข้าร่วม	4.70	0.56	มากที่สุด
กิจกรรมเหมาะสมกับข้อมูล เนื้อหา สาระ	4.70	0.56	มากที่สุด
ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรม	4.70	0.56	มากที่สุด
ความเหมาะสมของระยะเวลาในการทำกิจกรรม	4.65	0.48	มากที่สุด
รวม	4.69	0.54	มากที่สุด
ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม			
ท่านได้รับความรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมากขึ้น	4.70	0.64	มากที่สุด
ท่านสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน	4.85	0.48	มากที่สุด
กิจกรรมสร้างความภาคภูมิใจในการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้าน	4.85	0.48	มากที่สุด
รวม	4.80	0.53	มากที่สุด
ภาพรวมค่าความพึงพอใจ	4.70	0.54	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน หลังการทดลอง ใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีหลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 และสามารถพิจารณาในแต่ละด้านได้ดังนี้

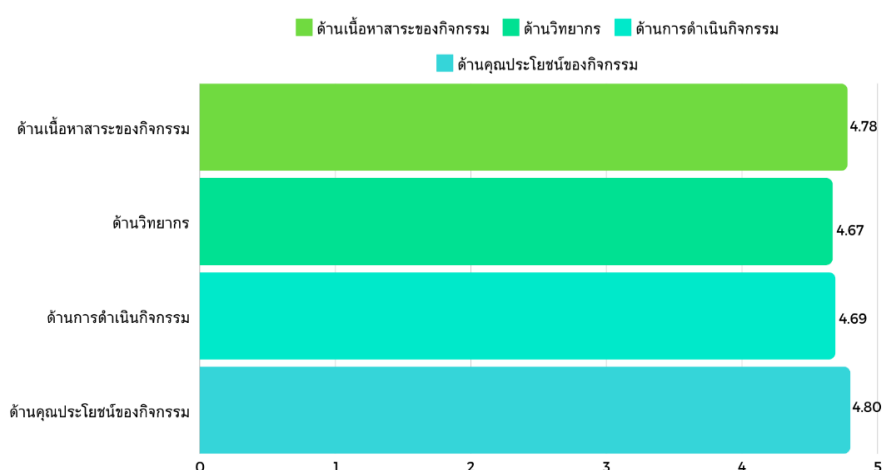
ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านวิทยากร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านการดำเนินกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53

สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 5 แสดงค่าความพึงพอใจ

ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้หลังการทำกิจกรรม ณ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ ทางศูนย์ฯ ได้ขอคำแนะนำการทำการกิจกรรมด้วยเพลงพื้นบ้านนี้ นำไปดำเนินการต่อเนื่องให้กลายเป็นกิจกรรมหลักในศูนย์ฯ และมีความตั้งใจจะนำไปเผยแพร่ให้กับศูนย์ฯ อื่นในจังหวัดปทุมธานีต่อไป

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ในผู้สูงอายุ มีความมุ่งหมายที่สำคัญคือ สร้างความตระหนักรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อช่วยลดความเสี่ยงของการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยีให้กับผู้สูงอายุ ด้วยวิธีการประยุกต์ใช้ศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน ผสมกับ กิจกรรมบทบาทสมมติ สื่อเทคโนโลยี และหลักการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการพัฒนากิจกรรมในผู้สูงอายุ เช่น กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย คือ

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม

สมมติฐานของการวิจัย

ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม เกิดความรู้เท่าทันกลวิธีการฉ้อโกงธุรกรรมการเงิน การล่อลวงของมิจฉาชีพออนไลน์หรืออาชญากรรมทางเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงวิธีการรับมือช่องทางการช่วยเหลือเมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ กลุ่มผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองปทุมธานี 40 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผลการทำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ในผู้สูงอายุที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งผ่านการพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์และความเที่ยงตรงในการวิจัย (IOC) เรียบร้อยแล้วจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกนั้น

เป็นผู้ที่มีผลการประเมินความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี อยู่ในระดับ ปานกลาง – น้อย และไม่มีภาวะความจำเสื่อมหรือถดถอยไม่มีปัญหาการพูดและการฟัง สามารถสื่อความหมาย เข้าใจ ไม่เป็นโรคที่แพทย์วินิจฉัยห้าม หรือจำกัดในการทำกิจกรรม และยินยอม สมัครใจให้ความร่วมมือในการวิจัย ซึ่งเป็นกลุ่มผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ บ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ จำนวน 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
2. แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
3. แบบประเมินความพึงพอใจ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือ จำนวน 3 ชุด เพื่อใช้ดำเนินการวิจัย โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1. นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลจากเอกสาร และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำหลักการ แนวคิด และทฤษฎี มาบูรณาการ เพลงพื้นบ้าน ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ และหลักการที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมกลุ่ม พร้อมกับการใช้เทคโนโลยี พัฒนา ออกแบบกิจกรรม สรุบบนรูปแบบของ แผนกิจกรรม โดยแผนกิจกรรม ประกอบด้วย กระบวนการจัดกิจกรรม (ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป) การวัดและประเมินผล วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม

จากนั้น ผู้วิจัยได้เสนอแผนกิจกรรมต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง ของกิจกรรม จำนวน 5 ท่านประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงเพลงพื้นบ้าน, ผู้เชี่ยวชาญ ด้านศิลปะการแสดง (การออกแบบละครและศิลปะการแสดง), ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ ประชาสัมพันธ์ นิเทศศาสตร์ และผู้มีความเชี่ยวชาญทางด้านการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ และพิจารณา หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC)

ซึ่งตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ข้อสรุปว่านวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ มีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 กล่าวคือ มีความเห็นว่า เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ ของกิจกรรม

จากนั้นผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะ ของผู้ทรงคุณวุฒิหลังการตรวจสอบแล้ว มาปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำแผนกิจกรรมไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง จากนั้นจึงวิเคราะห์ผลการทดลองใช้ (Try out) มาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ ให้เกิดประสิทธิภาพ ก่อนนำไปทดลองจริง

2.แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทาง

ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง และเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน ก่อน และ หลังทำกิจกรรม โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่อง ความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี และพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ จากนั้น จึงกำหนดข้อคำถามในการประเมินให้สอดคล้องต่อวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และระบุเนื้อหา รวบรวมประเด็น ที่จะสอบถามให้ครอบคลุม เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

ซึ่งผู้วิจัยได้นำ “แบบทดสอบวัดดัชนีไซเบอร์” สำหรับประชาชนทั่วไป จำนวน 40 ข้อ จัดทำโดยสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ที่มุ่งเน้นให้ความรู้แก่ประชาชน เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ เท่าทันเล่ห์เหลี่ยมกลโกง และปลอดภัยจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี นำมาพัฒนาให้มีความ เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุ จัดทำเป็นแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทาง เทคโนโลยีในผู้สูงอายุ จำนวน 20 ข้อ สำหรับงานวิจัยครั้งนี้

จากนั้นนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการทดสอบทาง การศึกษาและจิตวิทยา ด้านพฤติกรรมและการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ และด้านการแสดง วิเคราะห์ คุณภาพด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ซึ่งเมื่อนำความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง พบว่าอยู่ที่ระดับ 1.00 สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ของ กิจกรรม และผู้วิจัยได้นำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันฯ มาปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

จากนั้นจึงได้นำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันที่ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้วมาทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง และหลังจากการทดลองใช้ (Try out) จึงนำมาวิเคราะห์ผลการทดลองใช้ (Try out) และปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ ให้สมบูรณ์ ก่อนนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.แบบประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาความพึงพอใจตามวัตถุประสงค์ที่ 3 ของงานวิจัย โดยศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในด้านพฤติกรรมของผู้สูงอายุ หลักเกณฑ์และวิธีการในการสร้างแบบวัดแบบมาตราส่วนวัด เพื่อนำมาสร้างข้อคำถามในแบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์การวัดมาตราส่วน 5 ระดับ กำหนดข้อคำถามในการประเมินให้สอดคล้องต่อการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน ซึ่งออกแบบการวัดประเมินค่าทั้งสิ้น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาของสาระของกิจกรรม ด้านวิทยากร ด้านการดำเนินกิจกรรม และด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม

จากนั้นนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์ และการสร้างแบบวัดมาตราส่วนวัด เพื่อพิจารณาวิเคราะห์คุณภาพด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยพิจารณาความสอดคล้องด้านเนื้อหา และ วัตถุประสงค์การวิจัย (IOC)

ซึ่งเมื่อนำความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบประเมินความพึงพอใจ กับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC) พบว่าอยู่ที่ระดับ 1.00 สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

จากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิหลังจากการประเมินหาความเหมาะสมเรียบร้อยแล้ว มาปรับปรุง ตามคำแนะนำ และทดลองนำไปใช้ (Try out) กับผู้สูงอายุที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำผลการทดลองนำไปใช้ (Try out) มาวิเคราะห์ และปรับปรุง แบบประเมินความพึงพอใจ ก่อนนำไปใช้ในการทดลองจริงต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 ยื่นขอจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ ตามขั้นตอนของหน่วยจริยธรรมและมาตรฐานการวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยแนบเครื่องมือการวิจัย และเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งได้รับหนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

1.2 ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อ ประสานงานกับหน่วยงานของกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา และเก็บข้อมูล คือ ศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตบ้านฟ้ารังสิต เทศบาลเมืองบึงยี่โถ โดยการเข้าพบ เพื่อชี้แจงความเป็นมา วัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความอนุเคราะห์ในการทำกิจกรรม

1.3 ผู้วิจัยจัดทำหนังสือราชการเพื่อขอความอนุเคราะห์ลงพื้นที่ดำเนินกิจกรรมไปยังต้นสังกัด คือ นายกเทศมนตรีเมืองบึงยี่โถ

1.4 ผู้วิจัยจัดเตรียมเอกสารข้อมูล และหนังสือขอความยินยอมในการเข้าร่วมโครงการวิจัย สำหรับอาสาสมัคร

2. ขั้นตอนการ

2.1 ผู้วิจัยเข้าพบ ชี้แจงข้อมูลโครงการวิจัย วัตถุประสงค์ เงื่อนไขการเข้าร่วมโครงการ แก่กลุ่มประชากร

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี จำนวน 20 ข้อ ที่สร้างขึ้นและผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว นำมาเก็บข้อมูล เพื่อคัดกรองกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย และใช้เป็นผลก่อนการทดลอง

2.3 เมื่อวิเคราะห์ผลการวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี จนได้กลุ่มตัวอย่างเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยชี้แจงข้อมูลการดำเนินกิจกรรมแก่กลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่ได้รับ ข้อตกลง และวัน เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมเสนอเอกสาร หนังสือขอความยินยอมในการเข้าร่วมโครงการวิจัย สำหรับอาสาสมัคร เพื่อขอความยินยอมในการเข้าร่วมโครงการวิจัย

2.4 ดำเนินการใช้แผนกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ตามแผนที่กำหนดไว้ทั้งสิ้น 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที

2.5 บันทึกผลหลังการทำกิจกรรม โดยใช้แบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี จำนวน 20 ข้อ ที่สร้างขึ้นและผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว

2.6 บันทึกผลความพึงพอใจของการใช้ชุดกิจกรรม โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นและผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว

2.7 หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยโปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป และนำเสนอผลการทำวิจัย

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป SPSS ในการวิเคราะห์ โดยนำข้อมูลที่รวบรวมมานั้น เปลี่ยนเป็น Code และป้อนข้อมูลลงในโปรแกรม เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลออกมาเป็นค่าทางสถิติ โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ตรวจสอบความถูกต้อง และ ความสมบูรณ์ของ เครื่องมือที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ และตรวจสอบข้อมูลการทำแบบประเมิน และ ข้อมูลจากการทำกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง

2. วิเคราะห์ข้อมูลในโปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

2.1 คุณภาพของเครื่องมือ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแผนกิจกรรมนวัตกรรม สื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ในผู้สูงอายุ กับ วัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการหาค่า IOC

2.2 คุณภาพของเครื่องมือ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ในผู้สูงอายุ กับ วัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการหาค่า IOC

2.3 คุณภาพของเครื่องมือ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบประเมินความพึงพอใจ กับ วัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการหาค่า IOC

2.3 อธิบายค่าระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ เปรียบเทียบระหว่าง ก่อน และ หลัง การทำกิจกรรม โดยใช้สถิติ Paired Samples T-test

2.4 อธิบายค่าระดับความพึงพอใจ หลังการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน โดยใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

2.5 อธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างด้วยความถี่และร้อยละ (Percentage)

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยโดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

การพัฒนาเครื่องมือชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลจากเอกสาร และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี จากนั้นนำหลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาพัฒนา สร้างเครื่องมือ โดยได้บูรณาการ ศิลปะการแสดง เพลงพื้นบ้าน ร่วมกับกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ และหลักการที่สอดคล้อง เหมาะสม กับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมกลุ่ม เป็นต้น พร้อมกับการใช้เทคโนโลยี ในรูปแบบของ สื่อ และแอปพลิเคชัน ให้ผสานกันออกมาในรูปแบบของแผนกิจกรรมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม อันมีวัตถุประสงค์ในการสร้างความตระหนักรู้ เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ที่ต่างกันไปในแต่ละประเด็น จากข้อมูลของสำนักงานคุ้มครองสิทธิและช่วยเหลือทางกฎหมายแก่ประชาชน สำนักงานอัยการสูงสุด และศูนย์ดำรงธรรม กระทรวงมหาดไทย ที่ได้อธิบายรูปแบบการขโมยทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน สรุปเป็นประเด็นดังนี้

- 1) การขโมยโดยส่งข้อความมาทำความรู้จักคุ้นเคย หรือหลอกลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน และการขโมยโดยการหลอกลวงให้ร่วมลงทุน
- 2) การขโมยโดย อ้างขอรับบริจาคค่ารักษาพยาบาล เรียกรับเงินช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส หรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวง และชาวปลอมที่มีการแชร์ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้
- 3) การขโมยโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ หรือเอกชน และหลอกลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงินนำไปสู่การสูญเสียเงินในที่สุด และการวิเคราะห์ข้อความ หรือ SMS ที่ส่อแววเป็นมิจฉาชีพ
- 4) การล่อลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชีธนาคารเพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ผิดกฎหมาย

จากประเด็นดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาสร้างชุดกิจกรรม 7 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึง ปัญหา และอันตรายจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในภาพรวม

กิจกรรมที่ 2 อินบ็อกซ์ หลอกรัก เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงการฉ้อโกงโดยส่งข้อความมาทำความรู้จักคุ้นเคย หรือหลอกลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน และการฉ้อโกงโดยการหลอกลวงให้ร่วมลงทุน

กิจกรรมที่ 3 บัญชีม้า ย่ำไม่เอา เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงการล่อลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชีธนาคารเพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ผิดกฎหมาย

กิจกรรมที่ 4 ล่อลวง ล้วงลับ เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงการฉ้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ หรือเอกชน และหลอกลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงินนำไปสู่การสูญเสียเงินในที่สุด และการวิเคราะห์ ข้อความ หรือ SMS ที่ส่อแววเป็นมิจฉาชีพ

กิจกรรมที่ 5 เรียร์ ไถเงิน เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงการฉ้อโกงโดย อ้างขอรับบริจาคค่ารักษาพยาบาล เรียร์เงินช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส หรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวง และชาวปลอมที่มีการแชร์ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้

กิจกรรมที่ 6 คิด ระวัง ตั้งสติ เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงช่องทางการร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี

กิจกรรมที่ 7 ศิลปินวัยเก๋า เท้าทันกลอง เพื่อสร้างความประสบการณ์การเรียนรู้ และก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน

ทั้งนี้ เพลงพื้นบ้านที่ใช้ทำกิจกรรมได้มีการประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่ ให้มีรูปแบบเนื้อหาหลักจะเป็นบทละคร การเล่นแบบเข้าเรื่อง ซึ่งมีการสร้างสถานการณ์บทบาทสมมติของเหตุการณ์อาชญากรรมทางเทคโนโลยีต่าง ๆ ตามประเด็นข้างต้น เพื่อสร้างประสบการณ์การรับมือ ความเข้าใจ ให้กับผู้สูงอายุ ซึ่งมีทั้งสิ้น 5 เรื่อง โดยใช้รูปแบบการร้องเพลงพื้นบ้าน 4 ชนิดในการดำเนินเรื่อง ดังนี้

1. กิจกรรมที่ 2 บทอินบ็อกซ์ หลอกรัก ประพันธ์เป็นเพลงลำตัด โดยใช้กลอนโล
2. กิจกรรมที่ 3 บทบัญชีม้า ย่ำไม่เอา ประพันธ์เป็นเพลงเกี่ยวข้าว โดยใช้กลอนดี
3. กิจกรรมที่ 4 บทล่อลวง ล้วงลับ ประพันธ์เป็นเพลงฉ่อย โดยใช้กลอนโล
4. กิจกรรมที่ 5 บทเรียร์ ไถเงิน ประพันธ์เป็นเพลงเรือ โดยใช้กลอนลา
5. กิจกรรมที่ 6 บทคิด ระวัง ตั้งสติ ประพันธ์เป็นเพลงลำตัด โดยใช้กลอนลา

หมายเหตุ: จากกิจกรรมทั้งสิ้น 7 กิจกรรม มีการใช้เพลงพื้นบ้านที่ประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่ 5 บท ปรากฏใช้ในกิจกรรมที่ 2-6 (รวม 5 กิจกรรม) เท่านั้น ส่วนกิจกรรมที่ 1 เป็นกิจกรรมปฐมนิเทศเพื่อสร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการร้องเพลงพื้นบ้าน และเนื้อหาภาพรวมของ

กิจกรรมที่จะเกิดขึ้น และกิจกรรมที่ 7 เป็นกิจกรรมที่สรุปองค์ความรู้และร่วมแสดงเพลงพื้นบ้านที่ได้จัดกิจกรรมที่ผ่านมา (5 บท)

และในทุก ๆ กิจกรรม ผู้วิจัยสร้าง LINE OFFICIAL ACCOUNT (LINE OA) ในชื่อว่า “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” ใช้ร่วมด้วยโดยจัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็น chatbot หรือข้อความตอบกลับอัตโนมัติ สร้างสถานการณ์รูปแบบการพูดคุยผ่านข้อความไลน์ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์บทบาทสมมติการสนทนาระหว่างมิจชาชีพ และ ผู้สูงอายุ ตามสถานการณ์ และ ประเด็นต่าง ๆ ของอาชญากรรมทางเทคโนโลยีข้างต้น ซึ่งจะสอดคล้องกับบทเพลงพื้นบ้าน โดยใช้ประกอบร่วมกันไประหว่างการร้องเพลงในบทร้องที่ได้ประพันธ์ขึ้น โดยมีรายละเอียดแต่ละกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ เนื่องจากเป็นกิจกรรมปฐมนิเทศ จึงเป็นเพียงการแนะนำการใช้งาน LINE OA เบื้องต้น เท่านั้น ไม่มีการใช้ ระหว่างการร้องเพลงพื้นบ้าน

กิจกรรมที่ 2 อินบ็อกซ์ หลอกรัก จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นการคุยผ่านข้อความไลน์ มีเนื้อหาข้อความที่สร้างขึ้นเป็นบทสมมติการสนทนา ระหว่างมิจชาชีพ และผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นการตอบกลับข้อความอัตโนมัติ ตามเนื้อเรื่องของเพลงลำตัด บทอินบ็อกซ์ หลอกรัก

กิจกรรมที่ 3 บัญชีม้า ย่ำไม่เอา ไม่มีการใช้ LINE OA เนื่องจากสถานการณ์ที่สร้างขึ้นเป็นการจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน ณ สถานที่หนึ่ง ซึ่งไม่ได้อยู่ในสังคมออนไลน์

กิจกรรมที่ 4 ล่อลวง ล้วงลับ จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นข้อความส่งผ่านไลน์ แสดงตัวอย่าง ข้อความ SMS เกี่ยวกับการหลอกให้กลัวหรือลวงให้โลภ ที่แนบลิงค์น่าสงสัยมาด้วยให้ผู้สูงอายุอ่าน และตัดสินใจในการเลือกรับข่าวสาร กดลิงค์ข้อความต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 5 เรียไร ไถเงิน จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นการสนทนาผ่านข้อความไลน์ โดยจะปรากฏตัวอย่างข้อความชวนเชื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับการหลอกให้ร่วมทำบุญ รับประทานอาหารนั้น ให้ผู้สูงอายุได้อ่าน พิจารณาก่อนการเลือกตัดสินใจตามสถานการณ์ข้อความนั้น ๆ

กิจกรรมที่ 6 คิด ระวัง ตั้งสติ Line chatbot จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นข้อความส่งผ่านไลน์ สอบถามข้อมูลเรื่อง ช่องทางการร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี ซึ่งประกอบไปด้วย การโทรแจ้งอาัยตัญชีมิจชาชีพ เว็บไซต์แจ้งความออนไลน์ เว็บไซต์ตรวจสอบข้อบัญญัติที่มีประวัติการแจ้งความว่าเป็นบัญชีของมิจชาชีพ เบอร์โทรศัพท์ของธนาคารต่าง ๆ

กิจกรรมที่ 7 ศิลปินวัยเก๋า เท้าทันกลโกง ใช้ LINE OA จากทั้ง 5 กิจกรรม

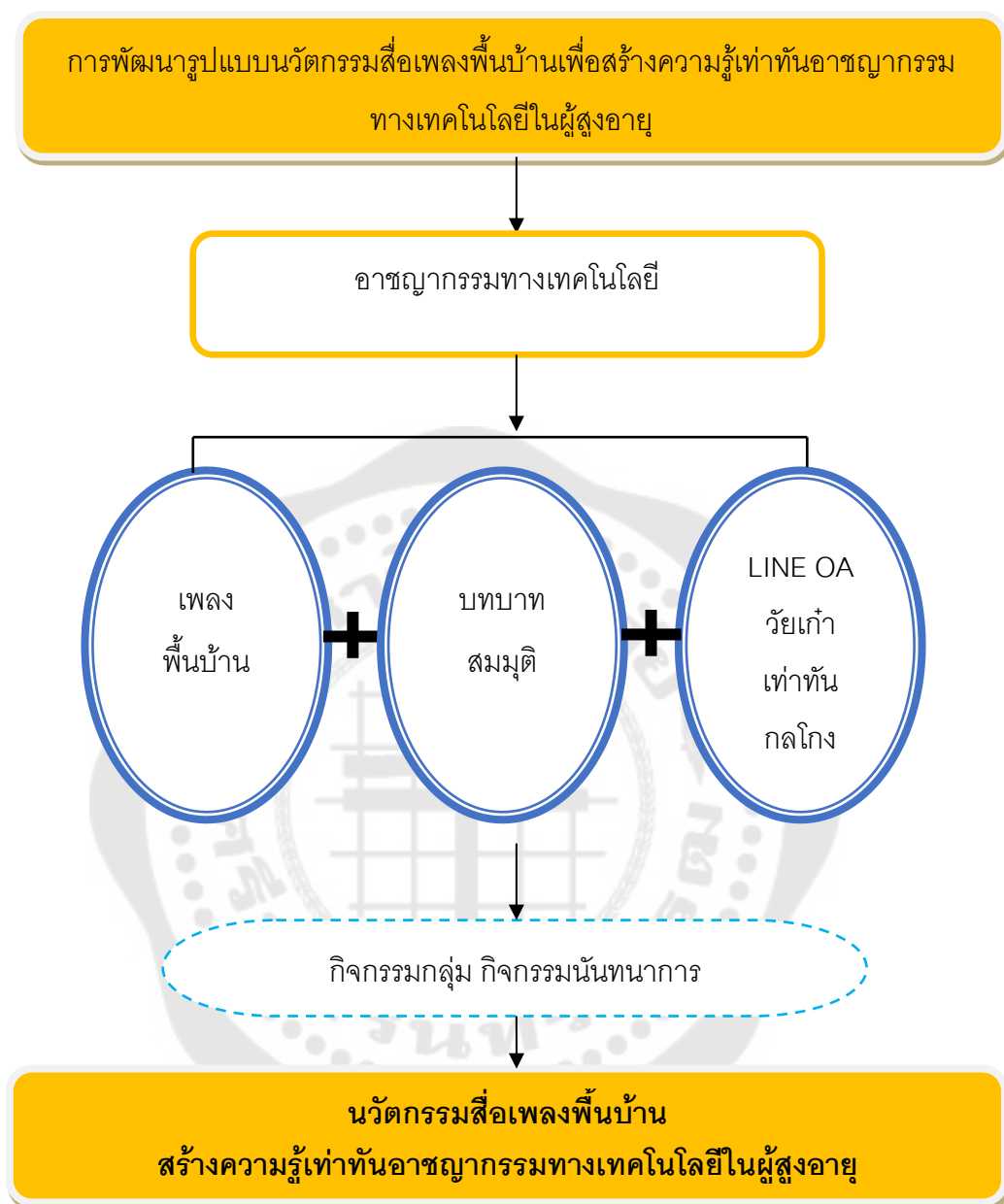
ซึ่งนอกเหนือจากการบูรณาการร่วมกันระหว่าง เพลงพื้นบ้าน กิจกรรมบทบาทสมมติ และสื่อเทคโนโลยีที่ใช้นั้น ผู้วิจัยได้เสริมรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องต่อการเรียนรู้ในผู้สูงอายุ ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานมีส่วนร่วมช่วยให้เกิดการพัฒนา

ทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญาและสังคม ทำให้เกิดความสุขภายในส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดีมากกว่าการให้ความรู้โดยการบรรยาย หรือ อบรม เพราะเมื่อเกิดความสุข สนุกสนาน จะส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้ดีขึ้น ร่วมกับการใช้กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานร่วมกันของสมาชิกทุกคน ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีโอกาสเกิดการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ ซึ่งแผนกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านใช้ระยะเวลาทำกิจกรรมทั้งสิ้น 7 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที

จากนั้น ผู้วิจัยได้เสนอแผนกิจกรรมต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของกิจกรรม จำนวน 5 ท่านประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงเพลงพื้นบ้าน, ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง (การออกแบบละครและศิลปะการแสดง), ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการประชาสัมพันธ์ศาสตร์ และผู้มีความเชี่ยวชาญทางด้านการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ เพื่อพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์การวิจัย (IOC) ซึ่งตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ได้ข้อสรุปว่านวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ทั้ง 7 แผนกิจกรรม มีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ 1.00 หมายความว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และ วัตถุประสงค์ ของกิจกรรม

จากนั้นผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะ ของผู้ทรงคุณวุฒิหลังการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำแผนกิจกรรมไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้สูงอายุที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง จากนั้นจึงวิเคราะห์ผลการทดลองใช้ (Try out) มาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ ให้เกิดประสิทธิภาพที่สมบูรณ์ ก่อนนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

สามารถสรุปองค์ประกอบของนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ได้ดังแผนผังต่อไปนี้



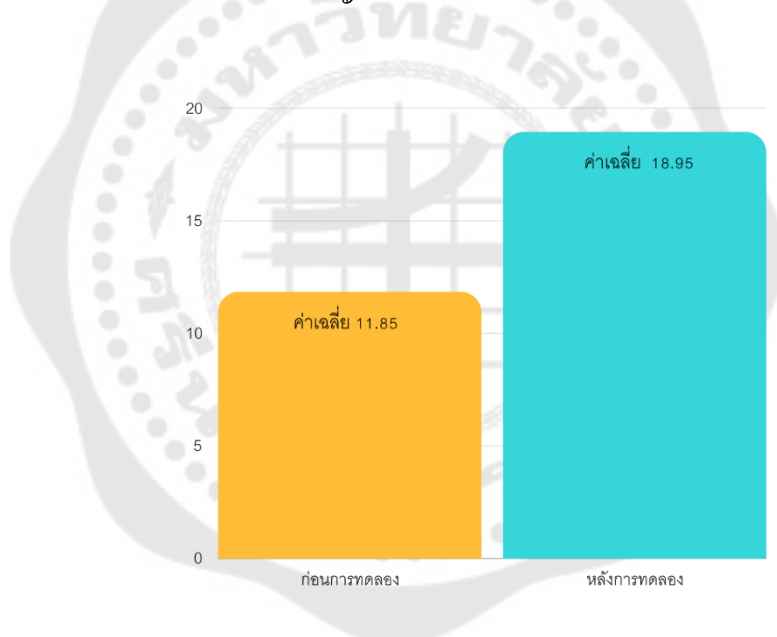
ภาพประกอบ 6 องค์ประกอบของการสร้างนวัตกรรมการสื่อเพลงพื้นบ้าน

ที่มา ผู้วิจัย

2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม

การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี แสดงให้เห็นว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 20 คน ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เท่ากับ 11.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.040 และหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยผลการวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เท่ากับ 18.95 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.146

เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ก่อน และ หลัง การทดลองใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง สูงกว่า ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพประกอบ 7 เปรียบเทียบผล ก่อน และ หลัง การทดลอง

ที่มา ผู้วิจัย

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน หลังการทดลองใช้ นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีหลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 และสามารถพิจารณาในแต่ละด้านได้ดังนี้

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านวิทยากร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านการดำเนินกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่่อนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53

อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ สามารถอภิปรายผลตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยได้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านนี้ มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อสร้างความรู้เท่าทันเรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีให้กับผู้สูงอายุ โดยมีแนวคิดในการใช้เพลงพื้นบ้านเป็นสื่อหลักเพื่อเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งจากการศึกษา พบว่าแม้ในปัจจุบันมีช่องทางสื่อมากมายที่กระจายข่าว เตือนภัย เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีทั้งจากภาครัฐ หรือเอกชน ปัญหาอาชญากรรมทางเทคโนโลยีก็ยังเป็นปัญหาใหญ่ในสังคมไทย

และเป็นเรื่องที่ควรหาแนวทางช่วยเหลืออย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มผู้สูงอายุที่พบว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายในการตกเป็นเหยื่อมากที่สุด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้เพลงพื้นบ้าน เป็นสื่อหลักในการพัฒนานวัตกรรม เนื่องจากการศึกษาพบว่า เพลงพื้นบ้าน เป็นสิ่งที่ผู้สูงอายุให้ความสนใจ อีกทั้งยังสอดคล้องกับการเรียนรู้ในช่วงวัยของผู้สูงอายุ จากการทำกิจกรรมพบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร้องเพลงพื้นบ้านเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากพฤติกรรมเตรียมพร้อมเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม จากการแต่งกายด้วยชุดที่คล้ายกับชุดในการแสดงเพลงพื้นบ้าน โดยปรับประยุกต์จากเสื้อผ้าของตนเอง เช่น การนุ่งโจงกระเบน ใส่เสื้อลายไทย เสื้อลูกไม้ พร้อมผ้าคาดเอวหรือเข็มขัดเงิน ทอง นาค ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงศิลปะการแสดงพื้นบ้านได้อย่างชัดเจน อีกทั้งในระหว่างการทำกิจกรรมเมื่อผู้ดำเนินกิจกรรมมีการพักเบรก กลุ่มตัวอย่างจะมีการนำคลิปวิดีโอการร้องเพลงที่บันทึกไว้ของตนเอง มาร่วมกันร้องกับกลุ่มเพื่อนอยู่เสมอ รวมทั้งมีการใช้ท่าทางแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่รู้สึกละอายใจ แสดงให้เห็นว่า เพลงพื้นบ้านสามารถกระตุ้นความสนใจ สร้างความสุข สนุกสนาน ให้กับผู้สูงอายุได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับการศึกษาของ ภาณุรัตน์ บุญส่ง และคนอื่น ๆ (2554, น.138-154) ที่พบว่านาฏศิลป์พื้นบ้านสามารถเสริมสร้างความสุขให้กับผู้สูงอายุ จนนำไปสู่การช่วยบำบัดฟื้นฟูผู้สูงอายุที่มีภาวะซึมเศร้าได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

และจากการทดลองพบว่าการสื่อสารด้วยเพลงพื้นบ้าน หรือการขับบทเพลงนั้นสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ เสริมสร้างความจำ ความเข้าใจในข้อมูลเนื้อหาได้ง่าย สอดคล้องกับ วรณกร จักรมานนท์ และคนอื่น ๆ (2564, น.48) ที่กล่าวว่า สื่อพื้นบ้านเป็นช่องทางหนึ่งที่จะใช้เผยแพร่ข้อมูล และสร้างความเข้าใจให้ประชาชนได้อย่างใกล้ชิดและแนบเนียน เพราะ สื่อพื้นบ้านเป็นการถ่ายทอดผ่านเสียงร้อง ทำนองเพลง ที่เป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรมประจำท้องถิ่น โดยเฉพาะประชาชนวัยสูงอายุ ที่มีความคุ้นเคย และผูกพันกับวัฒนธรรมพื้นบ้านของตนเองเป็นอย่างดี ทั้งนี้ในสังคมปัจจุบัน ประชาชนสามารถเข้าถึงข่าวสารจากสื่อประเภทต่าง ๆ ได้ไม่ยากนัก แต่ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละบุคคลจะเข้าใจเนื้อหาสาระนั้นได้มากน้อยเพียงใด บางกลุ่มอาจจะรับสารต่าง ๆ แบบฉาบฉวย เลือกอ่านเฉพาะหัวเรื่อง หรือหัวข้อที่เป็นข้อความสั้นๆ ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง ขณะที่สื่อพื้นบ้านใช้การถ่ายทอดผ่านบทเพลงและเสียงดนตรี บทสนทนาภาษาถิ่น ซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ที่เข้าถึงผู้รับสารได้อย่างลึกซึ้งเป็นกันเอง ทั้งนี้หากประชาชนรับสารจากสื่อหลักไม่เข้าใจ การมีสื่อพื้นบ้านก็เป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างความเข้าใจให้กับประชาชน โดยสิ่งสำคัญคือ ผู้ส่งสารต้องสื่อสารข้อมูลโดยเลือกใช้เทคนิค กลยุทธ์ หรือวิธีการอย่างไร ให้ผู้รับสารเข้าถึงความรู้ที่ต้องการเผยแพร่ได้อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่เริ่มต้น จนจบ

และจากการทดลองใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ พบว่า ตลอดช่วงในการทำกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างมีความกระตือรือร้นตลอดการเรียนรู้ และร่วมทำกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน มีการทบทวนเนื้อหาบทเรียนต่าง ๆ ด้วยตนเองในช่วงพักเบรก สะท้อนให้เห็นความต่อเนื่องในการเรียนรู้ จึงอาจกล่าวได้ว่า นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้รับสาร (ผู้สูงอายุ) ให้สามารถรับสารได้ตั้งแต่ต้น จนจบอย่างมีประสิทธิภาพ

ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ผู้วิจัยได้นำรูปแบบกลไกของกลุ่มมิชชันนารีที่ผู้คนมักตกเป็นเหยื่อ มาสร้างสรรค์เป็นบทละคร โดยเล่าเรื่องราวและสอดแทรกเนื้อหาผ่านบทเพลงในรูปแบบเพลงพื้นบ้าน 4 ชนิด คือ เพลงลำตัด เพลงเกี่ยวข้าว เพลงเรือ เพลงข่อย ซึ่งการใช้บทเพลงในการบอกเล่าเรื่องราวนั้น นอกจากจะมีผลต่อการเรียนรู้ ในด้านความรู้ ความเข้าใจแล้ว เพลง ยังมีผลต่อความรู้สึก ตลอดจนสามารถขยายห่วงความรู้สึกรัก ซึ่งพบว่า การนำเรื่องราวที่เป็นกระแสสังคม มาประพันธ์เป็นบทเพลง เป็นสิ่งที่นิยม เหตุเพราะการสื่อสารด้วยบทเพลง เป็นสื่อที่มีแนวโน้มในการเข้าถึงความรู้สึกของผู้คนได้ดี สอดคล้องกับคณปกรณ จันทรสมบุญ (2564, น.55-87) ที่อธิบายว่า เมื่อเกิดสถานการณ์ที่เป็นที่สนใจของสังคม ศิลปินมักจะหยิบยกประเด็นนั้นขึ้นมาผลิต ตีความ สร้างสรรค์และเผยแพร่สู่สาธารณะ อย่างเช่น ชาวที่เป็นคดีสะเทือนขวัญกระชากกระเทือนจิตใจของผู้คน ศิลปินก็นำเรื่องราวดังกล่าวมาเสียดสีผ่านบทเพลง ซึ่งจะได้รับ ความสนใจจากผู้คนจำนวนมาก แสดงให้เห็นว่า ชาวสาร เรื่องราว ที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นบทเพลง เป็นช่องทางหนึ่งที่ก่อให้เกิดการรับรู้ในวงที่กว้างขึ้น และเข้าถึงความรู้สึกของผู้คนได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ นวัตกรรมเพลงพื้นบ้าน ยังใช้ ศิลปะการแสดงละคร ร่วมกับเพลงพื้นบ้าน โดยนำกิจกรรมบทบาทสมมติ เข้ามาเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้เพิ่มพูนขึ้น จากการได้สวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่อง นอกเหนือจากการ ฟัง หรือการขับร้องบทเพลง ด้วยลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้ด้วยบทบาทสมมตินี้ สามารถส่งเสริมให้กลุ่มตัวอย่างได้ปฏิบัติจริง ในสถานการณ์ที่คล้ายจริง และสร้างความรู้จากสิ่งที่ได้ปฏิบัติ โดยมีวิธีการเรียนรู้ร่วมกัน และมีอิสระในการแสดงออกเป็นปัจจัยพื้นฐานของรูปแบบการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ ส่งผลให้เกิดการซึมซับความรู้สึกขณะแสดงบทบาทนั้น ๆ และกระตุ้นความจำได้ดียิ่งขึ้น สังเกตได้จากการทำกิจกรรมช่วงแรกจะเริ่มด้วยการร้องตามทำนอง และผู้นำกิจกรรมจะกระตุ้นให้แสดงอารมณ์ร่วมด้วยตามลำดับ อย่างค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งหลังจากนั้นระหว่างการร้องได้ตอบกันตามบทบาท เมื่อตัวละครหนึ่งร้องเพลงส่งอารมณ์ด้วยสีหน้าท่าทางตามบทบาทแล้ว อีกตัวละคร

จะสามารถตอบสนองกลับมาได้เร็วขึ้น อีกทั้งช่วยก่อให้เกิดความสนุกสนานมากขึ้น ดังที่กลุ่มตัวอย่างท่านหนึ่ง นามสมมติ บำน้อย กล่าวว่า “การฝึกร้องเพลงในช่วงแรก บ้าอยากจะทำให้ได้ดี พยายามร้องตามวิทยากรไปเรื่อย ๆ แต่เมื่อเริ่มเข้าใจถึงบทบาทของตัวละคร แล้วบ้าได้แสดงออกมาตามบทนั้น เนื้อหาในเรื่องมันก็ชัดขึ้น ทำให้นึกออกว่าบทต่อไป นั้น จะพูดถึงอะไร” ซึ่งสอดคล้องกับเสาวคนธ์ จันตะมาต (2565, น.72-85) ในงานวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษา จากผลการวิจัยที่พบว่าการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ก่อให้เกิดความมั่นใจและเข้าใจเนื้อหาจากการเรียนรู้ตามสถานการณ์ เนื่องจาก ผู้เรียนมีโอกาสได้ปฏิบัติจริงและใช้สถานการณ์ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นตามไปด้วย และ สอดคล้องกับพิศนา แหมมณี (2552, น. 361) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมบทบาทสมมติเป็นรูปแบบการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน ช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง

ในปัจจุบัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยี ไม่เพียงใช้การโทรศัพท์เข้ามาหลอกลวงเท่านั้น แต่เหล่ามิจฉาชีพคอยแอบแฝง หาช่องทางหลอกลวง อยู่บนการสื่อสารออนไลน์ หรือ Social media เป็นจำนวนมาก ดังนั้นความเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อ จึงมีมากขึ้น และไม่ใช่ว่าเรื่องไกลตัวเลยแม้แต่น้อย โดยเฉพาะผู้ที่เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์อยู่เป็นประจำ ยิ่งต้องให้ความสำคัญ เพราะมิจฉาชีพจะเข้าถึงผู้ใช้งานได้ง่ายเช่นเดียวกัน เสมือนเป็นดาบสองคม ดังที่กล่าวมาผู้วิจัยได้นำเอาสื่อเทคโนโลยี แอปพลิเคชัน เข้ามามีส่วนช่วยเสริมสร้างกิจกรรมให้กระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น จากข้อมูลที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ค่อนข้างมีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสาร และเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์อยู่เสมอ เป็นประจำ ซึ่งผู้วิจัยใช้แอปพลิเคชัน LINE OA ร่วมกับ แอปพลิเคชัน STAAS เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สื่อให้เห็นถึงสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงได้มากที่สุด อีกทั้งได้ฝึกฝน คิด วิเคราะห์ ข่าวดสารข้อมูลจากสถานการณ์ที่สร้างขึ้นซึ่งใกล้เคียงความเป็นจริง พร้อมทั้ง LINE OA เป็นแหล่งจัดเก็บข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นให้กับกลุ่มตัวอย่างด้วย เช่น ช่องทางการร้องเรียน เป็นต้น สอดคล้องกับเมธาวิ จำเนียร, กรกฎ จำเนียร, และ เมธิ แก้วสนิท (2563, น.1-8) กล่าวว่าในงานวิจัยเรื่องการใช้สื่อการแสดงพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล พบว่าผู้สูงอายุ มีความลำบากในการจดจำข้อมูลใหม่ ๆ ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะเป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลาง สามารถช่วยให้ผู้สูงอายุมีความสะดวกสบายขึ้น และคุณลักษณะบางประการของสื่อใหม่ยังเอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จากการมีข้อความ ภาพ และเสียง ที่ช่วยให้การเรียนรู้มากกว่าการ

ห้องจำ มีการตอบสนองกลับ (feedback) ในทันทีด้วย และทำให้สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามต้องการ

อย่างไรก็ดีผู้วิจัยพบบางกรณีที่เกิดข้อจำกัดในการเรียนรู้ ด้วยปัจจัยที่ต่างกัน ได้แก่ ความเร็วของเครื่องมือสื่อสารที่ใช้ ความเสถียรของสัญญาณอินเทอร์เน็ต และทักษะการใช้เทคโนโลยี เนื่องจากหากเครื่องมือสื่อสารไม่เสถียรจะส่งผลให้เกิดความล่าช้า ขาดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดความกังวลใจ ไม่มั่นใจในตนเองซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ สอดคล้องกับเมธาวิ จำเนียร และคนอื่น ๆ (2563, น.1-8) พบว่า ปัญหาเรื่องการส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุในรูปแบบดิจิทัล คือ ข้อจำกัดด้านพื้นที่ และสัญญาณอินเทอร์เน็ต หากครอบคลุมไม่ทั่วถึง หรือไม่มีสัญญาณในบางพื้นที่ จะส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมกลุ่มเข้ามาผนวกในแผนกิจกรรม ซึ่งสามารถช่วยลดความกังวลในเรื่องการขาดความมั่นใจลงได้ เนื่องจากเป็นกระบวนการทำงานร่วมกันของสมาชิกทุกคน ไม่รู้สึกโดดเดี่ยว ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ได้ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และเกิดเป็นพลังจากการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสเกิดการเรียนรู้ และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม ส่งผลให้ความกังวลระหว่างทำกิจกรรมลดลง และสร้างความรู้ในการใช้สื่อเทคโนโลยีร่วมกันได้ หรือแม้แต่ความมั่นใจในการร้องเพลง หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ กิจกรรมกลุ่มก็มีส่วนช่วยให้ความมั่นใจยิ่งขึ้น ดังข้อสังเกตในงานวิจัยนี้ที่พบว่า ขณะทำกิจกรรมในช่วงแรกกลุ่มตัวอย่างบางคนปลีกตัวออกจากกิจกรรมในช่วงที่มีการเล่นกิจกรรมนันทนาการโดยการให้ร้องเพลงต้นสดรายบุคคล ซึ่งเมื่อกิจกรรมดำเนินไปจนผ่านลำดับที่ตนเองต้องร้องเพลงคนเดียวไปแล้ว บุคคลนั้นก็กลับมาเข้าร่วมกิจกรรมตามปกติ และเข้าสู่ขั้นตอนการที่มีการใช้กิจกรรมกลุ่ม พบว่า บุคคลนั้นไม่ปลีกหนี และยังคงแสดงออกทางอารมณ์ในเชิงบวก เห็นถึงความผ่อนคลายและสนุกสนานร่วมกับสมาชิกคนอื่น และหลังจากกิจกรรมครั้งนั้นถัดมาในภายหลัง ผู้วิจัยจึงได้เสริมกิจกรรมกลุ่มเข้าไปให้มากขึ้น จนสังเกตพบว่า บุคคลนั้นไม่ปลีกตัวออกจากกิจกรรมที่ต้องร้องคนเดียวอีกแล้ว ถึงแม้ว่าจะยังไม่สามารถร้องต้นสดได้ นึกคำไม่ออก ก็ยังนั่งร่วมกิจกรรมไปพร้อมกับบุคคลอื่น ๆ และสมาชิกคนอื่นยังคงคอยส่งกำลังใจ กระซิบบอกคำตอบ หรือทำสัญลักษณ์ส่งให้ เพื่อช่วยให้ร้องต้นสดผ่านไปได้ แสดงถึงความสามัคคี ได้สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน พัฒนาพฤติกรรมไปในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับพลอย ไพลิน อเนกแสน และคนอื่น ๆ (2563, น.87-99) จากงานวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมคุณภาพชีวิตในช่องปากด้วยการเรียนรู้การสนทนากลุ่มเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมด้านทันตสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตเทศบาลตำบลท่าคันโท อำเภอท่าคันโท จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่พบว่าการเรียนรู้แบบกลุ่มสามารถ

กระตุ้นกระบวนการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ในผู้สูงอายุได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของปัญญวัฒน์ จุมลี, สหทัยา รัตนจรรยา, และ วารี กังใจ (2564, น.47-58) เรื่องผลของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองและภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ ซึ่งพบว่า โปรแกรมกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่มส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ผู้สูงอายุรู้สึกปลอดภัย และกล้าแสดงออก ซึ่งโดยปกติผู้สูงอายุที่มีภาวะซึมเศร้ามักชอบแยกตัวออกจากผู้อื่นและมีความสิ้นหวัง เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่ม จึงรู้สึกว่าได้รับกำลังใจและการสนับสนุนจากสมาชิกในระหว่างทำกิจกรรมศิลปะ ซึ่งเป็นการสร้างความรู้สึกว่าคุณค่าตนเองมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับผู้อื่นด้วย

นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ เป็นการจัดรูปแบบกระบวนการเรียนรู้จากสื่อเพลงพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุมีการคัดสรรระดับเนื้อหาความยากง่ายจากการเลือกใช้ชนิดของเพลงพื้นบ้านในแต่ละกิจกรรมกล่าวคือ ผู้วิจัยจัดลำดับความยากง่ายของทั้ง 7 กิจกรรม สอดคล้องกับแนวคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยม โดยเริ่มจากการปูพื้นฐานสร้างความเข้าใจภาพรวมในกิจกรรม “อินบ็อกซ์ หลอกรัก” ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้เพลงลำตัดเนื่องจาก ในเรื่องแรก ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องจิตวิทยา การหลอกให้รัก ซึ่งเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจจากสังคม แต่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก มาเป็นประเด็นแรกในการทำกิจกรรม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เพลงลำตัดที่สามารถทำให้นื่องมีความกระชับแต่ยังคงสาระสำคัญของเนื้อความได้ครบสมบูรณ์ เนื่องจากเพลงลำตัด หรือกลอนลำตัดสามารถบรรจุคำสำหรับแต่งเป็นบทร้องได้ยาวกว่า 20 คำ ใน 1 วรรค โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องดนตรีและทำนองเพลง (ศรีนวล ขำอาจ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 ตุลาคม 2566) จากนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้เพลงที่มีความง่ายและมีจังหวะที่สนุกสนานเพื่อคลายความกังวล และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน จากการใช้เพลงเกี่ยวข้าว ในกิจกรรม “บุญชีม้า ย่าไม่เอา” เพลงช้อยในกิจกรรม “ล่อลวง ล้วงลับ” เพลงเรือในกิจกรรม “เรียไร่ ไถเงิน” และบทสรุปสุดท้ายซึ่งมีเนื้อหาอันเป็นใจความสำคัญ และจำเป็นต้องสื่อสารให้ครอบคลุม ครบถ้วน เกี่ยวกับช่องทางช่วยเหลือ หากถูกหลอกหลวงจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เพลงลำตัดเป็นบทส่งท้ายในกิจกรรม ในบท “คิดระวัง ตั้งสติ” การคัดสรรชนิดของบทเพลงและลำดับเนื้อหานี้ นอกจากจะเรียงระดับจากง่ายไปยากตามแนวทางการเรียนรู้ของกลุ่มพฤติกรรมนิยมแล้วยังเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับคำกล่าวของแม่ศรีนวล ขำอาจ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะพื้นบ้าน-ลำตัด) ประจำปี พุทธศักราช 2562 ที่ว่า “ถ้าจะให้เรียงระดับความง่ายของเพลงพื้นบ้าน เพลงเกี่ยวข้าวเป็นเพลงที่ง่ายที่สุดและมีจังหวะที่สนุกสนาน ต่อมาจะเป็นเพลงช้อย ส่วนเพลงเรือและเพลงลำตัดนี้ระดับความยากพอ ๆ กันขึ้นอยู่กับการใช้กับเนื้อหาและกลุ่มคนฟังเป็นหลัก โดย

หากจะเลือกใช้เพลงที่บอกเล่าเรื่องราว ข่าวสารสาระสำคัญต่อผู้คน โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุนั้น จะต้องเป็นเพลงลำตัด ที่มีความกระชับแต่ครบถ้วนด้วยเนื้อหาสามารถใส่จังหวะที่สนุกและกระชับเพิ่มได้ในส่วนที่เป็นบทเพลงโยก ของเพลงลำตัด แต่ถ้าจะให้ เป็นความรู้สึที่ไพเราะก็ต้องยกให้ เพลงเรือเนื่องจากมีจังหวะที่ช้าและมีการเอื้อนที่เยอะกว่า”

2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุก่อน และ หลังการทำกิจกรรม

ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดระดับความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง และเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ ซึ่งผลการเปรียบเทียบระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี แสดงให้เห็นว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี มีค่าคะแนนเฉลี่ย หลังการทดลอง สูงกว่า ก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสิรินทร พิบุลภาณุวัฒน์ และ ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์ (2020, น.174-191) งานวิจัยเรื่อง สูงวัยไม่เสเพลสื่ออย่างสุ่มเสี่ยง: การสร้างนักร้องสื่อสารสุขภาวะสูงอายุกู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ “สาร” คือการสร้าง “คาถา” รู้ทันสื่อ ให้ผู้สูงอายุเกิดความสนใจและจดจำได้ง่าย เป็นการนำเอาวัฒนธรรมความเชื่อของผู้สูงอายุมาปรับใช้ เป็นสื่อสอดแทรกในการเรียนรู้ โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมมีความรู้เท่าทันสื่อ เพิ่มขึ้น ลดพฤติกรรมเสี่ยงที่เกิดจากการเสเพลสื่ออย่างไม่รู้เท่าทัน

ทั้งนี้ จากการเก็บข้อมูลก่อนการทดลองแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างค่อนข้างมีข้อมูลในเรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีอยู่ในระดับปานกลาง แต่ถึงอย่างนั้นได้พบข้อสังเกต จากการวิเคราะห์การตอบคำถาม ที่แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความกลัว และความกังวล จนส่งผลให้ขาดการไตร่ตรองก่อนตัดสินใจ เช่น ข้อความที่ว่า “การกู้เงินจากธนาคารหรือสถาบันทางการเงิน ที่ได้รับการรับรองจากธนาคารแห่งประเทศไทยเท่านั้น โดยไม่ได้กระทำผ่านช่องทางออนไลน์ เป็นสิ่งที่ปลอดภัยที่สุด” ผู้สูงอายุ มิได้พิจารณาในข้อคำถาม และเลือกตอบว่าข้อความนั้น ไม่ถูกต้อง ซึ่งคาดการณ์ได้ว่าตอบโดยไม่ได้กลั่นกรอง สอดคล้องกับการศึกษาของ พัทธนี เที่ยจรรยา (2559, น.121-135) ด้านการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มผู้สูงอายุ พบว่าผู้สูงอายุยังเลือกรับ และแชร์ข้อมูล ในสื่อออนไลน์โดยขาดการรู้เท่าทัน หรือการไตร่ตรอง ดังนั้น สิ่งนี้เป็นประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัย ต้องการเสริมสร้างให้กับผู้สูงอายุ โดยการพัฒนาการคิด วิเคราะห์ ข่าวสารต่าง ๆ ให้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นั้น หากใช้อย่างถูกวิธีจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้สูงอายุได้มากเช่นเดียวกัน เพียงแต่ต้องมีความรู้

และทักษะในการเลือกรับข้อมูลต่าง ๆ ด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้สร้าง LINE OA “วัยเก๋า เท่ทันกลโกง” มาใช้เป็นสื่อในการเสริมสร้างทักษะการ คิด วิเคราะห์ ข่าวดสารข้อมูล พิจารณาก่อนตัดสินใจ เชื่อหรือไม่เชื่อว่าสารต่าง ๆ เช่น การจำลองการสนทนาผ่านข้อความ โดยปรากฏข้อความชวนเชื่อเกี่ยวกับการให้ร่วมทำบุญ รับประทานอาหารต่าง ๆ ให้ผู้สูงอายุได้อ่าน พิจารณาก่อนการเลือกตัดสินใจ ตามสถานการณ์ข้อความนั้น ๆ หรือเนื้อหาที่เกี่ยวกับการหลอกให้กลัวหรือลงให้โลก ซึ่งมีการแนบลิงค์ที่น่าสงสัยมาด้วย ให้ผู้สูงอายุอ่านพิจารณา และตัดสินใจในการเลือกรับข่าวสาร ประกอบกับ แอปพลิเคชัน STAAS หยุด คิด ถาม ทำ ซึ่งสร้างและพัฒนาโดยมหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา ภายใต้การสนับสนุนของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่เป็นการจำลองสถานการณ์ให้ผู้สูงอายุเลือกตอบ เช่น เมื่อผู้สูงอายุได้รับการแชร์ข่าวชวนเชื่อที่ยังไม่ผ่านการรับรองพิสูจน์ตามหลักวิชาการ หรือแสดงผลที่เกิดขึ้นจริง เช่น การใช้น้ำมะนาวรักษาโรค ร้าย ผู้สูงอายุจะทำอย่างไร แต่ละด้านจะมีตัวเลือกและการประมวลผลให้ผู้เล่นได้ทราบถึงระดับของความเสียง หรือความรู้ความเข้าใจในหลักการเสกสือดิจิทัลอย่างปลอดภัย และได้ประโยชน์ ซึ่งเป็นการฝึกเผชิญสถานการณ์จริงในอีกรูปแบบหนึ่งด้วย

ทั้งนี้ นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยบูรณาการกิจกรรมหลักคือ เพลงพื้นบ้าน บทบาทสมมติ และการใช้สื่อเทคโนโลยี โดยพัฒนาให้ออกมาในรูปแบบของกิจกรรมที่สร้างสถานการณ์ อย่างเป็นเรื่องราว เพื่อถ่ายทอดข้อมูลด้วยการนำตนเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จำลอง เรื่องราว นั้น ๆ และเกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งจากผลการทดลองพบว่า มีประสิทธิภาพของเครื่องมือเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย โดยวิธีการนี้ สอดคล้องกับ นักวิชาการชาวอเมริกัน ผู้คิดค้นทฤษฎีว่าด้วยเรื่องเล่า Walter Fisher (1985 อ้างถึงในวนภรณ์ จักรมานนท์ และคนอื่น ๆ, 2564, น. 52) กล่าวว่า ผู้คนมักถูกชักจูงโดยเรื่องราวที่ดี มากกว่าเหตุผลที่ดี เนื่องจากเรื่องราวสามารถชี้ให้เห็นคุณค่า อารมณ์ และสุนทรียศาสตร์ที่ซ่อนเร้นอยู่ในความเชื่อและพฤติกรรมของผู้คนได้ ดังนั้น การให้ความรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ด้วยการสร้างสถานการณ์จำลองนี้ เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยให้ผู้สูงอายุอย่างรับฟังข้อมูล ความรู้ ที่แฝงไปกับบทเพลง และ กิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น

ทั้งนี้ พบการศึกษาของปิยะตา สุนทรปิยพันธ์, วิทยากร ท่อแก้ว, สุภาภรณ์ ศรีดี, และชวน เพชรแก้ว (2561, น.233-256) เรื่อง การสื่อสารในการเผยแพร่ความรู้ทางการเมืองผ่านหนังสือของนายประเคียง ระหงษ์ทอง ซึ่งขัดแย้งต่อผลของการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เหตุเพราะพบว่า การให้ความรู้ทางการเมืองผ่านหนังสือของ นายประเคียง ระหงษ์ทอง เกิดปัญหาการสื่อสารเพื่อเผยแพร่ความรู้ทางการเมือง

เนื่องจากผู้ชมบางส่วนขาดความสนใจข่าวสารทางการเมือง ขาดพื้นฐานความรู้ทางการเมือง โดยเฉพาะเมื่อประสบการณ์ทางการเมืองไม่อยู่ในช่วงเดียวกับนายประเคียง ทำให้ ความคิดทัศนคติทางการเมือง และเนื้อหาทางการเมืองจึงไม่ตรงกับประสบการณ์ของผู้ชม ส่งผลให้การสื่อสารออกมาได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ นั้นแสดงให้เห็นว่า การใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีของผู้วิจัย ซึ่งเกิดประสิทธิภาพนี้ ด้วยผู้ส่งสาร(ผู้ดำเนินกิจกรรม) และผู้รับสาร(กลุ่มตัวอย่าง) มีประสบการณ์เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีร่วมกันด้วย สืบเนื่องจากในปัจจุบันทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่างเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ไม่ว่าจะช่องทางใดก็ตาม ด้วยว่าปัญหานี้สร้างความเสียหายแก่ประชาชนและประเทศเป็นอย่างมาก สื่อต่าง ๆ ก็สนับสนุนการเผยแพร่ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีตามไปด้วย สอดคล้องกับ ผู้คิดค้นแบบจำลองการสื่อสาร Wilber Schramm และ C.E.Osgood (1954 อ้างถึงใน จารุวรรณ นิธิไพฑูลย์, 2564, น.95) กล่าวว่า พื้นฐานประสบการณ์ร่วมระหว่าง ผู้ส่งสาร และ ผู้รับสาร เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีความเข้าใจตรงกัน เรียกว่าเป็นการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) โดยหากประสบการณ์ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร สอดคล้องกันมากเท่าไร การสื่อสารจะประสบความสำเร็จได้มากขึ้น แต่ถ้าประสบการณ์ สอดคล้องกันน้อย หรือไม่สอดคล้องเลย จะส่งผลให้การสื่อสารครั้งนั้นเป็นไปได้ยาก

นอกจากนี้ พบว่ารูปแบบกิจกรรมนวัตกรรมการสื่อเพลงพื้นบ้านฯ สอดคล้องกับหลักการสำคัญของการจูงใจผู้คน ของ Aristotle ซึ่ง Arunphoon (2023) ได้อธิบายหลักการของ Aristotle นี้ไว้ว่า "หากจะให้ประสบความสำเร็จ ในการชักจูงโน้มน้าวผู้ฟังอย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญได้แก่ (1) Ethos คือ ความน่าเชื่อถือของตัวผู้ส่งสาร , (2) Logos การสื่อสารนั้นต้องนำเสนอได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล สอดคล้อง เชื่อมโยงกัน และเข้าใจได้, (3) Pathos ผู้สื่อสารสามารถกระตุ้นความรู้สึกหรือสร้างความรู้สึกร่วมกันระหว่างผู้สื่อสารกับผู้รับสารได้ เพราะหากเกิดความรู้สึกร่วมกัน ก็มีแนวโน้มที่ผู้รับสารจะสามารถเข้าใจและคล้อยตามไปกับเนื้อหาสาระที่ผู้สื่อสารต้องการจะเสนอได้ ดังนั้นหลักการในส่วนของ Pathos มีความสอดคล้องกับเครื่องมือในงานวิจัย เนื่องจากการใช้เพลงพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นเรื่องการเป็นสื่อที่ถ่ายทอดข้อมูลผ่านบทเพลงและเสียงดนตรีซึ่งเสริมสร้างอารมณ์และเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างลึกซึ้ง ประกอบกับกิจกรรมบทบาทสมมติที่เข้ามาช่วยสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก ของกลุ่มตัวอย่างให้ชัดเจนขึ้น จึงมีส่วนช่วยสร้างความเข้าใจ กระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึก ของกลุ่มตัวอย่าง ส่งผลให้

เข้าถึงบทบาท คล้อยตามไปกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ เข้าใจเนื้อหาสาระ ตามวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรม ได้

จากการศึกษาพบว่ารูปแบบกิจกรรมของนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับระบบการทำงานในส่วนของความทรงจำที่เรียกว่า working memory ซึ่งการศึกษางานวิจัยของ พลอยพันธุ์ กลิ่นวิจิต, มานิกา วิเศษสาร, และ สุริชัย หงษ์ยันตรชัย (2562) เรื่อง ผลของโปรแกรมฝึกความจำขณะปฏิบัติงานด้านการมองเห็น และมิติสัมพันธ์ สำหรับผู้สูงอายุ กล่าวว่า ความจำขณะปฏิบัติงาน ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เป็นระบบปฏิบัติการที่มีหน้าที่ในการคิด ไตร่ตรอง แก้ปัญหา การตัดสินใจ รวมไปถึงการคิดวางแผน หรือทำพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทั้งนี้ในผู้สูงอายุถึงแม้มีภาวะการเสื่อมถอยของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย รวมถึงประสิทธิภาพการเรียนรู้ แต่จากการศึกษาก็พบว่าสมองและประสาทของมนุษย์สามารถพัฒนาได้จากการกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ ดังนั้นความจำขณะปฏิบัติงาน working memory ในผู้สูงอายุถึงแม้จะมีการถดถอย แต่ยังสามารถพัฒนาขึ้นได้โดยวิธีการที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้

ทั้งนี้ ความจำขณะปฏิบัติงาน หรือ “working memory” มีองค์ประกอบที่สำคัญแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบหลักที่สอดคล้องกับนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านได้แก่ 1) ด้านภาษาหรือการได้ยิน (phonological loop) สอดรับในกิจกรรม ด้านการขับร้องเพลงพื้นบ้าน 2) การมองเห็นและมิติสัมพันธ์ (visuospatial sketchpad) สอดรับกับการใช้ Line OA “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” และกิจกรรมการบทบาทสมมติ 3) การเชื่อมโยงและบริหารจัดการข้อมูล (central executive) ซึ่งหมายถึงการบูรณาการเพลงพื้นบ้านร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติ พร้อมกันกับ Line OA และ 4) เป็นสื่อกลาง (episodic buffer) คือการตัดสินใจและลงมือทำงานด้วยความสามารถที่จะพลิกแพลงหรือเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ Line OA “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” จากข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นว่ารูปแบบกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ สอดรับและส่งเสริมกระบวนการทำงานของระบบความจำพร้อมใช้ working memory ในทุกองค์ประกอบ สะท้อนผ่านผลการทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำข้อมูลเนื้อหา เหตุการณ์ รวมทั้งการรับมือและปฏิบัติตนเพื่อให้ออกพ้นจากสถานการณ์เสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ในกิจกรรม

จากความสอดคล้องข้างต้นการที่กลุ่มตัวอย่างได้ทำกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านอันมุ่งเน้นสร้างสถานการณ์จำลองให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ นั้น เป็นการกระตุ้นให้เกิด working memory หรือความจำขณะปฏิบัติงาน เหตุนี้สันนิษฐานได้ว่าหากกลุ่มตัวอย่างเจอสถานการณ์

จริงในการถูกหลอกลวงด้วยอาชญากรรมทางเทคโนโลยีจะสามารถนำความจำขณะปฏิบัติงาน หรือ working memory ดึงออกมาใช้เพื่อป้องกันตนเองจากสถานการณ์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้

นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ เป็นการนำกลวิธี สถานการณ์ รูปแบบกลไกของกลุ่ม มิชชันนารีมาตีแผ่และจัดลำดับหมวดหมู่เพื่อให้เข้าถึงความเข้าใจสำหรับผู้สูงอายุ โดยใช้เพลง พื้นบ้านที่หลากหลายเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเนื้อหา โดยพบว่าการพูดหรือร้องทวนบทซ้ำ ๆ ของลูกคู่และพ่อเพลงแม่เพลง สามารถกระตุ้นความจำใช้งาน “working memory” ได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้อง กับ Baddeley (2007 อ้างถึงใน พีร วงศ์อุปราช และ รังสิริศม์ วงศ์อุปราช, 2556, น.3) ที่อธิบายรายละเอียดขององค์ประกอบนี้ว่ากระบวนการทำงานของ ความจำขณะปฏิบัติงานหรือ “working memory” เป็นทักษะที่สามารถพัฒนาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ โดยจะต้องมีการทวนซ้ำ เรียกซ้ำ จากคำกล่าวของตันซีให้เห็นว่าภูมิปัญญาเพลงพื้นบ้านของไทย เป็นหนึ่งในรูปแบบวิธีที่สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้และการทำงานของระบบประสาทและสมองของมนุษย์

ทั้งนี้ยังพบว่าเพลงพื้นบ้านอาจมีส่วนช่วยกระตุ้นความทรงจำระยะสั้นในผู้สูงอายุได้ จากการสังเกตกลุ่มตัวอย่างที่สามารถจดจำเนื้อหา เนื้อร้อง ทำนองเพลงในรูปแบบต่างๆ โดยสามารถแสดงบทบาทสมมติที่ตนเองได้รับมอบหมายได้ในระยะเวลาอันสั้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ลำดวน ขวัญขจร (2561) เปรียบเทียบการเพิ่มความทรงจำระยะสั้นในผู้สูงอายุจากการใช้เพลงลูกทุ่ง เป็นสื่อ ซึ่งพบว่าการฟังเพลงลูกทุ่งแบบมีเนื้อร้องสามารถช่วยเพิ่มความทรงจำระยะสั้นในผู้สูงอายุได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้เพลงลูกทุ่งเป็นเพลงที่มีรากฐานมาจากเพลงพื้นบ้านอาทิ เพลงลำตัด เพลงขอทาน แห่เทศน์ สวดศุภกฤต จำอวด ลีเก จึงอาจกล่าวได้ว่าเพลงพื้นบ้านเป็นสื่อที่มีส่วนช่วยเสริมสร้างการทำงานของระบบหน่วยความจำของผู้สูงอายุ

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน สร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ หลังการทำกิจกรรม

ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทัน อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาความพึงพอใจต่อกิจกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน หลังเข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย การประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม ด้านวิทยากร ด้านการดำเนินกิจกรรม ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม โดยมีผลการประเมินเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 จากผลการประเมินในภาพรวมแสดงให้เห็น

เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านในระดับดีมาก อาจกล่าวได้ว่าศิลปะการแสดงพื้นบ้านโดยเฉพาะเพลงพื้นบ้านเป็นรูปแบบการแสดงที่มีผลทางตรงต่ออารมณ์ ความรู้สึก ก่อให้เกิดความสุข ความพึงพอใจ สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของนักวิชาการสุนทรภณผล (2566, น.241-259) เรื่อง การสร้างกิจกรรมทางดนตรีสำหรับผู้สูงอายุ:กรณีศึกษาโรงพยาบาลศูนย์การแพทย์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ที่พบว่ากิจกรรมทางดนตรี ส่งผลให้ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย สดชื่น ไม่เหงา คลายเครียดมีความคิดในด้านบวก อารมณ์เย็นขึ้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมทางศิลปะโดยเฉพาะอย่างยิ่งการร้องรำทำเพลงเป็นกิจกรรมที่สามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของกลุ่มผู้สูงอายุได้ง่าย มีส่วนช่วยในการส่งเสริมและเยียวยาทั้งทางร่างกายและจิตใจของกลุ่มผู้สูงอายุในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสุนิสา ชูชัยยะ (2560, น.166-176) ในการสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ เพื่อช่วยการปรับตัวทางสังคมของผู้สูงอายุ โดยนำหลักของกระบวนการนาฏศิลป์บำบัด มาผสมผสานกับทฤษฎีนาฏศิลป์ไทย กระบวนการกลุ่มและทฤษฎีกิจกรรม พบว่า มีผลความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อกิจกรรมนาฏศิลป์บำบัดโดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ในทุกๆ ด้าน

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาความพึงพอใจต่อกิจกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน หลังเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละด้าน พบว่า ความพึงพอใจของผู้สูงอายุหลังการทำกิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นลำดับหนึ่งคือ ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และหากวิเคราะห์ในส่วนข้อคำถามพบว่ามี 2 ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 ได้แก่ ข้อที่ 1 ท่านสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน” สะท้อนให้เห็นว่า สื่อเพลงพื้นบ้านนอกจากก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน ยังเป็นพื้นฐานที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้ได้ผลอย่างมีคุณภาพ ผู้สูงอายุเกิดความพึงพอใจกับความรู้ที่ได้รับดังข้อคิดเห็นที่ผู้สูงอายุระบุในแบบประเมินความพึงพอใจ ว่า

“ดีมากค่ะ เหมาะสมกับ สว. (สูงวัย) มีความรู้ จำได้ค่ะ”

“ผสมผสานความสุข กับความรู้ได้ดี”

“มีความสุข เพิ่มความสามัคคี มีความรู้”

“เนื้อหาความรู้ มีสาระตรงกับเหตุการณ์อาชญากรรมในปัจจุบัน วิทยากรให้ความรู้สนุกสนาน ยินดีและมีความสุขที่ได้เข้าร่วม”

“กิจกรรมดี ทำให้ได้เพิ่มความรู้อย่างถูกต้อง และมีความสุข สนุกสนาน”

ข้อที่ 2 กิจกรรมสร้างความภาคภูมิใจในการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้าน แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมมีประโยชน์ต่อการส่งเสริมการอนุรักษ์เพลงพื้นบ้าน ดังข้อคิดเห็นที่ผู้สูงอายุระบุในแบบประเมินความพึงพอใจฯ ว่า

“เป็นกิจกรรมที่ดี ชอบคนที่รักษาวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ดั้งเดิมนี้ไว้ค่ะ”

“ชมรมผู้สูงอายุ บ้านฟ้าจะต่อยอดเพลงพื้นบ้านนะคะ โดยเขียนโครงการของกรมกิจการผู้สูงอายุค่ะ”

นอกจากนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่าในกลุ่มตัวอย่างบางรายที่ไม่มีพื้นฐาน ความรู้ หรือคุ้นเคยกับการแสดงพื้นบ้าน หรือนาฏศิลป์ไทยมาก่อน โดยมีความรู้สึกว่ นาฏศิลป์ หรือการแสดงพื้นบ้าน ไม่น่าสนใจ ไม่สนุก และน่าจะเบื่อหน่าย แต่ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม จนครบทุกกิจกรรมตามแผน พบว่ากลุ่มตัวอย่าง มีความชื่นชอบ และมองเห็นคุณค่าของศิลปะการแสดงของไทยมากขึ้น จากคำกล่าวของกลุ่มตัวอย่าง ที่กล่าวว่า

“การได้ทำอะไรแบบนี้สนุกดี ไม่น่าเบื่อเลย พี่ไม่เคยเข้าคลาสรำไทยเลยนะ พี่ว่ามันไม่สนุก และคงทำไม่ได้ เลยเข้าเรียนแต่เต้นลีลาศตลอดเลย แต่ได้ยวครั้งหน้าจะลองเข้าเรียนรำดู กับเพื่อนด้วย เปิดประสบการณ์ดี”

นามสมมติ ป้าแสง

จากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี นอกจากสามารถเสริมสร้างความรู้เท่าทันเรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ส่งเสริมศักยภาพด้านกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมความสุขของผู้สูงอายุได้แล้วนั้น นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านฯ ยังสามารถสร้างแรงกระตุ้นสร้างความสนใจ ด้านศิลปะการแสดงของไทย ให้เกิดขึ้นได้ และอาจเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จะช่วยผลักดันให้ศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน เป็นที่รู้จัก ในวงกว้างต่อไป

ข้อเสนอแนะจากผลของการวิจัยครั้งนี้

1. การอ่านข้อคำถามในการทำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย ก่อน และ หลังการทดลอง ผู้อ่านควรพึงระวัง ไม่แสดงน้ำเสียงที่สื่ออารมณ์ร่วมไปกับการอ่านข้อคำถาม เนื่องจากจะทำให้เกิดการชักจูงในการตอบคำถามได้

2. การทำแบบวัดระดับความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อเก็บข้อมูลการวิจัย ก่อน และ หลังการทดลอง หากมีความจำเป็นในการอ่านข้อคำถามให้ฟังจำนวนหลายคน

ควรจัดแผนผังที่นั่งให้ผู้สูงอายุแยกออกจากกัน หรือ ควรอ่านให้ฟังทีละ 1 คนแทน เนื่องจาก ผู้สูงอายุบางคนจะแสดงท่าทางที่สื่อให้เห็นคำตอบของตนเอง และส่งผลให้เกิดการชักจูงบุคคลรอบข้างไปด้วย

3.ในการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน ส่วนของแอปพลิเคชันไลน์ จำเป็นต้องอยู่ในพื้นที่ที่มีเครือข่ายสัญญาณ และความเสถียรของสัญญาณด้วย จึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อประสิทธิภาพการใช้งานสูงสุด

4.ควรให้ความสำคัญกับการสอนร้องเพลงเพื่อปูพื้นฐาน ความเข้าใจทำนอง จังหวะ วิธีการร้องในแต่ละเพลง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้ยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1.อาจมีการศึกษา ทดลองใช้สื่อพื้นบ้านกับกลุ่มคนวัยอื่น เช่น นักเรียน นักศึกษา หรือวัยกลางคน เพื่อพัฒนาให้สื่อพื้นบ้านเข้าถึงกลุ่มคนได้กว้างขึ้น โดยผสมผสานรูปแบบเพลงพื้นบ้าน ร่วมกับความนิยมเพลงยุคใหม่ และทดลองใช้กลุ่มคนวัยอื่น ในการเผยแพร่สื่อพื้นบ้าน

2.เพลงพื้นบ้านเป็นเพลงร้องที่ต้องอาศัย ปฏิภาณ ไหวพริบ และความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วของผู้แสดง ในการร้องโต้ตอบกัน ความสำคัญส่วนนี้ ควรมีการนำมา ศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นของคุณประโยชน์ที่จะพัฒนา ระบบประสาทและสมอง หรือ IQ (Intellectual Quotient) ของบุคคลต่อไป

บรรณานุกรม

- All Around Plastics. (2564). Digital Transformation โลกยุคใหม่ ที่เทคโนโลยีคือวิถีชีวิต. สืบค้นจาก <https://www.allaroundplastics.com/article/innovation/2889>
- Arunphoon, P. (2023, 21 พฤษภาคม). หัวใจ 3 ประการของการพูดโน้มน้าวใจ เพื่อให้เข้าถึงความรู้สึกลูกคน. <https://futuretrend.co/aristotle-speak/>
- Big Story เรื่องใหญ่ Thai PBS. (2566). แก๊งคอลเซ็นเตอร์กลายพันธุ์. สืบค้นจาก https://youtu.be/XoVqUvq9zAg?si=VwSaaNgS_P_6rohB
- LIN, L.-W., LU, Y.-H., CHANG, T.-H., และ YEH, S.-H. (2022, FEBRUARY). Effects of Drama Therapy on Depressive Symptoms, Attention, and Quality of Life in Patients With Dementia. *The Journal of Nursing Research*, 30(1).
- Management, C. o. (2018). *Silver Age Content Marketing*.
- ThaiPBS สถานีประชาชน. (2566). 14 อันดับภัยออนไลน์ที่คนไทยโดนหลอกสูงสุด. สืบค้นจาก <https://droidsans.com/top-14-cyber-online-of-thailand/>
- กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2560). ชุดความรู้การดูแลตนเองและพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุ “เรียนรู้สังคม”. สืบค้นจาก https://www.dop.go.th/download/formdownload/th1529476181-813_2.pdf
- กรมพลศึกษา. (2563). รายงานการวิจัย การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ สำหรับผู้สูงอายุในพื้นที่ภาคกลางตอนล่าง.
- กรมอนามัย. (2561). สร้างจิตใจที่แจ่มใสให้ผู้สูงอายุด้วยกิจกรรมทางสังคม. สืบค้นจาก <https://multimedia.anamai.moph.go.th/help-knowledgs/social-activities-for-elders/>
- กาญจนา แก้วเทพ. (2554). สื่อพื้นบ้านในสายตานักเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- ไกรวุฒิ วัฒนสิน. (2561). รูปแบบการป้องกันอาชญากรรมที่กระทำต่อผู้สูงอายุ *Crime Prevention for the Elderly*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/ezs0t>
- คณปกรณ จันทรสมบูรณ์. (2564). เพลงและการแสดงพื้นบ้านภาคกลาง : บทบาทและการนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับมหันตภัยโควิด-19. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนท้องถิ่น, 15(2), น.75.
- จตุพร ศิริสัมพันธ์. (ม.ป.ป.). เพลงพื้นบ้าน. สืบค้นจาก

https://saranukromthai.or.th/Ebook/BOOK34/pdf/book34_2.pdf

จักรพงษ์ กังวานโสภณ. (2565). ความผิดฐานข้อโกง : ศึกษากรณีการหลอกลวงทางโทรศัพท์ (แก๊งคอลเซ็นเตอร์). วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา /ISSN, 7(1).

จารุวรรณ นิธิไพฑูรย์. (2564). หลักการสื่อสารมวลชน *Principle of Mass Communication*. In. <https://arit.rmutto.ac.th/e-book/show/index.php?id=115>

จุไรรัตน์ ทองคำขึ้น. (2553). การสื่อสารกับการถ่ายทอดภูมิปัญญาด้านการเกษตรในจังหวัดชัยนาท เพื่อการอนุรักษ์และการพัฒนาท้องถิ่น กรณีศึกษา ข้าวกล้องหอมนิลของกลุ่มอินทรีย์ชีวภาพบ้านใหญ่. วารสารจันทร์เกษมสาร, 15(29), น. 17-30.

ฐิติกาญจน์ อัครกุล. (2562, มกราคม-มิถุนายน). แบบแผนและปัจจัยกำหนดการใช้เวลาในการเรียนรู้ของผู้สูงอายุไทย. วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 14(1), 100.

ฐิติมา ดวงวันทอง. (2560). การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, กรุงเทพมหานคร).

ทิตนา แหมมณี. (2552). การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนสวรรค์ เกตุพัฒน์. (2558). การสืบทอดดนตรีเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตตามแนวคิดของครุฑุณี พนมยงค์. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/51311>

เธียรชัย อิศรเดช, และ กาญจนา แก้วเทพ. (2549). สื่อบ้านขานรับงานสุขภาพ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นรรัตน์ ผันเขียว. (2562). เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role playing). สืบค้นจาก <https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/76456>

นัฏฐิกา สุนทรธนะผล. (2566). การสร้างกิจกรรมทางดนตรีสำหรับผู้สูงอายุ:กรณีศึกษาโรงพยาบาลศูนย์การแพทย์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ, 30(1).

ปวันตา บุญพันธ์. (2558, เมษายน 2558 – กันยายน 2558). การศึกษาความรู้สึกลหवादกลัว อาชญากรรมของผู้สูงอายุ ในเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร. วารสารสหวิทยาการวิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 12(2), 86.

- บุญจวัฒน์ จุมลี, สหทัย รัตนจระณะ, และ วารีย์ กังใจ. (2564). ผลของโปรแกรมกิจกรรมศิลปะแบบกลุ่มต่อการเห็นคุณค่าในตนเองและภาวะซึมเศร้าของผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ. วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 29(2).
- ปิยะดา สุนทรปิยพันธ์, วิทยาธร ท่อแก้ว, สุภาภรณ์ ศรีดี, และ ชวน เพชรแก้ว. (2561). การสื่อสารในการเผยแพร่ความรู้ทางการเมืองผ่านหนังสือของนายหนึ่งประเคียง ระฆังทอง. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 10(3).
- พรเทพ บุญจันทร์เพ็ชร. (2538). ตำราทำรำนานุกรมไทย ชุดการแสดงพื้นเมือง. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินติ้ง เฮ้าส์.
- พรรัตน์ ดำรง. (2557). ละครประยุกต์ การใช้ละครเพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พ.ศ. 2566. (2566, 9 มีนาคม). ราชกิจจานุเบกษา (เล่ม 140 ตอนที่ 18 ก, น. 5).
- พลอยพันธุ์ กลิ่นวิจิต, มานิกา วิเศษสาธิต, และ จิรัชัย หงษ์ยันตรชัย. (2562). ผลของโปรแกรมฝึกความจำขณะปฏิบัติงานด้านการมองเห็น และมิติสัมพันธ์ สำหรับผู้สูงอายุ. บุรพาเวชสาร, 6(2), 30.
- พลอยไพลิน อเนกแสน, กนกกาญจน์ ราชชมภู, วาระดีดี มังคละแสน, พิษุดา วีรนิธาน, สุริมล จำปี, และ วุฒิกุล ธนากาญจนภักดี. (2563). ผลของโปรแกรมคุณภาพชีวิตในช่องปากด้วยการเรียนรู้การสนทนากลุ่มเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมด้านทันตสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตเทศบาลตำบลท่าคันโท อำเภอท่าคันโท จังหวัดกาฬสินธุ์. วารสารทันตภิบาล, 31(1), 89-99.
- พัชนี เสงี่ยมฉาย. (2559, กรกฎาคม - ธันวาคม). รูปแบบการใช้ประโยชน์ และปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารของผู้สูงอายุไทย. วารสารจันทร์เกษมสาร, 22(43), 121.
- พัชรี บอนคำ. (2560). ข้อคิดเตือนใจ สำหรับวัยเกษียณสุข. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/?p=230914>
- พีร วงศ์อุปราช, และ รังสิริศม์ วงศ์อุปราช. (2556). 39 ปีของแบบจำลองความจำขณะปฏิบัติการ : งานวิจัยและการประยุกต์. วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 10(2), 3.
- ภานุรัตน์ บุญส่ง, ระวีวรรณ วรรณวิไชย, และ สุวีรัตน์ จินพงษ์. (2554, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมลำดับเพื่อแก้ไขปัญหามารยาทในผู้สูงอายุของศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุจังหวัดปทุมธานี. *Journal of fine and applied arts, Chulalongkorn university*, 7(1), 145.

- มิ่งขวัญ คงเจริญ. (2564, พฤษภาคม - สิงหาคม). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูโรงเรียนผู้สูงอายุ. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 13(2), น.202.
- เมธาวิ จำเนียร, กรกฎ จำเนียร, และ เมธี แก้วสนิท. (2563). การใช้สื่อการแสดงพื้นบ้านเพื่อการส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล. วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร, 22(2), 1-8.
- รุจา รอดเข็ม, และ สุดาร์ตน์ ไชยประสิทธิ์. (2562, พฤษภาคม - สิงหาคม). สังคมสูงวัย: เทคโนโลยีกับผู้สูงอายุ. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 13(2), 2.
- เรณู โกศินานนท์. (2537). การแสดงพื้นบ้านในประเทศไทย (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ลำดวน ขวัญจร. (2561). การเปรียบเทียบผลการเพิ่มความจำระยะสั้นในผู้สูงอายุระหว่างการฟังเพลงไทยลูกทุ่งที่มีเนื้อร้องกับไม่มีเนื้อร้อง. มหาวิทยาลัยบูรพา. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). <https://buuir.buu.ac.th/bitstream/1234567890/7994/1/Fulltext.pdf>
- วนภรณ์ จักรมานนท์, วิทยากร ท่อแก้ว, และ สุภาภรณ์ ศรีดี. (2564, มกราคม-มิถุนายน). การใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อการให้ความรู้ทางการเมือง. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา /SSN, 6(1), น.47.
- ศศิธร สุขบท. (2565). วิจัยเผย ผู้สูงวัย 44% ถูกหลอกบนเฟซบุ๊ก เตือนอย่าหลงเชื่อโฆษณาออนไลน์. สืบค้นจาก <https://theactive.net/news/marginalpeople-20220410-2/>
- ศักดิ์ชัย อัศวินอนันท์. (2561). รูปแบบ/พฤติกรรมกรรมการหลอกลวงในปัจจุบัน. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/CRRUJC/article/download/241670/166342>
- ศกรินทร์ ชนประชา. (2562, มกราคม-มิถุนายน). การศึกษาตลอดชีวิต. วารสารบัณฑิตวิทยาลัย, 14(26), น. 166.
- ศิริรงค์ ทับสายทอง. (2533). จิตวิทยาผู้ใหญ่. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริวรรณ อรุณทิพย์ไพฑูรย์. (2563). สังคมสูงวัยความท้าทายประเทศไทย. สืบค้นจาก <https://www.dop.go.th/th/know/3/276>
- ศูนย์บริการข้อมูลภาครัฐเพื่อประชาชน. (2567, 24 พฤษภาคม). รายงานสถิติการหลอกลวงทางออนไลน์. <https://www.gcc.go.th/?p=116221>
- ศูนย์บริหารการรับแจ้งความออนไลน์ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (2566). ยอดสะสมของผู้แจ้งความคดีออนไลน์. สืบค้นจาก <https://thaipoliceonline.com/>

ศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2566). แนวทางป้องกันมิฉะนั้นออนไลน์.

สืบค้นจาก <https://thaipoliceonline.com/>

ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนาความรู้ตลาดทุน ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. (2561). คู่มือ เงินทอง

ต้องวางแผน ตอน เกษียณสบาย สไตล์วัยเก๋า. สืบค้นจาก

https://weblink.set.or.th/dat/vdoArticle/attachFile/AttachFile_1492599151992.pdf

ษมาพร รักจรรยาบรรณ. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสุขภาพ

สำหรับผู้สูงอายุในองค์กรธุรกิจภาคเอกชน. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต,

มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ithesis->

ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2624/1/58251805.pdf

สถาบันดำรงราชานุภาพ สำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย กระทรวงมหาดไทย. (2561). รูปแบบ/

พฤติกรรมกรรมการหลอกลวงในปัจจุบัน. สืบค้นจาก

<http://www.stabundamrong.go.th/web/thainiyom/deceive.pdf>

สมาคมธนาคารไทย. (2566). รวมเบอร์ 'ศูนย์รับแจ้งเหตุภัยทางการเงิน' จากมิฉะนั้น. สืบค้นจาก

<https://www.tba.or.th/financial-disaster-reporting-centers/>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2561). ออกกำลังด้วย "ท่าพ่อนรำ" ช่วยพัฒนา

ร่างกายและสมอง. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (ม.ป.ป). คู่มือสุขสมวัย สำหรับการดูแลผู้สูงอายุ

ให้มีสุขภาพดี. สืบค้นจาก <https://online.anyflip.com/exiqb/llwt/mobile/index.html>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ : ThaiHealth. (2566). 10 วิธีเอาตัวรอดปลอดภัย

ในโลกออนไลน์. สืบค้นจาก [https://dol.thaihealth.or.th/Media/Index/6e2e0098-af51-](https://dol.thaihealth.or.th/Media/Index/6e2e0098-af51-e711-80e0-00155da1b02a?fbclid=IwAR3hLTqqxuo4U0C36p2j7EOnC0ZlpT5YsHdnmgfK-4YHqi0tAv9M84vPFhs)

[e711-80e0-](https://dol.thaihealth.or.th/Media/Index/6e2e0098-af51-e711-80e0-00155da1b02a?fbclid=IwAR3hLTqqxuo4U0C36p2j7EOnC0ZlpT5YsHdnmgfK-4YHqi0tAv9M84vPFhs)

[00155da1b02a?fbclid=IwAR3hLTqqxuo4U0C36p2j7EOnC0ZlpT5YsHdnmgfK-](https://dol.thaihealth.or.th/Media/Index/6e2e0098-af51-e711-80e0-00155da1b02a?fbclid=IwAR3hLTqqxuo4U0C36p2j7EOnC0ZlpT5YsHdnmgfK-4YHqi0tAv9M84vPFhs)

[4YHqi0tAv9M84vPFhs](https://dol.thaihealth.or.th/Media/Index/6e2e0098-af51-e711-80e0-00155da1b02a?fbclid=IwAR3hLTqqxuo4U0C36p2j7EOnC0ZlpT5YsHdnmgfK-4YHqi0tAv9M84vPFhs)

สำนักงานสถิติจังหวัดปทุมธานี. (2560). การเผยแพร่ข้อมูลสถิติระดับจังหวัด. สืบค้นจาก

<https://pathumthani.nso.go.th/>

สำนักอนามัยผู้สูงอายุ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2557). แนวทางการอบรมผู้ดูแลผู้สูงอายุ

หลักสูตร 420 ชั่วโมง.

สิรินทร พิบูลพานิชย์, น. ด., และ ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์. (2020). สูงวัยไม่เสียสละอย่างสุ่มเสี่ยง:

การสร้างนักสื่อสารสุขภาพสูงวัยที่รู้เท่าทันสื่อ. *Journal of Business, Economics and*

Communications, 15(3).

- สุนิสา ชูชัยยะ. (2560). การสร้างกิจกรรมนาฏศิลป์ บำบัดเพื่อช่วยในการปรับตัวทางสังคมของผู้สูงอายุแรกเข้าบ้านพักคนชรา กรณีศึกษา : ศูนย์พัฒนาการจัดการสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ วาสนะเวศม์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารสถานวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 19(1).
- สุพิชา บุรณะวิทยาภรณ์. (2565). แนวทางในการจัดการศึกษาสำหรับผู้สูงอายุ ในรูปแบบห้องเรียนหลากหลายวัย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์, 6(2).
- สุภสิริ จันทวรินทร์. (2565). จิตวิทยาของการตกเป็นเหยื่อมิจฉาชีพ (Victim of scams). สืบค้นจาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/victim-of-scams>
- สุนนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์, ณรงค์ชัย ปิฎกักรัตน์, สำเริง คำโฆง, รจนา สุนทรานนท์, สุดใจ ทศพร, มณฑาทิมทอง, และ ชนินทร์ พุ่มศิริ. (ม.ป.ป). ดนตรี-นาฏศิลป์ (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุรกุล เจนอบรม. (2541). วิสัยทัศน์ผู้สูงอายุและการศึกษานอกระบบสำหรับผู้สูงอายุไทย. กรุงเทพฯ: นิธิแอดเวอร์ไทซ์กรุ๊ป.
- เสาวคนธ์ จันตะมาต. (2565). การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาโปรแกรม วิชาการสอนภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 33(1), 72-85.
- อรัญญา ต้อยคำภีร์. (2564). ส่องผลสำรวจ จาก 3 ประเทศ ที่ระบุว่าผู้สูงวัยแบบไหน คือเป้าหมายมิจฉาชีพ. สืบค้นจาก <https://manoottangwai.com/scammer/>
- อัจฉรา ปุราคม, ธาวัชร ก้านเหลือง, และ ทศนีย์ จันตียะ. (2564). กระบวนการสอนและการเรียนรู้ กิจกรรมทางกายของผู้สูงอายุในอำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 49(4).
- อารียา สุขโต. (2565). ภัยอาชญากรรมแก๊งคอลเซ็นเตอร์. สืบค้นจาก <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2565-jul7>



ภาคผนวก ก



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

1. นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

1.1 นางศรีนวล ขำอาจ ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะพื้นบ้าน-ลำตัด) 2562

1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ คณบดีวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทย์ยานนท์ รองคณบดีฝ่ายบริหาร วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.5 อาจารย์วิไลรักษ์ สันติกุล ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. แบบวัดความรู้เท่าทัน

2.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ คณบดี วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช ศิริกิจ ผู้อำนวยการสำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.3 อาจารย์วิไลรักษ์ สันติกุล ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

3.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ คณบดี วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช ศิริกิจ ผู้อำนวยการสำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.3 อาจารย์วิไลรักษ์ สันติกุล ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข



แบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

แบบประเมินเครื่องมือ

นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

คำชี้แจง

1. โปรดพิจารณากิจกรรมในแต่ละหัวข้อว่ามีความสอดคล้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยและไม่ขัดต่อหลักจริยธรรม โดยแบ่งตามเกณฑ์ดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่ากิจกรรมนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ากิจกรรมนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย

-1 หมายถึง กิจกรรมนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย

หากท่านผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาแล้ว ให้เขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนน และให้คำแนะนำเพิ่มเติม

2. เครื่องมือนี้สร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ และ เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม ต่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

3. ผลการประเมินนี้จะเป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ให้มีความชัดเจนและครอบคลุมต่อ วัตถุประสงค์ในการศึกษา

4. คำตอบของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ จึงขอความอนุเคราะห์ให้ท่านตอบคำถามในแบบประเมินทุกข้ออย่างครบถ้วนและตามความเป็นจริง จักเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้ศึกษา และ ขอขอบคุณท่านที่กรุณามา ณ โอกาสนี้

5. แบบประเมินมี 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ตรวจสอบความสอดคล้องเหมาะสมของ ชุดกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

ตอนที่ 2 ตรวจสอบความสอดคล้องเหมาะสมของเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ และแบบประเมินความพึงพอใจการใช้ชุดกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

แบบประเมินดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัย

(Index of Item Objective Congruence: IOC)

สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาประเมินและให้คำแนะนำ

ชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ อาจารย์วิไลลักษณ์ สันติกุล

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิได้กรุณาแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยใช้เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น พร้อมเขียนข้อเสนอแนะ อันเป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ตอนที่ 1 ตรวจสอบความสอดคล้องเหมาะสมของ ชุดกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

กิจกรรม	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ครั้งที่ 1 ปฐมมณฑล	1.วัตถุประสงค์				
	2.ขั้นนำ				
	3.ขั้นตอนการ				
	4.ขั้นสรุป				
	5.การประเมินผล				
	6.อุปกรณ์				

กิจกรรม	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ครั้งที่ 2 อินบ็อกซ์ หลกกรัก	1.วัตถุประสงค์				
	2.ชั้นน้ำ				
	3.ขั้นตอนการ				
	4.ชั้นสรุป				
	5.การประเมินผล				
	6.อุปกรณ์				
	7.บทล่ำตัด อินบ็อกซ์ หลกกรัก				
	8. Chatbot ้วยเก่า เท่าทันกลโกง คอน อินบ็อกซ์ หลกกรัก				

กิจกรรม	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ครั้งที่3 เพลงเกี่ยว ข้าว บท "บุญมีม้า อย่าไม่เอา"	1.วัตถุประสงค์				
	2.ชี้นำ				
	3.ขั้นตอนการ				
	4.ขั้นสรุป				
	5.การประเมินผล				
	6.อุปกรณ์				
	7.เพลงเกี่ยวข้าว บท "บุญมีม้า อย่า ไม่เอา"				
	8. แอปพลิเคชัน STAAS ตอน ข้อความจากครู หนุ่ม				

กิจกรรม	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ครั้งที่ 4 เพลง น้อย บท "ล่อลวง ล้วงลับ"	1.วัตถุประสงค์				
	2.ชี้นำ				
	3.ขั้นตอนการ				
	4.ขั้นสรุป				
	5.การประเมินผล				
	6.อุปกรณ์				
	7.เพลงน้อย บท "ล่อลวง ล้วงลับ"				
	8. Chatbot วัยเก๋า เท่าทันกลโกง ตอน "ล่อลวง ล้วง ลับ"				

กิจกรรม	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ครั้งที่ 5 เพลง เรื่อ บท "เรื่อไร ไถเงิน"	1.วัตถุประสงค์				
	2.ชี้นำ				
	3.ขั้นตอนการ				
	4.ขั้นสรุป				
	5.การประเมินผล				
	6.อุปกรณ์				
	7.เพลงเรื่อ บท "เรื่อไร ไถเงิน"				
	8. Chatbot ้วยเก๋า เท่าทันกลโกง ตอน เรื่อไร ไถเงิน				

กิจกรรม	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ครั้งที่ 6 เพลง ลำตัด บท "คิด ระวัง ตั้งสติ"	1.วัตถุประสงค์				
	2.ชี้นำ				
	3.ขั้นตอนการ				
	4.ขั้นสรุป				
	5.การประเมินผล				
	6.อุปกรณ์				
	7.เพลงลำตัด บท "คิด ระวัง ตั้งสติ"				
	8. Chatbot ้วยเก๋ เท่าทันกลโกง ตอน คิด ระวัง ตั้ง สติ				

กิจกรรม	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
ครั้งที่ 7 “ศิลปิน วัยเก๋า เท่าทัน กลโกง”	1.วัตถุประสงค์				
	2.ชั้นนำ				
	3.ขั้นตอนการ				
	4.ขั้นสรุป				
	5.การประเมินผล				
	6.อุปกรณ์				
	7. แอปพลิเคชัน STAAS				

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ตอนที่ 2 ตรวจสอบความสอดคล้องเหมาะสมของเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ และแบบประเมินความพึงพอใจการใช้ชุดกิจกรรมวัดกรรมสือเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

แบบวัดความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล	รายการพิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม+1	ไม่แน่ใจ0	ไม่เหมาะสม-1	
แบบวัดความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ	ข้อที่ 1				
	ข้อที่ 2				
	ข้อที่ 3				
	ข้อที่ 4				
	ข้อที่ 5				
	ข้อที่ 6				
	ข้อที่ 7				
	ข้อที่ 8				
	ข้อที่ 9				
	ข้อที่ 10				
	ข้อที่ 11				
	ข้อที่ 12				
	ข้อที่ 13				
	ข้อที่ 14				
	ข้อที่ 15				
	ข้อที่ 16				
	ข้อที่ 17				
	ข้อที่ 18				
	ข้อที่ 19				
	ข้อที่ 20				

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

แบบประเมินความพึงพอใจการใช้ชุดกิจกรรมนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

เครื่องมือ ในการเก็บ ข้อมูล	รายการ พิจารณา	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม +1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
แบบ ประเมิน ความพึง พอใจการ ใช้ชุด กิจกรรมฯ	1. ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม				
	ข้อที่ 1.1				
	ข้อที่ 1.2				
	ข้อที่ 1.3				
	2. ด้านวิทยากร				
	ข้อที่ 2.1				
	ข้อที่ 2.2				
	ข้อที่ 2.3				
	3. ด้านการดำเนินกิจกรรม				
	ข้อที่ 3.1				
	ข้อที่ 3.2				
	ข้อที่ 3.3				
	ข้อที่ 3.4				
	4. ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม				
	ข้อที่ 4.1				
	ข้อที่ 4.2				
	ข้อที่ 4.3				
	ข้อที่ 4.4				
	ข้อที่ 4.5				

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....



เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

แผนชุดกิจกรรมนวัตกรรมการสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
ในผู้สูงอายุ

ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้วิจัย ทีมงาน และผู้สูงอายุ
2. เพื่อให้ผู้สูงอายุได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย การดำเนินกิจกรรมในภาพรวม และทำข้อตกลงในการดำเนินกิจกรรม นัดหมาย วันเวลาตามแผนที่กำหนดไว้
3. เพื่อให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงปัญหา และอันตรายจาก อาชญากรรมทางเทคโนโลยี
4. เพื่อให้ผู้สูงอายุเข้าใจวิธีการร้องเพลงพื้นบ้านในเบื้องต้น

แนวคิด / รูปแบบกิจกรรม

เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี/นวัตกรรม	นันทนาการ
การแสดงเพลงพื้นบ้าน เพลงลำตัด เพลงข่อย เพลง เรือ เพลงเกี่ยวข้าว โดยวิทยากร และร่วมกันร้อง เพลงเพื่อสร้างการเรียนรู้ใน วิธีการร้องเพลงพื้นบ้านแต่ละ ชนิด	"แอปพลิเคชัน STAAS หยุด คิด ถามทำ" เล่นเกมร่วมกันในแอปพลิเคชัน หยุด คิด ถามทำ ตอน เลี้ยงเปิด NFT เพื่อฝึกการใช้งานและสร้าง ทักษะในการใช้งานเทคโนโลยี และเรียนรู้อาชญากรรมทาง เทคโนโลยีให้มากขึ้น	- เกมปรบมือเป็นเกม กิจกรรมนันทนาการที่ช่วย ดึงสมาธิกลุ่มตัวอย่าง - กิจกรรมเพลงต่อคำ กลอน

ระยะเวลาที่ใช้

1:30 นาที

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงพื้นบ้าน
2. อุปกรณ์ Projector
3. Smart Phone หรือ อุปกรณ์สื่อสาร

วิธีดำเนินการ

ชั้นนำ (15 นาที)

1. ผู้วิจัยและทีมงาน กล่าวทักทาย แนะนำตัวให้กับผู้สูงอายุ และให้ผู้สูงอายุแนะนำตัว เพื่อสร้างความรู้จัก
2. ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย ภาพรวมกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น รวมทั้งระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด และข้อตกลงในการทำกิจกรรม ให้ผู้สูงอายุทราบ
3. ดำเนินกิจกรรมเกมประมือ “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” สร้างความสนใจให้กับผู้สูงอายุ
 - ผู้นำกิจกรรมสร้าง คำหลักสำคัญ (Key word) ในการทำกิจกรรมคือ “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” โดยกำหนดว่า เมื่อกล่าวคำว่า “วัยเก๋า” ให้นำมือทั้ง 2 ข้างไขว้กันบริเวณอก ประทับตอก 2 ครั้ง เมื่อกล่าวคำว่า “เท้าทัน” ให้ประจบบริเวณหน้าขา 2 ครั้ง เมื่อกล่าวคำว่า “กลโกง” ให้ประมือ 2 ครั้ง
4. ผู้วิจัยเปิดวีดิทัศน์การแสดงเพลงพื้นบ้าน เพลงช้อย เพลงเรือ เพลงลำตัด เพลงเกี่ยวข้าว ให้ผู้สูงอายุได้รับชม

ชั้นดำเนินการ (60 นาที)

1. ผู้นำกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมร้องเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างการเรียนรู้ในวิธีการร้องเพลงพื้นบ้านแต่ละชนิด โดยการร่อนนำ และผู้สูงอายุร้องตาม และร้องร่วมกันจนเกิดความเข้าใจ (15 นาที)
2. ผู้วิจัยอธิบายให้ความรู้เรื่อง อาชญากรรมทางเทคโนโลยี ให้กับผู้สูงอายุเกี่ยวกับข่าวสาร เหตุการณ์ภาพรวมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสร้งประสบการณ์ร่วมกัน (15 นาที)
3. ดำเนินกิจกรรมเกมประมือ “ปรบตามใจคิด” (15 นาที)
 - ผู้นำกิจกรรมสร้างข้อกำหนดในการประมือ คือ เมื่อผู้สูงอายุ “เห็นด้วย” กับเรื่องที่กล่าว ให้ประมือ 2 ครั้ง แต่หาก “ไม่เห็นด้วย” ให้ประมือ 3 ครั้ง (จังหวะประมือจะสอดคล้องกับพยางค์ของคำ) โดยเริ่มจากคำถามง่าย ๆ คือ ไก่มีขน คนมีขา หมามีหู จากนั้นใช้ข้อความที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เช่น
 - 3.1 หน่วยงานรัฐจะติดต่อท่านผ่านไลน์ เพื่อความสะดวกหรือไม่ (ตอบ ไม่)
 - 3.2 หมายเลขโทรศัพท์ขึ้นต้นด้วย + ให้กดรับสายทันที (ตอบ ไม่)
 - 3.3 SMS มีลิงค์แนบ ห้ามกด (ตอบ ใช่)

3.4 SMS ที่มีลิ้งค์แนบ จากธนาคารนั้นเชื่อถือได้ (ตอบ ไม่)

4. ผู้วิจัยนำผู้สูงอายุเล่นเกมผ่านแอปพลิเคชัน STAAS ตอน เลี้ยงเปิด NFT โดยการแชร์ขึ้นจอ Projector (เว้นแต่ผู้สูงอายุที่สะดวกเล่นเกมผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง ก็ให้ใช้เครื่องมือของตนเองเล่นไปพร้อม ๆ กันด้วย) ให้ผู้สูงอายุทุกคนร่วมตัดสินใจ เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน เมื่อเกิดความเห็นต่างในการตอบคำถาม ผู้วิจัยจะให้ผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นในการเลือกตอบของแต่ละคน จากนั้นจึงจะให้โหวตเพื่อหาข้อสรุปในการตอบคำถามแต่ละข้อ (15 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. ผู้วิจัยกล่าวสรุปสาระสำคัญ
2. ดำเนินกิจกรรมเกมประมือ "ปรบตามใจคิด" เพื่อทบทวนอีกครั้ง
3. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมปรบมือตามใจคิดและการตอบคำถามในเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS ตอน เลี้ยงเปิด NFT

ครั้งที่ 2

ลำตัด "อินบ็อกซ์ หลอกรัก"

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยส่งข้อความมาทำความรู้จักคุ้นเคยและหลอกลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน
2. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยการหลอกลวงให้ร่วมลงทุน

แนวคิด / รูปแบบกิจกรรม

เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี/ นวัตกรรม	บทบาทสมมติ	นันทนาการ
“เพลงพื้นบ้านลำตัด บทอินบ็อกซ์ หลอกรัก” เป็นบทเพลงพื้นบ้านลำตัด ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกมิจฉาชีพใช้กลลวงหลอกให้รัก ให้เชื่อใจในสังคมออนไลน์นำไปสู่การหลอกลวงให้ทำธุรกรรมทางการเงิน หรือร่วมลงทุน	Line Chatbot “วัยเก่า เท้าทันกลโกง” จัดทำขึ้นให้มีลักษณะเป็นการคุยผ่านข้อความไลน์ มีเนื้อหาข้อความที่สร้างขึ้นเป็นบทสมมุติ การสนทนาระหว่างมิจฉาชีพ และผู้สูงอายุตามเนื้อเรื่องของเพลงลำตัด บทอินบ็อกซ์ หลอกรัก	สร้างสถานการณ์ ผ่านการแสดงบทบาทสมมุติ พูดโต้ตอบกันตามสถานการณ์และร้องเพลงโต้ตอบกันตาม บทบาท ผู้สูงอายุกับมิจฉาชีพ	“เกมปรมมือ” เป็นเกมกิจกรรมนันทนาการที่ช่วยสร้างสมาธิผู้สูงอายุ
	“แอปพลิเคชัน STAAS ดอน แซทจากลูกสาว”		“เกมแบ่งกลุ่มแบบcategory” อุปกรณ์และการสื่อสารยุคเก่า กับ ยุคใหม่ และอาชญากรรมทางเทคโนโลยี - กิจกรรมร้องเพลงต่อคำกลอน

ระยะเวลาที่ใช้

1:30 นาที

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงลำตัด
2. อุปกรณ์ Projector Smart Phone หรือ อุปกรณ์สื่อสาร
3. แผ่นภาพ category อุปกรณ์และการสื่อสารยุคเก่า / ยุคใหม่ /

อาชญากรรมทางเทคโนโลยี

วิธีดำเนินการ

ชั้นนำ (15 นาที)

1. ผู้วิจัย และทีมงาน กล่าวทักทายผู้สูงอายุ และร้องเพลงลำตัดเพื่อสร้างความสนใจ และแสดงให้เห็นถึงลักษณะการร้องเพลงที่จะได้เรียนรู้ในวันนี้

2. ผู้วิจัยใช้เกมปรบมือ เพื่อสร้างสมาธิให้ผู้สูงอายุพร้อมกับการเรียนรู้

ขั้นตอนการ (60 นาที)

1. ผู้วิจัยอธิบายให้ความรู้ ยกตัวอย่าง เรื่อง การหลอกหลวงโดยใช้วิธีการหลอกให้รัก สร้างความสัมพันธ์ให้เกิดความสนิท เชื่อใจ ให้กับผู้สูงอายุ หรือการหลอกให้ร่วมลงทุน โดยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แชรประสบการณ์ร่วมกันกับผู้สูงอายุ (10 นาที)

2. ผู้วิจัย และทีมงานแจกบทร้องเพลงลำตัด บท "อินบอกรัก หลอกรัก" ให้ผู้สูงอายุ และแสดงภาพบทร้องขึ้นจอ Projector เพื่อสอนการร้องเพลงทั้งบทพร้อม ๆ กัน (20 นาที)

3. ผู้นำกิจกรรมดำเนินกิจกรรมแบ่งกลุ่ม แบบ Category โดยแจกป้ายภาพ อุปกรณ์และการสื่อสารยุคเก่า กับ ยุคใหม่ และอาชญากรรมทางเทคโนโลยี โดยคณะกัน จากนั้นให้ผู้สูงอายุเดินสำรวจจับกลุ่มกันตาม Category ที่ตนเองได้รับ

- กลุ่มที่ 1 Category อุปกรณ์หรือการสื่อสารในยุคเก่า เช่น พิมพ์ติดจดหมายโทรศัพท์บ้าน นักพิราบสื่อสาร เครื่องรับส่งวิทยุ โทรเลข ฯลฯ

- กลุ่มที่ 2 Category อุปกรณ์หรือการสื่อสารสมัยใหม่ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ โลกโซเชียลมีเดีย ดิจิทัล อีเมล SMS ฯลฯ

- กลุ่มที่ 3 Category อาชญากรรมทางเทคโนโลยี เช่น การหลอกหลวงขายสินค้าหลอกรักออนไลน์ หลอกหลวงลงทุน แก๊งคอลเซ็นเตอร์ หลอกให้ลงทุน ขว้างปลอม เบอร์ขึ้นต้นด้วย +6 ฯลฯ

จากนั้นให้ กลุ่ม 1 รับบทเป็นยายศรี กลุ่มที่ 2 รับบทเป็นยายทอง กลุ่มที่ 3 รับบทเป็นมิจจุชีพ (10 นาที)

4. ผู้สูงอายุแต่ละกลุ่มร้องเพลงโต้ตอบกันไปมา ตามบทบาทที่ตนเองได้รับร่วมกับการใช้สื่อ "อินบอกรัก หลอกรัก" ที่สอดแทรกอยู่ในช่วงของบทร้อง (20 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. ผู้สูงอายุเล่นเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS ตอน แชนจากลูกสาว โดยการแชร์ขึ้นจอ Projector (เว้นแต่ผู้สูงอายุที่สะดวกเล่นเกมผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง ก็ให้ใช้เครื่องมือของตนเองเล่นไปพร้อม ๆ กันด้วย) ให้ผู้สูงอายุทุกคนร่วมตัดสินใจ เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน เมื่อเกิดความเห็นต่างในการตอบคำถาม ผู้วิจัยจะให้ผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นในการเลือกตอบของแต่ละคน จากนั้นจึงจะให้โหวตเพื่อหาข้อสรุปในการตอบคำถามแต่ละข้อ

2. ผู้วิจัยกล่าวสรุปสาระสำคัญ

3. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS

ครั้งที่ 3

เพลงเกี่ยวข้าว บท “บุญข้ามา อย่าไม่เอา”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการล่อลวงขอข้อมูลส่วนตัว นำไปสู่การเปิดบัญชีธนาคารเพื่อใช้เป็นช่องทางผ่านเงินที่ผิดกฎหมาย

แนวคิด / รูปแบบกิจกรรม

เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี/ นวัตกรรม	บทบาทสมมติ	นันทนาการ
เพลงเกี่ยวข้าว บท “บุญข้ามา อย่าไม่เอา” เป็นเพลงพื้นบ้าน เพลงเกี่ยวข้าวมี เนื้อหาเกี่ยวกับ มิชชาชีพที่ใช้การ ล่อลวงโดยการทำให้ เหยื่อเกิดความโลภ ให้ค่าตอบแทน หรือ อ้างว่าเป็นการแจก เงินจากทางหน่วยงาน รัฐ นำไปสู่การขอ ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น หมายเลขบัตร ประชาชน	“แอปพลิเคชัน STAAS ตอน ข้อความจากครู หนุ่ม”	สร้างสถานการณ์ ผ่านการแสดงบทบาท สมมติ พูดโต้ตอบกัน ตามสถานการณ์และ ร้องเพลงโต้ตอบกัน ตาม บทบาท ผู้สูงอายุ กับมิชชาชีพ	“เกมปรบมือ” เป็นเกมกิจกรรม นันทนาการที่ ช่วยสร้างสมาธิ ผู้สูงอายุ “เกมแบ่งกลุ่ม แบบการต่อคำ กลอน” - กิจกรรมร้อง เพลงต่อคำ กลอน

ระยะเวลาที่ใช้

1:30 นาที

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงเกี่ยวข้าว
2. อุปกรณ์ Projector
3. Smart Phone หรือ อุปกรณ์สื่อสาร
4. ฉลากเกมแบ่งกลุ่ม แบบต่อกลอน

วิธีดำเนินการ

ชั้นนำ (15 นาที)

1. ผู้วิจัย และทีมงาน กล่าวทักทายผู้สูงอายุ และร้องเพลงเกี่ยวข้าวเพื่อสร้างความสนใจ และแสดงให้เห็นถึงลักษณะการร้องเพลงที่จะได้เรียนรู้ในวันนี้

2. ผู้วิจัยใช้เกมปรบมือเพื่อสร้างสมาธิให้ผู้สูงอายุพร้อมกับการเรียนรู้

ขั้นตอนการ (60 นาที)

1. ผู้วิจัยอธิบายให้ความรู้เรื่อง กฎหมายบัญชีม้า กลวิธีที่มิจฉาชีพใช้ล่อลวงข้อมูลที่มีจลาชีพจะนำไปเปิดบัญชีได้ ขั้นตอนการเปิดบัญชีทางออนไลน์ที่มีจลาชีพจะให้เหยื่อปฏิบัติ ซึ่งนำไปสู่ความเสี่ยงในการใช้ข้อมูลเหยื่อเปิดบัญชี และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แชร์ประสบการณ์ร่วมกัน (10 นาที)

2. ผู้วิจัย และทีมงานแจกบทร้องเพลงเกี่ยวข้าว บท “บัญชีม้า ย่าไม่เอา” ให้ผู้สูงอายุ และแสดงภาพบทร้องขึ้นจอ Projector เพื่อสอนการร้องเพลง ทั้งบทพร้อม ๆ กัน (20 นาที)

3. ผู้นำกิจกรรมดำเนินกิจกรรมแบ่งกลุ่ม โดยใช้กลอนเพลงเกี่ยวข้าว บท “บัญชีม้า ย่าไม่เอา” ซึ่งมี 4 ตัวละครแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ มิจฉาชีพ ยายกรุง ยายแก้ว ยายเกี่ยว โดยนำบทของแต่ละตัวละครแบ่งเป็นคำ ให้ผู้สูงอายุจับฉลากและนำคำร้องที่ตนเองได้ สืบหาเพื่อนที่มีคำร้องต่อไปมาเรียงร้อยต่อกัน จนครบส่วน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับบทบาทการร้องตามกลอนที่ตนจับฉลากได้ (10 นาที)

4. ผู้สูงอายุแต่ละกลุ่มร้องเพลงโต้ตอบกันไปมาระหว่างกลุ่ม ตามบทบาทที่ตนเองได้รับ (20 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. ผู้สูงอายุเล่นเกม บนแอปพลิเคชัน STAA5 ตอน ข้อความจากครุฑมูมโดยการแชร์ขึ้นจอ Projector (เว้นแต่ผู้สูงอายุที่สะดวกเล่นเกมผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง ก็ให้ใช้เครื่องมือของตนเองเล่นไปพร้อม ๆ กันด้วย) ให้ผู้สูงอายุทุกคนร่วมตัดสินใจ เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน เมื่อเกิดความเห็นต่างในการตอบคำถาม ผู้วิจัยจะให้ผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นในการเลือกตอบของแต่ละคน จากนั้นจึงจะให้โหวตเพื่อหาข้อสรุปในการตอบคำถามแต่ละข้อ

2. ผู้วิจัยกล่าวสรุปสาระสำคัญ

3. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในเกม บนแอปพลิเคชัน STAASตอน
ข้อความจากครูหนุ่ม

ครั้งที่ 4

เพลงน้อย บท "ล่อลวง ล้วงลับ"

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐหรือเอกชนต่าง ๆ และหลอกลวงขอข้อมูลส่วนบุคคล หรือให้ทำธุรกรรมทางการเงิน
2. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทัน ข้อความ SMS ที่ส่อแววเป็นมิจฉาชีพ

แนวคิด / รูปแบบกิจกรรม

เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี/ นวัตกรรม	บทบาทสมมติ	นันทนาการ
“เพลงน้อย บทล่อลวง ล้วงลับ” เป็นบทเพลงพื้นบ้าน เพลงน้อย ที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับมิจฉาชีพที่ ทำการหลอกลวงโดยการ ขู่ว่าให้กลัวหรือลงโทษ ให้โลก จากการแอบอ้าง เป็นเจ้าหน้าที่ของ หน่วยงานต่าง ๆ หลอกให้ติดตั้ง แอปพลิเคชันปลอม SMS ที่แนบลิงค์ส่งมา อย่างน่าสงสัย	Line chatbot “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” จัดทำขึ้นให้มีลักษณะ เป็นข้อความส่งผ่านไลน์ แสดงตัวอย่าง ข้อความ SMS เกี่ยวกับการหลอก ให้กลัวหรือลงโทษให้โลก ที่ แนบลิงค์น่าสงสัยมาด้วย ให้ผู้สูงอายุตัดสินใจใน การเลือกรับข่าวสาร กด ลิงค์ข้อความต่าง ๆ “แอปพลิเคชัน STAAS ตอน ดำรวจตรวจเงิน”	สร้างสถานการณ์ ผ่านการแสดงบทบาท สมมติ พูดโต้ตอบกัน ตามสถานการณ์และ ร้องเพลงโต้ตอบกัน ตาม บทบาท ผู้สูงอายุ กับมิจฉาชีพ	“เกมปรมมือ” เป็นเกมกิจกรรม นันทนาการที่ ช่วยสร้างสมาธิ ผู้สูงอายุ เกมแบ่งกลุ่ม แบบต่อคำกลอน - กิจกรรมร้อง เพลงต่อคำ กลอน

ระยะเวลาที่ใช้

1:30 นาที

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงน้อย
2. อุปกรณ์ Projector Smart Phone หรือ อุปกรณ์สื่อสาร
3. ฉลากเกมแบ่งกลุ่ม แบบต่อกลอน

วิธีดำเนินการ

ชั้นนำ (15 นาที)

1. ผู้วิจัย และทีมงาน กล่าวทักทายผู้สูงอายุ และร้องเพลงช้อยเพื่อสร้างความสนใจ และแสดงให้เห็นถึงลักษณะการร้องเพลงที่จะได้เรียนรู้ในวันนี้

2. ผู้วิจัยใช้เกมปรบมือเพื่อสร้างสมาธิให้ผู้สูงอายุพร้อมกับการเรียนรู้

ขั้นดำเนินการ (60 นาที)

1. ผู้วิจัยอธิบายให้ความรู้ ยกตัวอย่าง เรื่องมิจกาซีฟที่แอบอ้างเป็นเจ้าของหน้าหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ชูให้กลัวหรือลวงให้โลก โดยขอข้อมูลส่วนตัว ส่งลิงก์เว็บไซต์ปลอมให้ติดตั้งแอปพลิเคชันตามขั้นตอน ซึ่งนำไปสู่การเข้าถึงข้อมูล และสูญเสียเงินในที่สุด ให้กับผู้สูงอายุ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แชร์ประสบการณ์ร่วมกัน พร้อมกับการใช้ Line chatbot วิเคราะห์เท่าทันกลโกง ตอน ล่อลวง ล้วงลับ (10 นาที)

2. ผู้วิจัย และทีมงานแจกบัตรร้องเพลงช้อย บท "ล่อลวง ล้วงลับ" ให้ผู้สูงอายุ และแสดงภาพบัตรขึ้นจอ Projector เพื่อสอนการร้องเพลง ทั้งบทพร้อม ๆ กัน (20 นาที)

3. ผู้นำกิจกรรมดำเนินกิจกรรมแบ่งกลุ่ม โดยใช้กลอนเพลงช้อย บท "ล่อลวง ล้วงลับ" ซึ่งมี 3 ตัวละครแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ มิจกาซีฟ ยายสมศรี เพื่อนยายสมศรี โดยนำบทของแต่ละตัวละครแบ่งเป็นคำ ให้ผู้สูงอายุจับฉลากและนำคำร้องที่ตนเองได้ สำนวนหาเพื่อนที่มีคำร้องต่อไปมาเรียงร้อยต่อกัน จนครบส่วน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับบทบาทการร้องตามกลอนที่ตนจับฉลากได้ (10 นาที)

4. ผู้สูงอายุแต่ละกลุ่มร้องเพลงได้ต่อกันไปมาระหว่างกลุ่ม ตามบทบาทที่ตนเองได้รับ (20 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. ผู้สูงอายุเล่นเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS ตอน ดำรวจตรวจตราโดยการแชร์ขึ้นจอ Projector (เว้นแต่ผู้สูงอายุที่สะดวกเล่นเกมผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง ก็ให้ใช้เครื่องมือของตนเองเล่นไปพร้อม ๆ กันด้วย) ให้ผู้สูงอายุทุกคนร่วมตัดสินใจ เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน เมื่อเกิดความเห็นต่างในการตอบคำถาม ผู้วิจัยจะให้ผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นในการเลือกตอบของแต่ละคน จากนั้นจึงจะให้โหวตเพื่อหาข้อสรุปในการตอบคำถามแต่ละข้อ

2. ผู้วิจัยกล่าวสรุปสาระสำคัญ

3. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในเกม บนแอปพลิเคชัน STAASตอน ดำรวจ
ตรวจตรา

ครั้งที่ 5

เพลงเรือ บท “เรียไร ไถเงิน”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้สูงอายุรู้ทันการฉ้อโกงโดยอ้าง ขอรับบริจาคค่ารักษาพยาบาล เรียไรเงินไปช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสหรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวง ชาวปละมที่มีการแชร์ต่อกันอย่างหาต้นตอไม่ได้

แนวคิด / รูปแบบกิจกรรม

เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี/ นวัตกรรม	บทบาทสมมติ	นันทนาการ
“เพลงเรือ บทเรียไร ไถเงิน” เป็นบทเพลงพื้นบ้าน เพลงเรือ ที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับการถูก มิจฉาชีพหลอโกงโดย อ้าง ขอรับบริจาค ช่วยเหลือ เรียไรเงินไป ให้ผู้ด้อยโอกาส สตรี มุลินีต่าง ๆ หรือใช้ ศาสนาให้เกิดเมตตา สงสาร ศรัทธา หรือได้ บุญกุศลใหญ่ รวมไปถึง ถึง ชาวปละมที่มีการ แชร์ส่งต่อกันอย่างหา ต้นตอไม่ได้	Line Chatbot “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” จัดทำขึ้นให้มีลักษณะ เป็นการสนทนาผ่าน ข้อความไลน์ โดยจะ ปรากฏตัวอย่างข้อความ ชวนเชื่อต่าง ๆ เกี่ยวกับ การหลอกลให้ร่วมทำบุญ รับบริจาค จากนั้น ให้ ผู้สูงอายุได้พิจารณา กลั่นกรองเลือกตัดสินใจ ตามสถานการณ์ข้อความ นั้น ๆ “แอปพลิเคชัน STAAS ตอน จิตอาสา”	สร้างสถานการณ์ ผ่านการแสดงบทบาท สมมติ พูดโต้ตอบกัน ตามสถานการณ์และ ร้องเพลงโต้ตอบกัน ตาม บทบาท ผู้สูงอายุ กับมิจฉาชีพ	“เกมปรบมือ” เป็นเกมกิจกรรม นันทนาการที่ ช่วยสร้างสมาธิ ผู้สูงอายุ “เกมแบ่งกลุ่ม แบบcategory” เรื่อง วิธีทำบุญ - กิจกรรมร้อง เพลงต่อคำ กลอน

ระยะเวลาที่ใช้

1:30 นาที

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงเรือ
2. อุปกรณ์ Projector Smart Phone หรือ อุปกรณ์สื่อสาร
3. แผ่นภาพ category เรื่อง วิธีทำบุญ

วิธีดำเนินการ

ชั้นนำ (15 นาที)

1. ผู้วิจัย และทีมงาน กล่าวทักทายผู้สูงอายุ และร้องเพลงเรือเพื่อสร้างความสนใจ และแสดงให้เห็นถึงลักษณะการร้องเพลงที่จะได้เรียนรู้ในวันนี้

2. ผู้วิจัยใช้เกมปรบมือเพื่อสร้างสมาธิให้ผู้สูงอายุพร้อมกับการเรียนรู้

ขั้นดำเนินการ (60 นาที)

1. ผู้วิจัยอธิบายให้ความรู้ ยกตัวอย่าง เรื่องการฉ้อโกงโดยใช้จิตวิทยา ให้เกิดศรัทธา หรือ เกิดความเมตตา อ้างข้อรับบริจาคช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส มูลนิธิ หรือใช้ศาสนาเป็นเครื่องมือหลอกลวง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมกัน พร้อมกับการใช้ Line chatbot วัยเก่าเท่าทันกลโกง (10 นาที)

2. ผู้วิจัย และทีมงานแจกบทร้องเพลงเรือ “เร่ไร ไถเงิน” ให้ผู้สูงอายุ และแสดงภาพบทร้องขึ้นจอ Projector เพื่อสอนการร้องเพลง ทั้งบทพร้อม ๆ กัน (20 นาที)

3. ผู้นำกิจกรรมดำเนินกิจกรรมแบ่งกลุ่ม แบบ Category โดยใช้หมวดวิธีการทำบุญ หรือสิ่งที่ผู้สูงอายุชอบนำไปทำบุญ จากตัวเลือกที่เตรียมไว้ให้ (มีภาพฉายขึ้นจอ) แบบละหมวดหมู่ จากนั้นให้ผู้สูงอายุเลือก แต่ไม่สามารถเลือกซ้ำกันได้ เมื่อเลือกแล้วหน้าจอจะแสดงหมวดให้ผู้สูงอายุเดินสำรวจจับกลุ่มกันตามหมวดหมู่นั้น ๆ

- กลุ่มที่ 1 Category ทำบุญด้วยเงิน เช่น ใต้ของบริจาค ถวายเงิน ติดเงินในก้นผ้าป่า หยอดตู้บริจาคค่าน้ำ ค่าไฟ ชำระหนี้สงฆ์ ฯลฯ

- กลุ่มที่ 2 Category ทำบุญด้วยของใช้หรืออาหาร เช่น ทำบุญใส่บาตร ถวายผ้าไตรจีวร จัดซื้อของถวาย ทำสังฆทาน ซื้อของที่มูลนิธิขอรับบริจาคแทนการให้เงิน ฯลฯ

- กลุ่มที่ 3 Category ทำทาน เช่น บริจาคเสื้อผ้าสิ่งของเหลือใช้ เลี้ยงโรงทานให้อาหารปลา ปล่อยปลา ปล่อยนก ฯลฯ

จากนั้นให้ กลุ่ม 1 รับบทเป็นยายบุญ กลุ่มที่ 2 รับบทเป็นยายเพิ่ม กลุ่มที่ 3 รับบทเป็นยายเสริม (10 นาที)

4. ผู้สูงอายุแต่ละกลุ่มร้องเพลงได้ตอบกันไปมา ตามบทบาทที่ตนเองได้รับ (20 นาที)

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. ผู้สูงอายุเล่นเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS ตอน จิตอาสา โดยการแชร์ขึ้นจอ Projector (เว้นแต่ผู้สูงอายุที่สะดวกเล่นเกมผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง ก็ให้ใช้เครื่องมือของตนเองเล่นไปพร้อม ๆ กันด้วย) ให้ผู้สูงอายุทุกคนร่วมตัดสินใจ เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน เมื่อเกิดความเห็นต่างในการตอบคำถาม ผู้วิจัยจะให้ผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นในการเลือกตอบของแต่ละคน จากนั้นจึงจะให้โหวตเพื่อหาข้อสรุปในการตอบคำถามแต่ละข้อ

2. ผู้วิจัยกล่าวสรุปสาระสำคัญ

3. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS

ครั้งที่ 6

เพลงลำตัดบท “คิด ระวัง ตั้งสติ”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้สูงอายุทราบช่องทางการร้องทุกข์ เมื่อถูกหลอกลวงทางเทคโนโลยี

แนวคิด / รูปแบบกิจกรรม

เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี/ นวัตกรรม	บทบาทสมมุติ	นันทนาการ
เพลงลำตัดบท “คิด ระวัง ตั้งสติ” เป็นเพลงพื้นบ้าน เพลงลำตัดมีเนื้อหา เกี่ยวกับวิธีการแจ้ง ความร้องทุกข์ หาก ประสบปัญหา อาชญากรรมทาง เทคโนโลยี วิธีการ ประเมินความเสี่ยง การระมัดระวังตนใน การใช้สื่อเทคโนโลยี	Line chatbot “วัยเก๋า เท้าทันกลโกง” จัดทำขึ้นให้มีลักษณะ เป็นข้อความส่งผ่านไลน์ สอบถามข้อมูลเรื่อง ช่อง ทางการร้องทุกข์ แจ้ง ความ หรือเบอร์โทรของ ธนาคารต่าง ๆ รวมทั้ง วิธีการเช็คชื่อ และบัญชี ของมิจาซีฟ ได้	สร้างสถานการณ์ ผ่าน การแสดงบทบาท สมมุติ พูดโต้ตอบกัน ตามสถานการณ์และ ร้องเพลงโต้ตอบกัน ตาม บทบาท ผู้สูงอายุ ในเรื่อง	“เกมปรบมือ” เป็นเกมกิจกรรม นันทนาการที่ ช่วยสร้างสมาธิ ผู้สูงอายุ เกมแบ่งกลุ่ม แบบต่อคำกลอน “เกมถามตอบ” เรื่อง มิจาซีฟ:การ รับมือ - กิจกรรมร้อง เพลงต่อคำ กลอน

ระยะเวลาที่ใช้

1:30 นาที

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงลำตัด
2. อุปกรณ์ Projector
3. Smart Phone หรือ อุปกรณ์สื่อสาร
4. ฉลากเกมแบ่งกลุ่ม แบบต่อกลอน

วิธีดำเนินการ

ชั้นนำ (15 นาที)

1. ผู้วิจัย และทีมงาน กล่าวทักทายผู้สูงอายุ และร้องเพลงลำตัดเพื่อสร้างความสนใจ และแสดงให้เห็นถึงลักษณะการร้องเพลงที่จะได้เรียนรู้ในวันนี้
2. ผู้วิจัย ใช้เกมปรบมือเพื่อสร้างสมาธิให้ผู้สูงอายุพร้อมกับการเรียนรู้

ขั้นดำเนินการ (60 นาที)

1. ผู้วิจัยอธิบายให้ผู้สูงอายุ ยึดตัวอย่าง เรื่องวิธีการปฏิบัติตนเมื่อถูกหลอกลวงทางออนไลน์ ช่องทางการแจ้งความ ร้องทุกข์ วิธีการประเมินความเสี่ยง การระมัดระวังตนในการใช้สื่อเทคโนโลยี และประสบการณ์ร่วมกัน พร้อมใช้ Line chatbot ร่วมด้วย (10 นาที)
2. ผู้วิจัย และทีมงาน แจกบทร้องเพลงลำตัดบท “คิด ระวัง ตั้งสติ” ให้ผู้สูงอายุ และแสดงภาพบทร้องขึ้นจอ Projector เพื่อสอนการร้องเพลง ทั้งบทพร้อม ๆ กัน (20 นาที)
3. ผู้นำกิจกรรมดำเนินกิจกรรมแบ่งกลุ่ม โดยใช้กลอนเพลงลำตัด บท “คิด ระวัง ตั้งสติ” ซึ่งมี 5 ตัวละครแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ มิจฉาชีพ ยายเงิน ยายทอง ยายมาก ยายมี ยายดี โดยนำบทของแต่ละตัวละครแบ่งเป็นคำ ให้ผู้สูงอายุจับฉลากและนำคำร้องที่ตนเองได้สำรวจหาเพื่อนที่มีคำร้องต่อไปมาเรียงร้อยต่อกัน จนครบส่วน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้รับบทบาทการร้องตามกลอนที่ตนจับฉลากได้ (10 นาที)
4. ผู้สูงอายุแต่ละกลุ่มร้องเพลงโต้ตอบกันไปมาระหว่างกลุ่ม ตามบทบาทที่ตนเองได้รับ (20 นาที) ประกอบกับการใช้สื่อ “คิด ระวัง ตั้งสติ”

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. ผู้วิจัย ดำเนินกิจกรรม “เกมถามตอบ” เรื่อง มิจฉาชีพ: การรับมือ โดยเปิดภาพหรือข้อความเกี่ยวกับมิจฉาชีพ ให้ผู้สูงอายุตอบคำถามว่าหากเจอสถานการณ์มิจฉาชีพอย่างนั้น จะรับมืออย่างไร หากเกิดความเห็นต่างในการตอบคำถาม ผู้วิจัยจะให้ผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นในคำตอบของแต่ละคนด้วย และเมื่อผู้สูงอายุท่านใดตอบได้ไวและถูกต้องที่สุดในแต่ละคำถาม จะได้รับสิทธิ์เลือกตัวละครที่จะแสดงเพลงพื้นบ้านในครั้งต่อไป
2. ผู้วิจัยสรุปตัวละคร และบทบาทที่ผู้สูงอายุแต่ละคนได้รับจากการเล่นเกม เพื่อเตรียมความพร้อมในการแสดงเพลงพื้นบ้านในครั้งต่อไป
3. ผู้วิจัยกล่าวสรุปสาระสำคัญ
4. ผู้วิจัยนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรม “เกมถามตอบ”

ครั้งที่ 7

“ศิลปินวัยเก๋า เท้าทันกลโกง”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากกรรมทางเทคโนโลยีผ่านการแสดงเพลงพื้นบ้านให้กับผู้สูงอายุ
2. เพื่อให้ผู้สูงอายุเกิดความภาคภูมิใจในตนเองและศิลปะการแสดงเพลงพื้นบ้าน

แนวคิด / รูปแบบกิจกรรม

เพลงพื้นบ้าน	สื่อเทคโนโลยี/นวัตกรรม	กิจกรรม
เพลงพื้นบ้านทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ - เพลงลำตัด บท “อินบ็อกซ์ หลอกรัก” - เพลงเรือ บท “เรียไร ไถเงิน” - เพลงข่อย บท “ล่อลวง ล้วงลับ” - เพลงเกี่ยวข้าว บท “บุญชีม้า ย่าไม่เอา” - เพลงลำตัด บท “คิด ระวัง ตั้งสติ”	แอปพลิเคชัน “STAAS”	สร้างสถานการณ์ ผ่านการ แสดงบทบาทสมมุติ พูด โต้ตอบกันตาม สถานการณ์และร้องเพลง โต้ตอบกันตาม บทบาท ผู้สูงอายุและมิชชันนารี ใน เรื่องนั้น ๆ - กิจกรรมร้องเพลงต่อคำ กลอน - กิจกรรมร้องเล่นร่าย

ระยะเวลาที่ใช้

1:30 นาที

อุปกรณ์

1. เครื่องดนตรีประกอบการร้องเพลงลำตัด
2. อุปกรณ์ Projector
3. Smart Phone หรือ อุปกรณ์สื่อสาร

วิธีดำเนินการ

ชั้นนำ (15 นาที)

1. ผู้วิจัย และทีมงาน กล่าวทักทายผู้สูงอายุ
2. ผู้วิจัยพูดคุยกับผู้สูงอายุเกี่ยวกับการทำกิจกรรมที่ผ่านมา

ขั้นตอนการ (50 นาที)

1. ผู้วิจัยให้แต่ละกลุ่มออกมาทำการแสดงเพลงพื้นบ้าน ที่ละกลุ่ม ทั้งหมด 5 กลุ่ม กลุ่มละ 10 นาที โดยให้ผู้สูงอายุที่ยังไม่ได้ทำการแสดงนั่งล้อมเป็นวงกลม รับหน้าที่เป็นลูกคู่และมีส่วนร่วมไปกับการแสดง (50 นาที)

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. ผู้สูงอายุเล่นเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS ทั้งหมด 4 ตอน โดยการแชร์หน้าจอ Projector (เว้นแต่ผู้สูงอายุที่สะดวกเล่นเกมผ่านเครื่องมือสื่อสารของตนเอง ก็ให้ใช้เครื่องมือของตนเองเล่นไปพร้อม ๆ กันด้วย) ให้ผู้สูงอายุทุกคนร่วมตัดสินใจ เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน เมื่อเกิดความเห็นต่างในการตอบคำถาม ผู้วิจัยจะให้ผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นในการเลือกตอบของแต่ละคน จากนั้นจึงจะให้โหวตเพื่อหาข้อสรุปในการตอบคำถามแต่ละข้อ

2. ผู้วิจัยกล่าวสรุปสาระสำคัญ

การประเมินผล

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมเล่นเกม บนแอปพลิเคชัน STAAS

เรื่องที่ 1 เรื่อง อินบ็อกซ์ หลอกรัก
เพลงลำตัด กลอนโล

(ลูกคู่) แม่โถมสะอากอย่าไวใจทาง อย่าวางใจใคร
มิจจาชีพอยู่ใกล้ตัว จงรู้ทันอย่ากลัวมันมีอยู่ทั่วเมืองไทย

(ยายศรี) สวัสดิ์ทุกท่าน ที่มากันมากมี ตัวฉันชื่อยายศรี รู้จักกันดีไซ้ใหม่
ฉันยายศรีนี้ยายทอง เราปรองดองกันดี เรานี้เป็นเพื่อนชี่ มาหลายปีเห็นจะได้
วันวันอยู่แต่บ้าน การงานไม่ได้ทำ แอบเหงาเป็นประจำ ไม่รู้จะทำอะไร
หยิบโทรศัพท์มาเปิดเฟสบุ๊ก ดูสนุกอยากจะได้เล่น มีคนโพสทั้งคอมเมนต์ ลงคลิปให้เห็นมากมาย

(ยายทอง) เฟซบุ๊กฉันก็มี สดอรั้นลงด้วย ชื่อทองกวาวคนสวย แอดมาด้วยเข้าใจใหม่
ฉันชอบโพสรูปภาพ ให้คนเขาทราบเขารู้ ทั้งสร้อยคอและต่างหู ทั้งรถหรูและบ้านใหญ่
ก็เราเป็นคนสวย แถมยังรวยไม่ขาดแคลน เมื่อวานก็ไปซื้อแหวน ลงรูปให้แฟนทุกไลค์

(มิจจาชีพ)ฉันนี่หรือชื่อว่ามิตร ลองคิดคิดไม่ต้องรีบซื้อเต็มเต็ม มิจจาชีพ วันวันต้องรับหารายได้
มิจจาชีพยุคใหม่ ต้องทันสมัยเหตุการณ์ พวกวิ่งราวปล้นบ้าน มันโบราณเกินไป
เราเนี่ยมีความรู้ ระดับครูสอนสั่ง จะหลอกล่อชอกะตัง ต้องผ่านทางออนไลน์
จะอินสตาแกรม เฟซบุ๊ก นึกสนุกก็ทวีตเตอร์ โทรศัพท์ไปตามเบอร์ เพื่อหลอกให้เธอเห็นใจ
เลื่อนเฟซบุ๊กไปเจอเหยื่อ รวยล้นเหลือชื่อทองกวาว แหมรูปโปรเธอเป็นสาว เข้าทางเราลองทักไป

(ยายทอง)อู๊ย! มีหนุ่มหล่อ มาทักขอเป็นเพื่อน ฉันเห็นแซ่พดั่งเดือน ทำให้สะเทือนถึงหัวใจ
รูปก็หล่อไม่เบา เล่นเอาฉันหวามวบ หัวใจมันเต้นตุบตบ เมื่อดูภาพโปรไฟล์ (ลูกคู่)

(มิจจาชีพ)เมื่อเธอเริ่มหลงรัก เราก็เป็นนักต้มตุ๋น ชวนเธอมาลงทุน เดี่ยวคุณจะได้กำไร
แค่ลงทุนวันละนิด เป็นธุรกิจร่วมกัน ไม่ต้องมาทำงาน อยู่บ้านก็ทำได้
ผมทำไปสามเดือน มีเพื่อนเพื่อนเขามาบอก รถหรูผมเพิ่งออก อีกทั้งเรียนเมืองนอกสบายๆ
ไม่ต้องกลัวผมหลอก อยากจะบอกให้ฟัง ผมทำงานที่กระทรวงการคลัง ที่โด่งดังยิ่งใหญ๋
สนใจรีบบอกนะครี๊บ เพราะเขารับจำกัด หารายได้ทางลัด เราคอยนัดโอนจ่าย

(ยายทอง) เขามาชวนลงทุน เราก็ไม่คุ้นไม่เคย แต่หนุ่มหล่อขอเฉลย มาเปิดเผยความใน
เขาเป็นถึงเศรษฐี มั่งมีอันจะกิน เขามีทั้งทรัพย์สิน พอได้ยินก็ถูกใจ
แต่ก็คิดเกรงกลัว มันจะชั่วหรือเปล่า เดียวปรึกษาเพื่อนสาว ว่าจะเอาอย่างไร

(ยายศรี) ฉันว่ามันแปลกแปลก นี่ครั้งแรกที่คุยกัน ได้เงินง่ายขนาดนั้น เขาคงทำกันมากมาย
ไปตรวจสอบดูให้แน่ ว่าของแท้หรือของเทียม อาจจะเป็นเล่ห์เหลี่ยม เขาก็เตรียมตัวไว้
ไอรูปเงิน รูปรถ มันปรากฏอยู่ไปทั่ว ถ้าหลงเชื่อจะหมดตัว เพราะไม่กลัวอันตราย

(ยายทอง) ที่แกพูดก็น่าคิด แต่ลองสักนิดดูหน่อย เกษียณมาฉันก็กร่อย ลองดูหน่อยหารายได้
โอนเงินไปตามที่บอก เขาคงไม่หลอกตัวฉัน อยากได้สักแสนสักล้าน เขาพอประมาณเท่าที่
ให้

(มิจจาชีพ) หลอกง่ายเสียจริงจริง ดีกว่าชิงวิ่งราว โดยเฉพาะสาวสาว คนแก่เฒ่าก็หลอกง่าย
พอเห็นเงินโอนมา ก็ใช้หาเสียแผ่น บ๊อกรีทนี่ไม่ให้เห็น บ๊อกรีทพรันทันใด

(ยายทอง) โอ๊ย...ติดต่อเขาไม่ได้ จะทำอย่างไรกันดี โดนบ๊อกรีทข้อความนี้ เราเสียที่ผู้ร้าย
เพราะความโลภของตน ทำให้จนใจเรา เพื่อนเตือนยังไม่เอา ช่างแสนเศร้าหัวใจ

(ยายศรี) ว่าเพื่อนเอ๋ยเพื่อนรัก มีมานานักเดี๋ยวนี้ มิจจาชีพมันมากมี มิตรไมตรีมันจางหาย
ทั้งโน้มน้าว หลอกหลวง โทรมาทวงก็มากเหลือ ทำให้คนหลงเชื่อ ตกเป็นเหยื่อหลายราย
ยังแอบอ้างตัวตน ว่าเป็นคนของรัฐ อ้างหน่วยงาน บริษัท แล้วก็นัดโอนจ่าย
จงอย่าไว้ใจทาง จงอย่าวางใจคน จงรู้เท่าเล่ห์กล อย่าสับสนเสียหาย

มันเสียหายหลายตำบล พวกเราทุกคนต้องรู้ตัว มิจจาชีพให้เกรงกลัว มันมีอยู่ทั่ว
เมืองไทย (ลูกคู่)

Chatbot อินบอค์ หลอกรัก

LINE

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
ทักทายค่ะ	สวัสดีครับ คุณชื่ออะไรครับ ^^
ฉันชื่อ ทองกวาวค่ะ	โห คุณทองกวาว หน้าตาสวย แล้วชื่อก็เพราะด้วยนะ ครับเนี่ย
ขอบคุณค่ะ แล้วคุณชื่ออะไร คะ	ผมชื่อมิตรครับ ยินดีที่ได้รู้จักครับคนสวย
เริ่มหลงรัก	สนใจทำธุรกิจกับผมไหมครับคุณทองกวาว เป็นการลงทุน กับทางบริษัทการคลังของผม เพียงโอนเงินมาร่วมลงทุน กับเรา ลงทุนได้ก็รูดถอนเงินพร้อมกำไร 20% บริษัทของ เรากำลังเติบโตเลยครับ อยากหาคนมาร่วมลงทุน เติบโต ไปพร้อมๆ กัน
ทำงานขนาดนั้นเลยหรอคะ	ใช่ครับ บริษัทเราจึงรับจำนวนจำกัด เพราะคนสนใจอย่าง มาก แต่ผมให้สิทธิพิเศษกับคุณทองกวาว เลยนะครับ ใน ฐานะที่เป็นคนพิเศษของผมครับ แต่ต้องรีบหน่อยนะครับ ...
ไม่สนใจ	คุณเก่งมาก ที่รู้ทันมิจฉาชีพ คิดถูกแล้ว ที่ได้ระวังให้ดี ทุกอย่างต้องมีเหตุผลที่สมควร เก่งมากค่ะ
สนใจลงทุน	คุณโดนหลอกแล้วค่ะ ! หลงกลมิจฉาชีพซะแล้ว ถ้าโอนไป คุณจะเป็นเหยื่อทันที ครั้งหน้าคิด ตรวจสอบให้ดี ก่อนนะค่ะ

เรื่องที่ 2 เรื่อง "บัญชีม้า ย่าไม่เอา"
เพลงเกี่ยวข้าว กลอนลิ

(มิจฉาชีพ) เออ..... สวัสดิ์คุณยายคุณย่า ขอเชิญชวนมากันทางนี้ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
เป็นเจ้าหน้าที่กระทรวงเกษตร ออย่าปฏิเสธเลยงานนี้ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ มีข้าวร้อนร้อนด่วนจี๋ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
เราจะคืนเงินปันผล ให้ทุกคนกันฟรีฟรี (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
ปันผลคนละสิ่ร้อย มันไม่น้อยเลยน้องพี่ (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
รับลงทะเบียนยืนยันสิทธิ์ ออย่ามัวนั่งคิดรอรี (เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
แค่เตรียมบัตรประชาชน ทุกคนพร้อมสมุดบัญชี(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
สนใจเดียวรับจัดการ โทรมาแล้วกันหาเจ้าหน้าที่(เฮ้ เอา เฮ้เฮ้)
ให้โทรมาเบอร์นี้มีสิ่งดีดีให้ท่านเอ๋ย

(ลูกคู่) เอ็งเจ้ยท่านเอ๋ย ให้โทรมาเบอร์นี้ ให้โทรมาเบอร์นี้ มีสิ่งดีดีให้ท่านเอ๋ย

(ยายกรุง) หน่วยงานเขาเลิศล้ำ แจกเงินปันผลเข้ามาเร็วรี
(ยายแก้ว) ใ้อเงินเราก็อยากได้ แต่อดสงสัยไม่ได้อยู่ดี
ใช้บัตรประชาชน เราทุกคนต้องให้สมุดบัญชี
ข้อมูลส่วนตัวเรา เอาไปให้เขามันไม่ดีไม่ตี
เงินที่เขาเอามาแจก เหมือนเอามาแลกกับข้อมูลฟรี

(ยายเกี้ยว) ฉันทเคยฟังข่าว คนร้ายชอบเอาสมุดบัญชี
มีบัญชีม้า มีบัญชีหมู มีบัญชีงู (ยายเกี้ยว) เอ๊ย!!! ไม่มีไม่มี
มีบัญชีม้าเปิดเป็นธุรกิจ เป็นเงินทุจริตถูกจับทันที
มีโทษอาญาปรับสามแสนบาท เราอย่าไปพลาดติดคุกสามปี

(ยายกรุง) จันฉันทไม่เอาดีกว่า คิดไปคิดมามันไม่เข้าที่
หน่วยงานเอาเงินมาแจก มันดูแปลกแปลกถ้าคิดให้ตี
ความโลภมาบังตา เรามารักษาข้อมูลเหล่านี้
ทั้งเบอร์โทรและเลขบัญชีระวังให้ตื่นะยายเอ๋ย

(ลูกคู่) เอ็งเจ้ยยายเอ๋ย ทั้งเบอร์โทรและเลขบัญชี ทั้งเบอร์โทรและเลขบัญชี ระวังให้ตื่นะยายเอ๋ย

เรื่องที่ 3 เรื่อง “ล่อลวง ล้วงลับ”

เพลงจ่อย กลอนโล

(มิจอาชีพ 1) สวัสดีครับนะสวัสดิ์ นั้นคุณยายสมศรีว่าไซ้ใหม่
ผมพันตำรวจเอกชื่อสมศักดิ์ คุณคงไม่รู้จักผมเป็นตำรวจใหญ่
เราพบหลักฐานว่าคุณเกี่ยวข้อง กับคดีฟ้องร้องผิดกฎหมาย
เป็นคดีฟอกเงินนะคุณครับ คุณจะยอมรับหรือจะฟังใหม่

(ยายสมศรี) ฉันไม่เคยฉันก็ไม่เคย ไม่มีละเลยในเรื่องกฎหมาย

(มิจอาชีพ 1) ผมมีข้อมูลอยู่ที่นี้ ถ้าคุณคิดว่าไม่มีอย่าเพิ่งแน่ใจ
ต้องออกหมายเรียกแจ้งจับคุณ แต่ต้องถามข้อมูลอาจะช่วยให้
ต้องยืนยันตัวตนตรวจสอบให้ดี จะโอนสายให้เจ้าหน้าที่คนต่อไป
ถ้าคุณบริสุทธิ์ต้องร่วมมือกัน ถ้าเป็นอย่างนั้นอาจะช่วยให้

(เอซา เอซา ซา ซา ซา นอยแม่)

บทพูด มิจอาชีพ 2 : สอบถามข้อมูลส่วนบุคคลกันระหว่างมิจอาชีพและคุณยาย (เป็นการพูดแบบบทบาทสมมุติให้สื่อสารกันเองตามสโคปของเรื่อง) Chatbot ล่อลวง ล้วงลับ

(มิจอาชีพ 2) สวัสดีครับคุณสมศรี ไม่ทราบว่าคุณนี้อยู่ที่ไหน
ช่วยติดตั้ง app ตามที่ผมส่ง link นี้คุณต้องส่งให้ที่ line
เปิด application ของหน่วยงาน จะตรวจสอบในการทำผิดได้
ถ้าไม่ติดตั้ง app จะโดนจับทันที สอแวจะหนีวุ่นวาย

(เอซา เอซา ซา ซา ซา นอยแม่)

(ยายสมศรี) ฉันกลัวแล้วจ้า กลัวแล้วท่าน จะให้ฉันทำการซึ่งว่าสิ่งใด
ฉันลง app แล้วกรอกข้อมูล ต้องขอขอบคุณท่านตำรวจใหญ่
เอ๊ะแต่ว่าอยู่อยู่โทรศัพท์มันค้าง นี่ฉันจะหาทางซึ่งว่าแก้ไข
นี่เงินโอนเกลี้ยงหมดในบัญชี ทำยังไงกันดีโทรออกไม่ได้
จะออกไปหาคนช่วยเรา จะออกไปหาเพื่อนสาวคงช่วยให้

(เอซา เอซา ซา ซา ซา นอยแม่)

(เพื่อนยายสมศรี)	ว่าแยะแล้วเพื่อนเพื่อนกำลังแยะ	โดนต้มแล้วแกแยะไปกันใหญ่
ในการสื่อสารของหน่วยงานรัฐ		เขาไม่มีการจัดนโยบาย
ไม่มีโทรคุยผ่านลิงค์ต่างๆ		ไม่มีคุยผ่านทางช่องแชทไลน์
จะโหลด app ได้ต้องผ่าน play store		ไม่จั่งนั้นก็โดนหลอกหลงไป
ทั้ง app store ก็น่าเชื่อถือ		นอกนั้นอาจคือพวกผู้ร้าย
เฮ้อ!!! รีบไปธนาคารอายัติบัญชี		จำไว้ให้ตื่นยายยาย
(เอซา เอซา ซา ซา ซา ซา นอยแม่)		

Chatbot ล้อลง ล้วงลับ (ระหว่างการร้อง)

LINE

Key word ข้อความ	การตอบกลับของไลน์แชทบอท
สมศรีเองค่ะ	ติดตั้ง App นี้ได้เลยครับ.....

Chatbot ล้อลง ล้วงลับ

LINE

Key word ข้อความ	การตอบกลับของไลน์แชทบอท
อ้างเป็นหน่วยงานรัฐ	คลิกลิงค์เพื่อติดตั้ง Application ก่อนหมดอายุการใช้งาน...
ลงให้โลก1	คุณได้รับรางวัลพิเศษมูลค่า 10,000 บาท คลิกลิงค์เพื่อแจ้งความประสงค์รับรางวัลด่วน.....
ลงให้โลก2	เน็ตไอดอลคนดัง พุดแบบนี้ได้หรือ
หลอกให้กลัว1	นี่เซวี่เธอจริงไหมหรือถูกตัดต่อ...
หลอกให้กลัว2	บัญชีของคุณถูกระงับเนื่องจากมีความพยายามเข้าระบบไม่ถูกต้อง คลิกเปลี่ยนรหัสทันที...
หลอกให้กลัว3	รหัสผ่าน Facebook ของคุณถูกเปลี่ยนเรียบร้อยแล้ว หากคุณไม่ได้เปลี่ยนกรุณาคลิก.....

เรื่องที่ 4 เรื่อง “เรียไร โกงเงิน”
เพลงเรือ กลอนลา

(ยายบุญ) เออ...

ฉันเกษียณมานาน ฉันว่างงานโปรดทราบ ลูกได้ซื้อโทรศัพท์ (ฮ่าให้) ให้มา
เรื่องโทรศัพท์ฉันก็เก่ง ฟังเพลงฉันก็คล่อง แอดเป็นเพื่อนพี่น้อง (ฮ่าให้) อย่างว่า
ว่าแชทไลน์หาเพื่อน ไว้แจ้งเตือนยามเหงา สวัสดิ์ตอนเช้า (ฮ่าให้) ขึ้นอุรา

เห็นเพื่อนส่งข่าว มีเรื่องราวบอกมา

มีศูนย์เด็กยากไร้ อยากจะให้น้ำพา

บริจาคช่วยเหลือ จุนเจือเงินตรา

จะถามเพื่อนไปว่า อยู่ไหนเออ

(ลูกคู่) จะถามเพื่อนไปว่า อยู่ไหนเออ บริจาคช่วยเหลือ จุนเจือเงินตรา

(ฮ่า) ช่วยเหลือช่วยเหลือ จุนเจือเงินตรา จะถามเพื่อนไปว่า อยู่ไหนเออ (ฮ่าให้) เจียบ เจียบ)

(ยายเพิ่ม) เออ...

ฉันก็ไม่เคยไป เพื่อนใน LINE เขาส่งต่อเห็น เด็กเด็กมายืนรอ (ฮ่าให้) หลายหน้า
นึกถึงลูกนึกถึงหลาน น่าสงสารเด็กตาดำดำ บริจาคช่วยกันทำ (ฮ่าให้) เมตตา
โอนไปง่ายง่าย ไม่ต้องร่นวายลำบาก เพราะเราก็อายุมาก (ฮ่าให้) แก่ชรา

ร่วมบุญกุศล เราทุกคนกรุณา

นึกว่าช่วยเมตตา เด็กเด็กเออ

(ลูกคู่) นึกว่าช่วยเมตตา เด็กเด็กเออ ร่วมบุญกุศลเราทุกคนกรุณา

(ฮ่า) กุศลกุศล เราทุกคนกรุณา นึกว่าช่วยเมตตา เด็กเด็กเออ (ฮ่าให้) เจียบ เจียบ)

(ยายเสริม) เออ...

ฉันรู้สึกไม่ค่อยจะดี ช่วงนี้เหมือนดวงจะตก ฉันเพิ่งอายุได้ 16 (ฮ่าให้) ปีกว่า
อยากทำบุญสักหน่อย ทำน้อยน้อยมันดูไม่ได้ ฉันอยากจะทำบุญใหญ่ (ฮ่าให้) ขึ้นมา

เปิดแชทดู line เห็นใครส่งมา

ทำบุญบริจาค ต้องการมากด้วยหนา

ขอกุศลน้ำพา สุขใจเออ

(ลูกคู่) ขอกุศลน้ำพา สุขใจเออ ทำบุญบริจาค ต้องการมากด้วยหนา

(เข้า) บริจาคบริจาค ต้องการมากด้วยหนา ขอกุศลนำพา สุขใจเอ๋ย (ฮาให้ เจียบ เจียบ)

(ยายบุญ) เออ...

อยากบริจาคสิ่งของ เดียวจะลงในตู้ จำได้ว่ามีอยู่ (ฮาให้) เสื้อผ้า
ทั้งของเล่นของหลาน มีเต็มบ้านทั้งตุ๊กตา
แบ่งกันใช้เถิดหนา เมื่อถึงเวลาเอ๋ย

(ลูกคู่) แบ่งกันใช้เถิดหนา เมื่อถึงเวลาเอ๋ย ทั้งของเล่นของหลาน มีเต็มบ้านทั้งตุ๊กตา

(เข้า) ของหลานของหลาน มีเต็มบ้านทั้งตุ๊กตา แบ่งกันใช้เถิดหนา เมื่อถึงเวลาเอ๋ย (ฮาให้ เจียบ
เจียบ)

**บทพูด คุณยายบุญ ค้นหาข้อมูลเด็กยากไร้แห่งนั้นใน Google และเบอร์โทรติดต่อไป
สอบถามจนได้ความว่าศูนย์เคยเปิดรับบริจาคแต่ ตอนนี้ปิดไปนานแล้ว ไม่ได้เปิดรับ
บริจาคแต่อย่างใด (เป็นการพูดแบบบทบาทสมมุติให้สื่อสารกันเองตามสโคปของเรื่อง)**

(ยายบุญ) เออ...

ฉันเข้ากลุ่มทักไป ศูนย์เด็กยากไร้ ไม่มี เกือบโดนหลอกแล้วละสิ (ฮาให้) เพื่อนยา

(ยายเสริม) วุ้ยวายตายตาย ฉันโอนไปเรียบร้อยแล้ว โอนไปไม่ใช่น้อย (ฮาให้) เหมือนกว่า
กว่า

(ยายเพิ่ม) ฉันไปถามไลน์อีกกลุ่ม เขาเข้ามาถามพากันบอก สรุปพวกเราโดนหลอก(ฮาให้) บอกมา

(ยายเสริม) ฉันคิดแล้วแบบนี้ มันไม่ดีออกจะแย่มากก็แฮร์แฮร์แฮร์ (ฮาให้) ส่งต่อมา

ต้องเช็คให้ชัวร์ก่อนแฮร์ มันจะแย่นะพี่จ๋า

มีจลาชีพม้นมีมาก รับบริจาคทั่วหน้า

อย่าไปโอนมั่วมั่ว เจอกับตัวแล้วไหมละ

ต่อไปคราวหน้า จะเช็คซ้ำซ้ำให้ชัวร์เอ๋ย

(ลูกคู่) ต่อไปคราวหน้า จะเช็คซ้ำซ้ำให้ชัวร์เอ๋ย อย่าไปโอนมั่วมั่ว เจอกับตัวแล้วไหมละ

(เข้า) มั่วมั่วมั่วมั่ว เจอกับตัวแล้วไหมละ ต่อไปคราวหน้า จะเช็คซ้ำซ้ำให้ชัวร์เอ๋ย (ฮาให้ เจียบ
เจียบ)

Line chatbot เร็วไร โถเงิน		LINE
Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot	
ดูดวง	รับดูดวงออนไลน์จากเลขบัตรประชาชน แม่นมาก! ช่วยคุณวางแผนชีวิต เพื่ออนาคตที่ดีของคุณ สนใจดูดวง พิมพ์ สนใจ 99	
สนใจ 99	คุณโดนหลอกแล้วละ ! หลงกลมิจฉาชีพซะแล้ว มิจฉาชีพจะนำ ข้อมูลส่วนตัวเราไปทำสิ่งไม่ดีแน่นอน ครั้งหน้าคิด ตรวจสอบให้ดี ก่อนนะคะ	
ทำบุญ	ขออนุญาตบอบุญเหล่าผู้มีจิตศรัทธาทุกท่าน ขอเชิญร่วมทำบุญ เป็นเจ้าภาพสร้างซุ้มประตู ถวายวัดผ่องผุด จังหวัดปทุมธานี 🌸 กองบุญละ 999 บาท หรือ ตามแต่กำลังศรัทธา 🌸 ธนาคารกรุงเก่า เลขบัญชี 123 - 456- xxxx 🌸 ชื่อบัญชี วัดผ่องผุด 🏯 อานิสสงส์การสร้างซุ้มประตูวัด 🏯 1. ซุ้มประตูเป็นหน้าตาของวัด ผู้ที่ทำบุญจะมีผู้นับหน้าถือตา มี ชื่อเสียงเกียรติยศ มีบริวารมาก 2. มีคนรักนับถือ ให้การสนับสนุน 3. มีสุขภาพแข็งแรงเหมือน อีรฐ เหล็กหินที่นำมาสร้าง 4. ท่านที่สร้างประตู ได้อานิสสงส์ มีโอกาส ดีๆ สุขีชีวิต ทุกครั้งที่มีคน ผ่านประตู เข้าไปไหว้พระหรือไปปฏิบัติธรรม เราจะได้อานิสสงส์ ทั้ง ทางโลกและทางธรรม 5. อานิสสงส์พิเศษ ของการสร้างซุ้มประตู คือ ช่วยเปิด บัญหา ทั้งหลายออก ไขสิ่งที่ปิดให้เปิดออก ขออนุโมทนาบุญ กับทุกท่าน มา ณ โอกาสนี้ด้วย สาธุ ๆ ๆ	
ร่วมบุญ	คุณโดนหลอกแล้วละ ! หลงกลมิจฉาชีพซะแล้ว เพราะวัดผ่องผุด จังหวัดปทุมธานี ไม่มีนะ ครั้งหน้า ตรวจสอบให้ดีก่อนว่ามีวัดอยู่ จริงไหม ถ้ามีแล้ววัดนี้เขารับบริจาคจริงหรือไม่ จะได้ไม่โดนหลอก นะคะ	

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
ไม่สนใจ	คุณเก่งมาก ที่รู้ทันมิจฉาชีพ คิดถูกแล้ว ที่ได้ระวังให้ดี ทุกอย่างต้องมีเหตุผลที่สมควร เก่งมากค่ะ
บริจาค	ขอเชิญผู้มีจิตศรัทธาทั้งหลายร่วมมอบโอกาสทางการศึกษาให้กับ “เด็กเรียนดี...แต่ยากจน” เพื่อเป็นพลังขับเคลื่อนให้พวกเขาได้รับ การศึกษาที่สูงขึ้นและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น โดย ท่านสามารถร่วมสนับสนุนทุนการศึกษา “เด็กเรียนดี...แต่ ยากจน” ผ่านบัญชีมูลนิธิเด็กยากไร้  กสิกรไทย เลขที่บัญชี 126-1-55xxx-x #หนึ่งความตั้งใจของท่านจะเป็นดั่งแรงพลังเพื่อสร้างโอกาสทาง การศึกษาให้แก่เด็กได้มีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้นต่อไป
ร่วมบริจาค	ระวังโดนหลอก ก่อนโอน ควรตรวจสอบให้ดีก่อนว่ามีหน่วยงานนี้ อยู่จริงหรือไม่ ถ้ามีแล้วมูลนิธิรับบริจาคจริงหรือไม่ จะได้ไม่โดน หลอกนะคะ

เรื่องที่ 5 เรื่อง “คิด ระวัง ตั้งสติ”
เพลงลำตัด กลอนลา

(ลูกคู่) เรื่องอาชญากรรม ขอแนะนำทุกท่านที่มา

อย่าหลงคารมเล่ห์กลอุบาย ต้องรู้ทันผู้ร้ายจะไม่โรยรา

(ยายเงิน) ปัจจุบันทุกวันนี้ เทคโนโลยีทันสมัย มีจาชีพก็มากมาย
ทั้ง facebook และ LINE เลยท่านจำ
วันนั้นฉันส่งเครื่องซิงกาแฟ ลดราคาแถมในรอบปี
กดสั่งและโอนเงินทันที โดนเขิดเงินหนีไม่เป็นท่า

(ยายทอง) แกซื้อของก็ต้องดูดีดี โฆษณาแบบนั้นถูกเกินไป
จึงโดนหลอกให้เสียใจ เพราะคุณภาพของไม่สมราคา

(ยายมาก)(โยยก)	ฉันจะบอกให้	ทั้งชายและหญิง	ความโลภใหญ่ยิ่ง	มันเป็นสิ่งบังตา
	เดี๋ยวนี้กดลิ้งค์	ก็ยังมี	กดแล้วได้เงินฟรี	บางทีส่งมา
	ส่งทางมือถือ	พลังมือกดกด	ดูเงินหายหมด	อย่าไปกดเลยหนา
	ไม่มีนโยบาย	ส่งลิ้งค์ไปแบบนั้น	ทั้งรัฐและหน่วยงาน	ให้รู้กันทั่วหน้า

(ยายมี)	ถ้าเจอไปกด	จะหายหมดข้อมูล	จะต้องว่าวุ่น	นะคุณคุณจำ
	ฉันเคยได้ยิน	ที่ตำรวจเขาบอก	ให้รีบกดขโมยออก	เมื่อถึงเวลา
	ไอ้พวกผู้ร้าย	มันจะไม่สามารถ	ใครเจอออกดพลาต	อาจมีปัญหา

(ยายดี)	ข้อมูลส่วนตัว	ก็แจกทั่วไป	โทรมาขอให้	มีหลายสายโทรมา
	เลขบัตรประชาชน	อีกทั้งเลขบัญชี	ที่อยู่ก็มี	จะเสียทุกอย่างว่า
	ปลอมเป็นตำรวจมา	สำรวจตามจับ	บอกเลยนะครับ	เขาจะไม่โทรหา

(ยายเงิน) มีจาชีพมีหลากหลาย ต่างมีอุบายมาหลอกเรา

บ้างลงให้โลภมัวเมา หากเราไม่พิจารณา

ใครพลาดต้องรับทันที อายุติบบัญญัติแล้วรับแจ้งเหตุการณ์ มีสิ่งช่องทางแจ้งมา

ร้องเรียนสถานีตำรวจ ที่สำรวจอยู่ใกล้บ้าน หรือจะร้องเรียนผ่าน 1441 นั้น ได้ทุกเวลา

(ยายทอง)หรือโทร 081 866 3000 เจ้าหน้าที่จะรับข้อมูล เราและคุณได้ปรึกษา
จะร้องเรียนผ่านเว็บไซต์ thaipoliceonline.com เขาได้เตรียมความพร้อม เพื่อไปล้อมผู้ต้องหา
อาชญากรรมเทคโนโลยี ระวังให้ดีที่สุด มีสติคิดพิจารณาดี ปรึกษาผู้รู้ดีกว่า

**เราจะมาร่วมมือกัน ด้านพวกพาลมาหลอกลง ไอ้เรื่องนี้ไม่ต้องห่วง ย่ามาลงให้
เสียเวลา (ลูกคู่)**

Chatbot คิด ระวัง ตั้งสติ

LINE

Key word ข้อความ	การตอบกลับของ Line chatbot
ช่องทางร้องทุกข์	โทร 1441 หรือ โทร 081 866 3000 และสามารถไปแจ้งความที่สถานีตำรวจใกล้บ้านได้เลย
เช็คชื่อคนโกง	คลิก https://www.blacklistseller.com/
โทรแจ้งธนาคาร	ธนาคารกสิกรไทย 02-888 8888 กด 001 ธนาคารกรุงไทย 02-111 1111 กด 108 ธนาคารกรุงศรีอยุธยา 1572 กด 5 ธนาคารกรุงเทพ 1333 หรือ 02 645 5555 กด 3 ธนาคารไทยพาณิชย์ 02-777 7575 ธนาคารทหารไทยธนชาติ 1428 กด 03 ธนาคารออมสิน 1115 กด 6 ธนาคารซีไอเอ็มบี ไทย 02-626 7777 กด 00 ธนาคารไทยเครดิตเพื่อรายย่อย 02-697 5454 ธนาคารยูโอบี และ ซิตีแบงก์ 02-344 9555 ธนาคารแลนด์แอนด์เฮาส์ 02-359 0000 กด 8 ธนาคารอาคารสงเคราะห์ 02-645 9000 กด 33 ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร 02-555 0555 กด*3 ธนาคารเกียรตินาคินภัทร 02-165 5555 กด 6

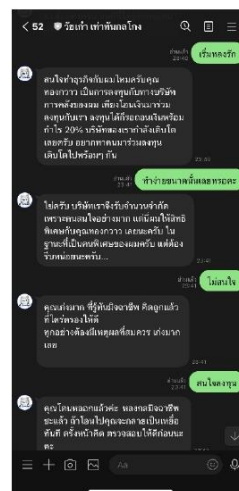
วิธีการร้องในแต่ละบท



Application STAAS หยุด คิด ถาม ทำ
สร้างโดย มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ
(สสส.)



Line chatbot สร้างโดยผู้วิจัย



แบบวัดความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

แบบวัดความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (พัฒนาจากแบบทดสอบวัดชีนไฮเบอร์ โดยสำนักงานตำรวจแห่งชาติ)

คำชี้แจง : แบบวัดนี้มีจำนวน 20 ข้อ สำหรับผู้สูงอายุตอบด้วยตนเอง โดยทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องสี่เหลี่ยม ☐ ที่ถูกต้องที่สุดตามการพิจารณาของผู้ตอบ

1. ความโลภ เช่น การหลอกล่อด้วยเงิน ของฟรี หรือลงทุนได้ผลตอบแทนสูงผิดปกติ เป็นจุดอ่อนของผู้เสียหาย ที่กลุ่มมิจฉาชีพใช้เป็นช่องทางในการหลอกลวงทางออนไลน์ใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

2. ความกลัว เช่น หลอกให้กลัวว่าจะต้องถูกดำเนินคดีในคดีที่อัตราโทษสูงเป็นจุดอ่อนของผู้เสียหาย ที่กลุ่มมิจฉาชีพใช้เป็นช่องทางในการหลอกลวงทางออนไลน์ใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

3. ความหลง หรือความสงสาร เช่น หลอกให้หลงเชื่อว่าเป็นบุคคลที่ตนคุ้นเคย หลอกให้หลงรัก การร่วมบริจาคให้กับหน่วยงาน หรือบุคคลต่างๆ เป็นจุดอ่อนของผู้เสียหาย ที่กลุ่มมิจฉาชีพใช้เป็นช่องทางในการหลอกลวงทางออนไลน์ใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

4. นายสมชาย เห็นเพจเงินกู้ออนไลน์ไม่มีดอกเบี้ย ให้วงเงินสูง อนุมัติง่าย สนใจจึงติดต่อเข้าไปให้ข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดไป ได้รับแจ้งว่าใส่เลขบัญชีผิด ต้องใช้เงินค้ำประกันในการแก้ไขจึงได้รับการพิจารณาสินเชื่อ เหตุการณ์นี้แนวโน้มว่าจะเป็นหลอกลวงหรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

5. หากได้รับข้อความ ชักชวนให้คุณร่วมทำงาน โดยจะมีรายได้เดือนละ 20,000 บาท สามารถทำงานออนไลน์ได้ที่บ้าน และไม่ต้องมีประสบการณ์ในการทำงาน เพียงแค่กดไลก์ เพื่อเพิ่มยอดผู้ชมให้ทางบริษัท แต่เพียงเสียค่าสมัครงาน 6,000 บาท ซึ่งจะต้องโอนมาก่อน เมื่ออบรมเสร็จจะเริ่มทำงานได้ทันที คุณจะทำอย่างไรในสถานการณ์นี้

☐ รับดำเนินการโอนเงินไปให้บริษัทเพื่อเข้าร่วมสัมมนา

☐ ไม่ตอบอีเมล และเลิกสนใจอีเมลฉบับดังกล่าว

6. การกู้เงินจากธนาคารหรือสถาบันทางการเงิน ที่ได้รับการรับรองจากธนาคารแห่งประเทศไทยเท่านั้น โดยไม่ได้กระทำผ่านช่องทางออนไลน์ ปลอดภัยที่สุดใช่หรือไม่

☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

7. ควรกู้เงินผ่านแอปพลิเคชันเงินกู้ ที่ให้เงินเร็ว โดยไม่พิจารณาหลักฐานใด ๆ และคิดดอกเบี้ยต่ำกว่าธนาคาร ใช่หรือไม่

☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

8. หากท่านได้ตัดสินใจเปิดบัญชีกับบริษัทลงทุนออนไลน์ และได้กำไรมาตลอด แต่เมื่อประสงค์จะถอนเงินกำไรออกมา กลับได้รับแจ้งว่า คุณกรอกข้อมูลไม่ถูกต้อง ทำให้ไม่สามารถถอนเงินได้ ต้องโอนเงินเพิ่มเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด รวมถึงค่าธรรมเนียมในการปิดบัญชี ในสถานการณ์เช่นนี้ท่านควรตัดสินใจอย่างไร

☐ รับโอนเงินค่าแก้ไขระบบ ค่าธรรมเนียมในการปิดบัญชี โดยเร็วเพื่อจะได้ไม่เสียค่าธรรมเนียมเพิ่มเติมอีก ระวังระวังในการถอนเงินครั้งต่อไปไม่ให้ผิดพลาดจะได้ไม่ต้องเสียเงินค่าแก้ไขเพิ่ม

☐ หยุดลงทุนทันที และหยุดการโอนเงินเพิ่มไม่ว่ากรณีใด ๆ เพราะเป็นแผนประทุษกรรมคนร้ายที่ใช้อยู่เป็นประจำ แล้วรีบแจ้งความออนไลน์หรือสถานีตำรวจที่สะดวก

9. หน่วยงานราชการ จะไม่มีมาตรการในการให้อินเทอร์เน็ตเพื่อการตรวจสอบโดยเด็ดขาด ใช่หรือไม่

☐ ใช่

☐ ไม่ใช่

10. เจ้าหน้าที่หน่วยงานรัฐ โทร หรือส่งข้อความทางไลน์มาถึงท่าน โดยบอกข้อมูลส่วนตัวของท่านได้ และขอให้ท่านโอนเงินในบัญชีเพื่อตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ หรือขอข้อมูลส่วนตัวเพิ่ม โดย

เฉพาะที่เกี่ยวกับบัญชีธนาคาร ข้อความดังกล่าวเป็นลักษณะที่เข้าข่าย การหลอกลวงออนไลน์หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

11. ควรระวังหมายเลขโทรศัพท์ ที่มีเครื่องหมาย + นำหน้า ใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

12. หากมีบุคคลซึ่งท่านไม่เคยรู้จัก มาทักท่านผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ชักชวนพูดคุยในเชิงชู้สาว จนรู้สึกหลงรัก ต่อมาจะอ้างว่ามีเรื่องเดือดร้อนขอความช่วยเหลือและจะชดใช้คืนให้ภายหลัง ท่านจะช่วยเหลือหรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

13. หน่วยงานของรัฐ ไม่มีนโยบายในการสอบถามข้อมูลกับประชาชนผ่านทางแอปพลิเคชัน ไลน์ ใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

14. มีโทรศัพท์เข้ามา อ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานราชการ โดยแจ้ง จะคืนเงินภาษีหรือเงินต่าง ๆ ให้ท่าน แต่จะต้องติดตั้งแอปพลิเคชันผ่านลิงก์ที่จะส่งให้ทางแอปพลิเคชันไลน์ ท่านควรติดตั้งแอปพลิเคชันที่ส่งมาทางไลน์หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

15. มี SMS จากบริษัท หน่วยงาน บริษัทต่าง ๆ ที่ท่านเคยใช้บริการ ส่งมามอบสิทธิพิเศษ ส่วนลดของขวัญให้ท่าน โดยให้กดเข้าไปลิงก์ที่ส่งมาใน SMS ท่านควรกดลิงค์เพื่อรับสิทธิพิเศษหรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

16. ตามนโยบายธนาคารแห่งประเทศไทย ธนาคารจะไม่ส่งลิงก์ผ่าน SMS ให้กับผู้ใช้บริการ ใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

17. ไม่ติดตั้งแอปพลิเคชันผ่านลิงก์หรือเว็บไซต์ และการส่งมาทางไลน์ โดยเด็ดขาด มือถือระบบ Android ให้ติดตั้งผ่าน แอป Play Store เท่านั้น มือถือระบบ iOS ให้ติดตั้งผ่าน App Store เท่านั้น ใช่หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

18. ท่านควรแชร์ลิงก์ น่าสงสัย ให้เพื่อนทราบ เพื่อเตือนไม่ให้ตกเป็นเหยื่อรายต่อไปหรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

19. สินค้าราคาต่ำกว่าท้องตลาดมาก หรือเมื่อเทียบกับราคาที่ต้องจ่ายสินค้านั้นคุณภาพดีเกินราคา โดยอ้างว่าโรงงานจะปิด แต่ไม่สามารถตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ ของโรงงานที่กล่าวอ้างได้น่าจะเป็นการหลอกลวงขายสินค้าออนไลน์ หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

20. หน่วยงานราชการมีมาตรการ ในการโทรติดต่อให้ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันผ่านลิงก์ข้อความ SMS หรือ แอปพลิเคชันไลน์ หรือไม่

☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

รวมคะแนน

คะแนนเต็ม 20

การคิดค่าคะแนน ให้ 1 คะแนน หากตอบตรงตามข้อต่อไปนี้

เกณฑ์การแปลผลแบบวัดความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี	
ลำดับที่	การแปลค่าคะแนน
ข้อ 1	ตอบ ใช่
ข้อ 2	ตอบ ใช่
ข้อ 3	ตอบ ใช่
ข้อ 4	ตอบ ใช่
ข้อ 5	ตอบ ไม่ตอบอีเมล และเลิกสนใจอีเมลฉบับดังกล่าว
ข้อ 6	ตอบ ใช่
ข้อ 7	ตอบ ไม่ใช่
ข้อ 8	ตอบ หยุดลงทุนทันที และหยุดการโอนเงินเพิ่มไม่ว่ากรณีใด ๆ เพราะเป็นแผน ประทุษกรรมคนร้ายที่ให้อยู่เป็นประจำ แล้วรีบแจ้งความออนไลน์หรือสถานี ตำรวจที่สะดวก
ข้อ 9	ตอบ ใช่
ข้อ 10	ตอบ ใช่
ข้อ 11	ตอบ ใช่
ข้อ 12	ตอบ ไม่ใช่
ข้อ 13	ตอบ ใช่
ข้อ 14	ตอบ ไม่ใช่
ข้อ 15	ตอบ ไม่ใช่
ข้อ 16	ตอบ ใช่
ข้อ 17	ตอบ ใช่
ข้อ 18	ตอบ ไม่ใช่
ข้อ 19	ตอบ ใช่
ข้อ 20	ตอบ ไม่ใช่

ช่วงคะแนน	การแปลผล
0 – 6	มีความรู้ในระดับ น้อย
7 – 13	มีความรู้ในระดับ ปานกลาง
14 - 20	มีความรู้ในระดับ มาก

แบบสอบถามความพึงพอใจ

คำชี้แจง : ภายหลังจากทำกิจกรรม ให้ท่านประเมินความพึงพอใจในการทำกิจกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้อย่างตรงไปตรงมา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ต้องการ โดยมีมาตราวัดระดับความพึงพอใจ ดังนี้
 1 หมายถึง น้อยที่สุด / 2 หมายถึง น้อย / 3 หมายถึง ปานกลาง / 4 หมายถึง มาก / 5 หมายถึง มากที่สุด

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม						
1.1	กิจกรรมสามารถเรียนรู้และปฏิบัติตามได้					
1.2	ตรงตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม					
1.3	มีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม					
2. ด้านวิทยากร						
2.1	ให้ความรู้ตรงตามวัตถุประสงค์					
2.2	ความสามารถการเป็นผู้นำในกิจกรรม					
2.3	การเอาใจใส่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง					
3. ด้านการดำเนินกิจกรรม						
3.1	กิจกรรมเหมาะสมกับผู้เข้าร่วม					
3.2	กิจกรรมเหมาะสมกับข้อมูล เนื้อหา สาระ					
3.3	ความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรม					
3.4	ความเหมาะสมของระยะเวลาในการทำกิจกรรม					
4. ด้านคุณประโยชน์ของกิจกรรม						
4.1	ท่านได้รับความรู้เรื่องอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมากขึ้น					
4.2	ท่านสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน					
4.3	กิจกรรมสร้างความภาคภูมิใจในการอนุรักษ์แหล่งพื้นบ้าน					
รวม						

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....



ขอความอนุเคราะห์ใช้ แอปพลิเคชัน STAAS

ที่ อว 8714/

007



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กทม.10110

๑๒ มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ใช้งานแอปพลิเคชัน "STAAS หยุต คิต ถาม ท่า" เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา
เรียน ประธานศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ

- | | |
|--|--------------|
| สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. แผนกิจกรรมงานวิจัยเรื่องนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน | จำนวน 1 ฉบับ |
| 2. โครงร่างปริญญานิพนธ์เรื่องนวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน | จำนวน 1 ฉบับ |

ตามที่ คณะนักวิจัยของกลุ่มวิจัยสื่อสารเพื่อการพัฒนา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล นำโดย รองศาสตราจารย์ ดร.นันทิยา ดวงมณี ประธานกลุ่มวิจัยฯ โดยการสนับสนุนทุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้สร้างนวัตกรรม เกมออนไลน์ "STAAS หยุต คิตถาม ท่า" สำหรับผู้สูงอายุได้ใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนเพื่อฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อ นั้น

ในการนี้ นางสาวกัญญา ตูฬิจิตร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปและการแสดงศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กำลังดำเนินการวิจัย เรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ โดยมีแนวคิดในการบูรณาการร่วมกันระหว่างเพลงพื้นบ้าน กิจกรรมบทบาทสมมติ และสื่อเทคโนโลยี เพื่อพัฒนากิจกรรมในการสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (มีจาช็พออนไลน์) ให้กับผู้สูงอายุ นิสิตจึงมีความสนใจที่จะนำ แอปพลิเคชัน "STAAS หยุต คิต ถาม ท่า" มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมของงานวิจัยนี้ โดยให้กลุ่มตัวอย่างใช้งานผ่านสมาร์ตโฟน เพื่อเป็นการเสริมสร้างและตรวจสอบการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งจะอยู่ในขั้นสรุปการทำกิจกรรม ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติรัตน์ นพอุดมพันธ์)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทร. 02 - 260 - 0123 ต่อ 110 หรือ 09 - 5419-2414

ตอบรับอนุญาตการใช้ แอปพลิเคชัน STAAS



กลุ่มวิจัยการสื่อสารเพื่อการพัฒนา
สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย
มหาวิทยาลัยมหิดล อ.พุทธมณฑล สาย 4
ต.ศาลายา อ.พุทธมณฑล จ.นครปฐม 73170
โทร. 02-8002308-14 ต่อ 3507

สพ. 043/2567

วันที่ 15 มกราคม 2567

เรื่อง อนุญาตให้ใช้งานแอปพลิเคชัน “STAAS หยุด คิต ถาม ทำ” เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

เรียน คณะบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อ้างถึง หนังสือที่ อว 8714/007 ลงวันที่ 12 มกราคม 2567

ตามหนังสือขอความอนุเคราะห์การใช้งาน แอปพลิเคชัน “STAAS หยุด คิต ถาม ทำ” เพื่อการทำวิจัยของนางสาว กัญญา ตู๊พิจิตร นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะการแสดงศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ นั้น

ในการนี้ ศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล ได้ พิจารณาแล้ว และยินดีให้นางสาวกัญญา ตู๊พิจิตร นำแอปพลิเคชัน “STAAS หยุด คิต ถาม ทำ” ไปใช้ในการทำกิจกรรมงานวิจัย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

Digitally signed by
Nuntiya
Dungphummes
Date: 2024.01.15
11:15:41 +07'00'

(รองศาสตราจารย์ ดร.นันทิยา ดวงมณี)

ประธานศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ

ผู้ประสานงาน นายอิศรา หงษาวัน

โทร. 063-356-6713

E-mail : iceml.mahidol@gmail.com

ขอความอนุเคราะห์ข้อมูล

ที่ อว 8714.1 / 0869



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กทม.10110

26 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนางานวิจัย “นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน
อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ”

เรียน คณะกรรมการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ

ด้วย สถานการณ์ประเทศไทยในปัจจุบันกลายเป็นสังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนี้มาพร้อมกับความท้าทาย และภัยคุกคาม ปัจจุบันเกิดปัญหาอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ที่สร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจ และสังคมเป็นอย่างมาก ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประเทศชาติ ภาคธุรกิจ และปัจเจกบุคคล ทั้งนี้หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนต่างร่วมมือกันสร้างแนวทางป้องกัน ปรารภปราม ปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อป้องกันมิให้ประชาชนตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งมีความสอดคล้องตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ประเด็นความมั่นคง ข้อ 3.2 แผนย่อยการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่มีผลกระทบต่อความมั่นคง รวมถึงนโยบายและแผนปฏิบัติการว่าด้วยการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (พ.ศ. 2565 - 2570) ในยุทธศาสตร์ที่ 1 สร้างขีดความสามารถในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ (บุคลากร องค์ความรู้ และเทคโนโลยี) (Capacity) อันมีวัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างขีดความสามารถในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ โดยบูรณาการ บุคลากร องค์ความรู้ และเทคโนโลยี นำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ที่เป็นนวัตกรรมของประเทศ ทั้งนี้ นางสาวกัญญา ตู๊พิจิตร นิสิตระดับปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีความประสงค์ในการจัดทำงานวิจัย เรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ด้วยเล็งเห็นถึงปัญหาและความสำคัญของสังคมสูงวัยในปัจจุบัน และเพื่อพัฒนานวัตกรรมดังกล่าว ให้เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันแก่ผู้สูงอายุต่อการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ในการนี้ จึงขอความอนุเคราะห์ข้อมูลอาชญากรรมทางเทคโนโลยีตามเอกสารแนบ เพื่อนำมาพัฒนางานวิจัยฯ ทั้งนี้ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวมายังนางสาวกัญญา ตู๊พิจิตร หมายเลขโทรศัพท์ 09 5419 2414 หรือ ID Line: Pookan

โปรดพลิกหน้าถัดไป.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์ จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอดมพันธุ์)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนางานวิจัย
“นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ”

-
- 1.สถิติข้อมูลเรื่องผู้สูงอายุที่ถูกหลอกลวงอันเป็นอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
 - 2.ข้อมูลวิธีการของมิจฉาชีพออนไลน์ และวิธีการ ป้องกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาเครื่องมือวิจัยต่อไป

ผู้ขอข้อมูล นางสาวกัญญา ตู๊พจิตร
โทร 09 5419 2414 หรือ ID Line: Pookan_

ที่ อว 8714.1 / 0869



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กทม.10110

26 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนางานวิจัย “นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน
อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ”

เรียน ผู้บัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ด้วย สถานการณ์ประเทศไทยในปัจจุบันกลายเป็นสังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนี้มาพร้อมกับความท้าทาย และภัยคุกคาม ปัจจุบันเกิดปัญหาอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ที่สร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจ และสังคมเป็นอย่างมาก ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประเทศชาติ ภาคธุรกิจ และปัจเจกบุคคล ทั้งนี้หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนต่างร่วมมือกันสร้างแนวทางป้องกัน ปรามปราม ปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อป้องกันมิให้ประชาชนตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งมีความสอดคล้องตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ประเด็นความมั่นคง ข้อ 3.2 แผนย่อยการป้องกันและแก้ไขปัญหามีผลกระทบต่อความมั่นคง รวมถึงนโยบายและแผนปฏิบัติการว่าด้วยการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (พ.ศ. 2565 - 2570) ในยุทธศาสตร์ที่ 1 สร้างขีดความสามารถในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ (บุคลากร องค์ความรู้ และเทคโนโลยี) (Capacity) อันมีวัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้างขีดความสามารถในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ โดยบูรณาการ บุคลากร องค์ความรู้ และเทคโนโลยี นำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ที่เป็นนวัตกรรมของประเทศ ทั้งนี้ นางสาวกัญญา ตูพีจิตร นิสิตระดับปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีความประสงค์ในการจัดทำงานวิจัย เรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ด้วยเล็งเห็นถึงปัญหาและความสำคัญของสังคมสูงวัยในปัจจุบัน และเพื่อพัฒนานวัตกรรมดังกล่าว ให้เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันแก่ผู้สูงอายุต่อการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ในการนี้ จึงขอความอนุเคราะห์ข้อมูลอาชญากรรมทางเทคโนโลยีตามเอกสารแนบ เพื่อนำมาพัฒนางานวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ได้ประสานงานกับ พ.ต.อ.ศรายุทธ จุณณวัฒน์ รอง ผบก.สอท.1 ในเบื้องต้นและขอความอนุเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวมายังนางสาวกัญญา ตูพีจิตร หมายเลขโทรศัพท์ 09 5419 2414

โปรดพลิกหน้าถัดไป.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์ จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนางานวิจัย
“นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ”

- 1.สถิติเรื่องที่ถูกละเมิดจากมิดเจสซิปออนไลน์ ของผู้สูงอายุ วัย 55 หรือ 60 ปีขึ้นไป มีเรื่องใดบ้าง ตามลำดับ
- 2.ข้อมูลวิธีการของมิดเจสซิปออนไลน์ และวิธีการ ป้องกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาเครื่องมือวิจัยต่อไป

ผู้ขอข้อมูล นางสาวกัญญา ตู๊พจิตร
โทร 09 5419 2414 หรือ ID Line: Pookan_

ที่ อว 8714 / 0922



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กทม.10110

18 ตุลาคม 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนางานวิจัย “นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทัน
อาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ”
เรียน พ.ต.อ.ธรรมนัญญู เขาวะวนิชย์ รองผู้บังคับการตำรวจภูธรจังหวัดปทุมธานี รักษาการฯ แทนผู้
บังคับการตำรวจภูธรจังหวัดปทุมธานี

ด้วย สถานการณ์ประเทศไทยในปัจจุบัน เกิดปัญหาอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ที่สร้าง
ผลกระทบทางเศรษฐกิจ และสังคมเป็นอย่างมาก ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประเทศชาติ ภาคธุรกิจ
และปัจเจกบุคคล โดยหน่วยงานภาครัฐ และเอกชนต่างร่วมมือกันสร้างแนวทางป้องกัน ปราปราม
ปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อป้องกันมิให้ประชาชนตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ซึ่งความ
สอดคล้องตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ประเด็นความมั่นคง ข้อ 3.2
แผนย่อยการป้องกันและแก้ไขปัญหามีผลกระทบต่อนโยบายและแผนปฏิบัติการ
ว่าด้วยการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (พ.ศ. 2565 - 2570) ในยุทธศาสตร์ที่ 1 สร้างขีด
ความสามารถในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ อันมีวัตถุประสงค์ เพื่อเสริมสร้าง
ขีดความสามารถในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ โดยบูรณาการ บุคลากร องค์
ความรู้ และเทคโนโลยี นำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ที่เป็นนวัตกรรม
ของประเทศ ทั้งนี้ นางสาวกัญญา ตูฬิจิตร นิสิตระดับปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ มีความประสงค์ในการจัดทำงานวิจัย เรื่อง นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้าง
ความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ ด้วยเล็งเห็นถึงปัญหาและความสำคัญของสังคม
สูงวัยในปัจจุบัน และเพื่อพัฒนานวัตกรรมดังกล่าว ให้เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันแก่
ผู้สูงอายุต่อการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ในการนี้ จึงขอความอนุเคราะห์ข้อมูลสถิติผู้ตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยีในจังหวัด
ปทุมธานี เพื่อนำมาพัฒนางานวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวมายัง นางสาวกัญญา ตูฬิจิตร
หมายเลขโทรศัพท์ 09 5419 2414 หรือ ID Line: Pookan_

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์ จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพุดมพันธุ์)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
โทร 02 - 260-0123 ต่อ 110 หรือ 09-5419-2414

ภาคผนวก จ



เอกสารรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์



AF19-03-03.1
August, 2023

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ชื่อโครงการวิจัย : นวัตกรรมสื่อเพลงพื้นบ้านเพื่อสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมทางเทคโนโลยีในผู้สูงอายุ

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวกัญญา ตู๊พิจิตร

หน่วยงานต้นสังกัด : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หมายเลขรับรองโครงการวิจัย : SWUEC-672005

รายการเอกสารที่รับรอง :

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณา | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 16 มกราคม 2567 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ | ฉบับที่ 1 ลงวันที่ 2 มกราคม 2567 |
| 3. เอกสารข้อมูลและขอความยินยอมสำหรับอาสาสมัคร | ฉบับที่ 1 ลงวันที่ 1 มกราคม 2567 |
| 4. แบบบันทึกข้อมูล | ฉบับที่ 1 ลงวันที่ 2 มกราคม 2567 |
| 5. ประวัติผู้วิจัย | |

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยยึดหลักเกณฑ์ตาม Declaration of Helsinki, Belmont Report, International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP), International Guidelines for Human Research ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิจัยนี้ได้

วันที่รับรอง : 21 มกราคม 2567

วันที่หมดอายุ : 20 มกราคม 2568

(ลงชื่อ).....
(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ชุดสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ (ชุดที่ 2)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หน่วยจริยธรรมและมาตรฐานการวิจัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาคารนวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี ชั้น 17
โทร. (02) 6495000 ต่อ 17503, 17506 โทรสาร (02) 2042590

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	กัญญา ตู๊พิจิตร
วัน เดือน ปี เกิด	26 พฤษภาคม 2542
สถานที่เกิด	จังหวัดอ่างทอง
วุฒิการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	34/2 ม.8 ต.ร่ำมะสัก อ.โพธิ์ทอง จ.อ่างทอง 14120

