

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) เพื่อสร้างกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR) 3) เพื่อนำกลไกไปสู่การปฏิบัติและประเมินผลกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย นางองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน นักพัฒนาที่มีภารกิจในชุมชน ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนในพื้นที่ โดยคัดเลือกเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบประเมิน 2) แบบสอบถาม 3) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยลงพื้นที่ เก็บข้อมูลด้วยตนเอง และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา และวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ทั้งนี้สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

**5.1.1 สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1** เหตุและปัจจัยที่มีผลต่อกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.1.1.1 ข้อมูลด้านศักยภาพและทุนทางสังคมของชุมชนท้องถิ่น จากสัมภาษณ์ความคิดเห็นแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview) ภายใต้กรอบ ประเมินพลังองค์กรชุมชนจัดการตนเองเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน พบว่า เทศบาลตำบลบ้านค้อ มีเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และแผนการจัดการองค์กรเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนเชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม มีคณะทำงานรับผิดชอบการบริหารจัดการองค์กรเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนที่ประกอบด้วย แกนนำในองค์กรและแกนนำจากภาคีองค์กรที่เกี่ยวข้อง มีกลไกการสื่อสารข้อมูลการจัดการการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นระบบทันต่อการเปลี่ยนแปลง มีการปฏิบัติและติดตามพร้อมทั้งมีการแก้ไขปัญหาการศึกษาโดยความร่วมมือของชุมชน มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประเมินเพื่อใช้ผลปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติงาน แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์หรือรวมกลุ่มเด็กและเยาวชนของแต่ละหมู่บ้านให้มารวมกลุ่มเพื่อคิดและดำเนินกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เจาะเป้าหมายเยาวชนกลุ่มเสี่ยงและการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเสริมสร้างพลังในชุมชนและการพัฒนาแบบบูรณาการเพื่อสร้าง ความเข้มแข็งของครอบครัวควบคู่ไปกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน

5.1.1.2 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและความต้องการ กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน/ผู้ปกครองเกี่ยวกับสภาพปัญหาบริบทของชุมชนเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ วิเคราะห์ลักษณะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยนำมาถอดบทเรียนวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ด้านคือด้านเด็กและเยาวชนและด้านผู้ปกครอง 1) ด้านเด็กและเยาวชน พบว่า มีอยู่ระหว่าง 6-12 ปี ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีระดับการศึกษาอยู่ที่ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีการใช้งานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ทุกคน ประเภทเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่นิยมใช้เป็นประจำโดยเฉลี่ย คือ Youtube (ยูทูป) Facebook (เฟซบุ๊ก) Line (ไลน์) ซึ่งมีจุดประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ติดต่อสื่อสาร มีความถี่ ใ้ในการใช้งานทุกวัน

โดยเฉพาะในช่วงเวลา หลังเลิกเรียนจนล่วงเลยเวลานอน และสถานที่ที่ให้บริการการเข้าถึงเครือข่าย อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ คือ บ้านและยังมีความต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมในการใช้ประโยชน์จากเครือข่ายแต่ไม่มีองค์ความรู้ 2) ด้านผู้ปกครอง พบว่า มีอายุโดยเฉลี่ยของผู้ปกครองอยู่ระหว่าง 35 - 40 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ที่ระดับมัธยมศึกษาและปริญญาตรี การใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันโดยเฉลี่ยมีการใช้ทุกคน ความนิยมในการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของผู้ปกครองโดยเฉลี่ยคือใช้ Facebook , line, YouTube, Google เป็นส่วนมาก โดยมีจุดประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิงและดูข้อมูลข่าวสาร ติดต่อประสานงาน มีความถี่ที่ใช้งานโดยเฉลี่ย คือ ทุกวัน และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอยากให้มีการสร้างองค์ความรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อได้รับความรู้และข้อมูลการใช้งานอินเทอร์เน็ตในเบื้องต้นในการรู้เท่าทันสื่อต่าง ป้องกันดูแลการใช้งานอินเทอร์เน็ตและระยะเวลาที่เหมาะสมต่อเด็ก การได้รับการกำกับดูแลจากหน่วยงาน หรือแกนนำผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้คำแนะนำ ฝึกระวังพฤติกรรมการเล่นแบบที่ไม่เหมาะสม และสามารถต่อยอดสู่การสร้างรายได้ การรักษา การมีอาชีพ และการออกแบบสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นทักษะในการดำรงชีวิต

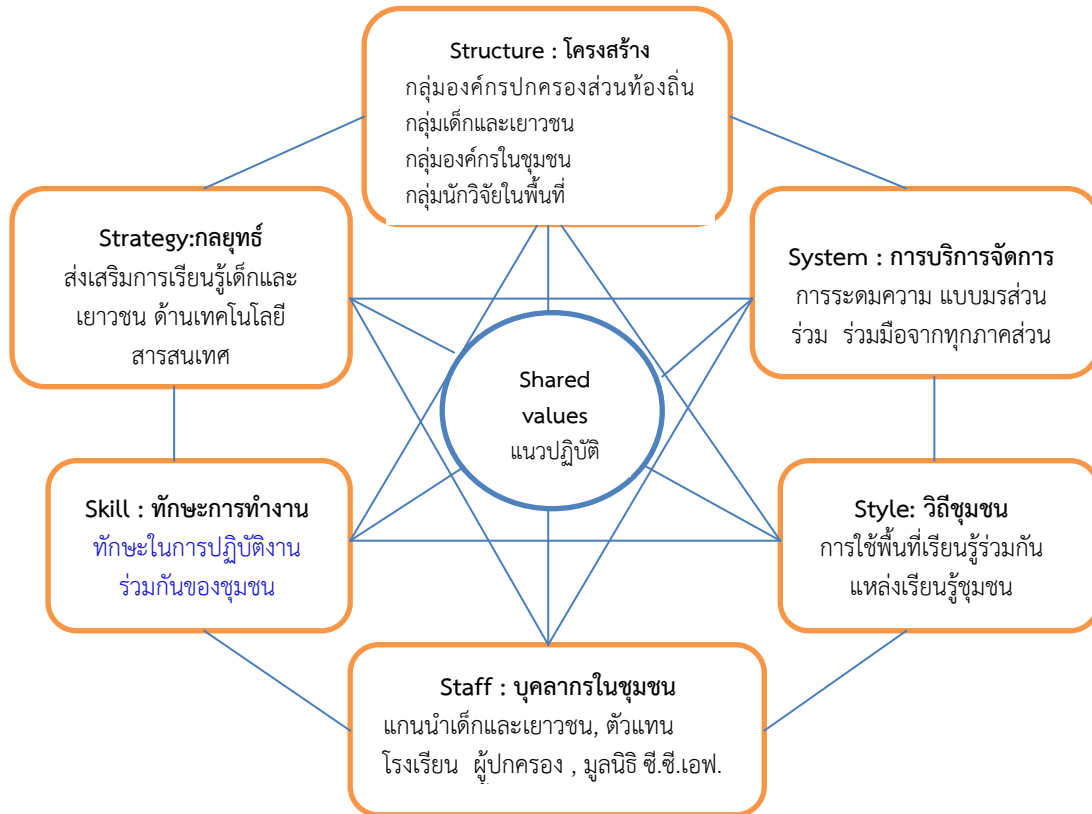
5.1.1.3 ข้อมูลการวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการและการแก้ปัญหาโดยชุมชน ผู้วิจัยนำจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้น มาร่วมกันวิเคราะห์ พบว่า แนวทางในการพัฒนาที่น่าจะเกิดขึ้นในพื้นที่ คือ ขับเคลื่อนการดำเนินงานของภาคีเครือข่ายเพื่อนำไปสู่ศูนย์เรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (การจัดการการเรียนรู้เด็กและเยาวชนโดยชุมชนตนเองได้) มีเครือข่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงรุกในชุมชน พัฒนาเครือข่าย แกนนำผู้ปกครอง ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสร้างความเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องเหมาะสม และเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

## 5.2 สรุปผลการวิจัย

5.2.1 สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การพัฒนากลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR)

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.2.1.1 การพัฒนากลไกการขับเคลื่อน ผู้วิจัยใช้กระบวนการ PAOR ซึ่งเป็นการวิจัยที่สะท้อนผลการปฏิบัติงานเป็นวงจรขดลวด 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยได้จัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อเสนอผลการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนและความต้องการของชุมชน นำจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้น ในการกำหนดวิสัยทัศน์เพื่อหาหรือแนวทางปฏิบัติในการพัฒนาการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน แบบมีส่วนร่วม โดยประยุกต์ใช้ตามโครงสร้างพื้นฐาน 7S ของแมคคินซี (McKinsey) ซึ่งมีรายละเอียด ดังรูปแบบการพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม และมีการกำหนดบทบาทภาระหน้าที่ของเทศบาลตำบลบ้านค้อในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ดังนี้



ภาพประกอบ 7 รูปแบบกลไกการขับเคลื่อนโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของเทศบาล ตำบลบ้านค้อ ประยุกต์ใช้ตามโครงสร้างพื้นฐาน 7S ของแมคคินซี (McKinsey)

หลังจากกำหนดภาระหน้าที่ ผู้วิจัย ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน หน่วยงานภาครัฐภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ร่วมกันกำหนดวิธีการดำเนินการเพื่อให้สอดคล้องและไม่ซ้ำซ้อนกัน 2) ขั้นลงมือปฏิบัติ (Action) ผลจากการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดเห็น ต่อสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวกับแผนการส่งเสริมการเรียนรู้เด็กและเยาวชน แนวทางการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การจัดทำคู่มือส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ “อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” กิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะด้านวิชาการ ทักษะทางสังคม ความรู้อื่นๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตให้เด็กและเยาวชน 3) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) การดำเนินงานและวิธีการบูรณาการกับหน่วยงานต่างๆ ในพื้นที่ จะเน้นการดำเนินงานโดยอาศัยความร่วมมือของ ชุมชนและภาคีเครือข่าย โดยมีองค์กรที่มีส่วนร่วมบูรณาการ ดังนี้ ภาคประชาชน ที่ประกอบด้วยตัวแทนผู้ปกครอง ตัวแทนกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้นำสภาเด็กและเยาวชน ทำหน้าที่ให้ความเห็นในการร่างคู่มือตามความต้องการและสถานการณ์ของพื้นที่ สถาบันวิชาการทั้งในและนอกพื้นที่ ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โรงเรียนในชุมชนรวมถึงศึกษานอกโรงเรียน เพื่อระดมความคิดในการสร้างคู่มือให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์กรภาคเอกชน มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชนฯ สนับสนุน ประสานเชื่อมโยงเครือข่ายเด็กและผู้ปกครองในพื้นที่ จัดกิจกรรมบูรณาการร่วมกับโครงการของอาสาสมัครจากหน่วยเครือข่าย นักวิจัยในพื้นที่ ผู้นำองค์กร บุคลากรของ ทต.บ้านค้อ เป็นพี่เลี้ยงในการดำเนินงาน ประสาน แลกเปลี่ยนประสบการณ์จากการเข้าร่วมภาคีเครือข่ายเด็กและเยาวชนของจังหวัด 4) ขั้นสะท้อนผล (Reflection) ผู้วิจัยนำบันทึกการปฏิบัติงานมารวมกัน

วิเคราะห์ประเมินผล เพื่อทราบปัญหาของการปฏิบัติงาน และกระบวนการแก้ไข โดยผ่านการอภิปรายปัญหา ซึ่งจะเป็นแนวทางของการพัฒนา การประสานความร่วมมือในพื้นที่ที่มีกิจกรรมการดำเนินงานโครงการต่างๆ หลายโครงการ และหลายหน่วยงานที่ลงพื้นที่ ทำให้เกิดปัญหาในการเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันบ้างในเรื่องของเวลา ซึ่งต้องประสานผ่านเครือข่ายออนไลน์ อีกทั้งแนวทางการดำเนินงานของแต่ละภาคส่วนที่มีบทบาทต่างกัน คณะทำงานหรือตัวแทน หน่วยงานจะเข้าไปพูดคุย อธิบายให้แต่ละหน่วยเข้าใจถึงการทำงานที่สามารถบูรณาการส่งเสริมกันได้ ในช่วงแรกของการทำความเข้าใจค่อนข้างจะลำบากพอสมควร แต่เมื่อความร่วมมือหรือการดำเนินงานร่วมกันครั้งแรกเกิดขึ้น ก็จะเป็นการพิสูจน์ถึงความตั้งใจของหน่วยงานและผลดีที่ได้จากการทำงานร่วมกันจะก่อให้เกิดความไว้วางใจ เชื่อใจต่อกันทำให้การทำงานในระยะต่อมาจึงเริ่มสะดวกขึ้น จนเกิดเป็นสายสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างองค์กร ชุมชน และเกิดเป้าหมายเดียวกัน ในการทำงาน

### 5.3 สรุปผลการวิจัย

**5.3.1 สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 3** นำกลไกไปสู่การปฏิบัติและประเมินผลกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.3.1.1 การสังเคราะห์องค์ความรู้การนำกลไกไปสู่การปฏิบัติและประเมินผลกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

- 1) ประเมินผลกระบวนการขั้นตอนการพัฒนา ได้แก่ ประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน ความเต็มใจในการปฏิบัติงาน ความสามารถในการสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ การปฏิบัติตามขั้นตอน การมีส่วนร่วมในการพัฒนา กลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีปัจจัยเงื่อนไขแห่งความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ ด้านนโยบายของผู้บริหารและความต้องการของชุมชนที่มีความสอดคล้องตรงกัน นโยบายการพัฒนาของผู้หน้าที่เน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน พัฒนาผ่านกระบวนการประชาคม การมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกกิจกรรม ด้านแนวปฏิบัติที่ชัดเจน ในกระบวนการพัฒนาจำเป็นต้องสร้าง ข้อตกลงร่วมกันของคนในชุมชน ในการสร้างข้อตกลงดังกล่าวอาศัยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายในชุมชนพิจารณาให้ความเห็นชอบ หรือประชาพิจารณ์และยึดถือเป็นแนวปฏิบัติร่วมกัน ด้านภาคีเครือข่ายในการพัฒนา ภาคีเครือข่ายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนา เด็กและเยาวชนของพื้นที่ เครือข่ายต่างๆ เหล่านี้มีหน้าที่สนับสนุนการทำงานในด้านต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วง ด้านแนวทางการขยายผลในระยะต่อไปมีแนวคิดที่จะขยายการทำงานต่อไป โดยขยายโครงการที่เป็นประโยชน์อย่างต่อเนื่อง ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้ครอบคลุมพื้นที่และครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ที่สามารถสร้างเครือข่ายการเรียนรู้กับองค์กรพร้อมกับเสริมเครือข่ายการเรียนรู้ให้แข็งแรงมากขึ้น
- 2) ประเมินการบรรลุเป้าหมาย มีคู่มือ “อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” กิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อ การใช้งานไอซีทีสามารถต่อยอด บูรณาการลงสู่การจัดกิจกรรมขยายผลเครือข่ายเด็กและเยาวชนในพื้นที่ได้ ซึ่งเป็นกลไกส่งเสริมการเรียนรู้ในพื้นที่
- 3) ประเมินความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนา เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนร่วมกัน เน้นการทำงานโดยอาศัยการมีส่วนร่วมขององค์กร หน่วยงานและชุมชนในการแก้ไขปัญหาแบบบูรณาการ เกิดกระบวนการเรียนรู้ของคณะผู้บริหาร และบุคลากรองค์กรส่วนท้องถิ่น เกิดกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มองค์กร หน่วยงานในชุมชน ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในการการพัฒนาเด็กและเยาวชน เกิดกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนในพื้นที่เกิดการรวมกลุ่มกันในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถเป็นพลังในการ

ขับเคลื่อนกลไกอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน และเกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างองค์กรส่วนท้องถิ่น ชุมชน และกลุ่มเด็กและเยาวชน ได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกันจากการดำเนินโครงการต่างๆ และลดช่องว่างระหว่างวัย เข้าใจความ ต้องการของเด็กและเยาวชนในพื้นที่

### อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR) : กรณีศึกษา เทศบาลตำบลบ้านค้อ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภู

1. เหตุและปัจจัยที่มีผลต่อกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อภิปรายได้ดังนี้

กลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในพื้นที่เทศบาลตำบลบ้านค้อ อ.โนนสัง จ.หนองบัวลำภู โดยวิเคราะห์ศักยภาพและทุนทางสังคมของชุมชน จากการลงพื้นที่พบว่า เทศบาลตำบลบ้านค้อ มีเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และแผนการจัดการองค์การเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนเชิงสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม มีคณะทำงานรับผิดชอบการบริหารจัดการองค์การเพื่อการศึกษาของเด็กและเยาวชนที่ประกอบด้วย แกนนำในองค์กรและแกนนำจากภาคีองค์กรที่เกี่ยวข้อง มีกลไกการสื่อสารข้อมูลการจัดการการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นระบบทันต่อการเปลี่ยนแปลง มีการปฏิบัติและติดตาม พร้อมทั้งมีการแก้ไขปัญหาการศึกษาโดยความร่วมมือของชุมชน มีการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และประเมินเพื่อใช้ผลปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติงาน แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์เชิงรุกเพื่อรวมกลุ่มเด็กและเยาวชนของแต่ละหมู่บ้านให้มารวมกลุ่มเพื่อคิดและดำเนินกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เจาะเป้าหมายเยาวชนกลุ่มเสี่ยงและการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเสริมสร้างพลังในชุมชนและการพัฒนาแบบบูรณาการเพื่อสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวควบคู่ไปกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับการค้นพบของ วิมล ชาตะมีนา, วชิรา วราศรัย และ รุ่งทิพย์ จินดาพล (2551) ที่ระบุว่า องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้องมีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจและยุทธศาสตร์ในการพัฒนาท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ มีการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ให้กันภายในระหว่างบุคลากรขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีกลไกในการส่งเสริมการทำงานร่วมกันที่เป็นระบบ ผู้บริหารมีภาวะความเป็นผู้นำสูง บุคลากรในองค์กรมีความรู้ความสามารถและมีความรับผิดชอบ การบริหารงานมีการรับฟังความคิดเห็นจากภายนอก และมีความคล่องตัว มีการแปลงวิสัยทัศน์ นโยบาย และยุทธศาสตร์ ขององค์กรมาสู่การปฏิบัติงานอย่างแท้จริง เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรม หรือโครงการต่างๆ ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีการติดตามและประเมินผลโครงการดังกล่าวอย่างใกล้ชิด

บริบทของชุมชนเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ วิเคราะห์ลักษณะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งด้านเด็กและผู้ปกครอง พบว่า มีการใช้งานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ทุกคน ประเภทเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่นิยมใช้เป็นประจำโดยเฉลี่ย คือ Youtube (ยูทูป), Facebook (เฟซบุ๊ก), Line (ไลน์), Google (กูเกิล) เป็นส่วนมาก ซึ่งมีจุดประสงค์ของการใช้เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ติดต่อสื่อสาร มีความถี่ ใ้ในการใช้งานทุกวัน โดยเฉพาะในช่วงเวลาหลังเลิกเรียนจนล่วงเลยเวลาอน และสถานที่ที่ให้บริการการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ คือ บ้านและยังมีความต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมในการใช้ประโยชน์จากเครือข่ายแต่ไม่มีองค์ความรู้ และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอยากให้มีการสร้างองค์ความรู้ส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อได้รับความรู้และข้อมูลการใช้งานอินเทอร์เน็ตในเบื้องต้นในการรู้เท่าทันสื่อต่าง ป้องกันดูแลการใช้งาน

อินเทอร์เน็ตและระยะเวลาที่เหมาะสมต่อเด็ก การได้รับการกำกับดูแลจากหน่วยงานหรือแกนนำผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้คำแนะนำ ฝ่ายระวางพฤติกรรมการเล่นแบบที่ไม่เหมาะสม และสามารถต่อยอดสู่การสร้างรายได้ การรักษา การมีอาชีพ และการออกแบบสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นทักษะในการดำรงชีวิต สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของณัฐภัทร กลิ่นจะโปะ (2558) ศึกษาเกี่ยวกับ พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนจระเข้หินสังฆกิจวิทยา พบว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ ของนักเรียนในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ค่าเฉลี่ยสูงสุดในแต่ละด้านได้แก่ (1) ด้านประเภทของเทคโนโลยีสารสนเทศที่นักเรียนใช้ คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท แอปพลิเคชันบนมือถือ (2) ด้านจุดมุ่งหมายในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนคือ เพื่อการผ่อนคลายและความบันเทิง นำไปสู่การมีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ (3) ด้านสถานที่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียน คือ บ้านเรือนที่พักอาศัยของตน (4) ด้านการบริการอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนใช้คือ อินเทอร์เน็ตไร้สาย ผ่านเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ (5) ด้านช่วงเวลาและความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนคือ ช่วงเวลากลางคืนและใช้ทุกวัน (6) ด้านผลจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนคือ ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารสะดวกขึ้น และ (7) ด้านความต้องการพัฒนาพฤติกรรมเพื่อใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา ของนักเรียนคือ ความรู้เทคนิควิทยาเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา

ความต้องการและการแก้ปัญหาพฤติกรรมเพื่อใช้เทคโนโลยีสารสนเทศโดยความร่วมมือของชุมชนพบว่า แนวทางในการพัฒนาที่น่าจะเกิดขึ้นในพื้นที่ คือ ขับเคลื่อนการดำเนินงานของภาคีเครือข่ายเพื่อนำไปสู่ศูนย์เรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการการเรียนรู้เด็กและเยาวชนโดยชุมชนตนเองได้ มีเครือข่ายพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงรุกในชุมชน พัฒนาเครือข่าย แกนนำผู้ปกครอง ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสร้างความเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องเหมาะสม และเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของสมชาย ไชยโคตร (2560) ศึกษาเกี่ยวกับ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดภูเก็ต พบว่า ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยดูแลและให้ความรู้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สม่ำเสมอ ส่วนเพื่อนมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีแนะนำ ให้ไปปฏิบัติเอง และช่วยเหลือหากมีปัญหา

2. การพัฒนากลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research : PAR) อภิปรายได้ดังนี้

แนวทางการพัฒนาการขับเคลื่อนด้วยกระบวนการ PAOR ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยที่สะท้อนผลการปฏิบัติงานเป็นวงจรขดลวด 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นวางแผน (Plan) คือจัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อเสนอผลการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนและความต้องการของชุมชน นำจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้น ในการกำหนดวิสัยทัศน์เพื่อหาหรือแนวทางปฏิบัติในการพัฒนาการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน แบบมีส่วนร่วม โดยประยุกต์ใช้ตามโครงสร้างพื้นฐาน 7S ของแมคคินซี (McKinsey) โดยแนวความคิดในการทำให้องค์กรประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน ทั้งหมดอย่างน้อยที่สุด 7 ตัว คือ โครงสร้าง (Structure) กลยุทธ์ (Strategy) ระบบ (System) บุคลากร (Staff) แบบการบริหาร (Style) ทักษะ (Skill) และค่านิยมร่วม (Shared values) เพื่อกำหนดรูปแบบการพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม และมีการกำหนดบทบาทภาระหน้าที่ของ

เทศบาลตำบลบ้านค้อในการพัฒนาเด็กและเยาวชนตามโครงสร้าง ประกอบด้วย ผู้วิจัย ผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับแกนนำชุมชน หน่วยงานภาครัฐภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน รวมกันกำหนดวิธีการดำเนินการเพื่อให้สอดคล้องและไม่ซ้ำซ้อนกัน 2) ขั้นลงมือปฏิบัติ (Action) ผลจากการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดเห็น ต่อสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวกับแผนการส่งเสริมการเรียนรู้เด็กและเยาวชน แนวทางการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การจัดทำคู่มือส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ “อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” กิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะด้านวิชาการ ทักษะทางสังคม ความรู้อื่นๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตให้เด็กและเยาวชน 3) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) การดำเนินงานและวิธีการบูรณาการกับหน่วยงานต่างๆในพื้นที่ จะเน้นการดำเนินงานโดยอาศัยความร่วมมือของชุมชนและภาคีเครือข่าย โดยมีองค์กรที่มีส่วนร่วมบูรณาการ ดังนี้ ภาคประชาชน ที่ประกอบด้วยตัวแทนผู้ประกอบการ ตัวแทนกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้นำสภาเด็กและเยาวชน ทำหน้าที่ให้ความเห็นในการร่างคู่มือตามความต้องการและสถานการณ์ของพื้นที่ สถาบันวิชาการทั้งในและนอกพื้นที่ ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โรงเรียนในชุมชนรวมถึงการศึกษานอกโรงเรียน เพื่อระดมความคิดเห็นในการสร้างคู่มือให้เนื้อหาสอดคล้องกับการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์กรภาคเอกชน มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชนฯ สนับสนุนประสานเชื่อมโยงเครือข่ายเด็กและผู้ปกครองในพื้นที่ จัดกิจกรรมบูรณาการร่วมกับโครงการของอาสาสมัครจากหน่วยเครือข่าย นักวิจัยในพื้นที่ ผู้นำองค์กร บุคลากรของ ทต.บ้านค้อ เป็นพี่เลี้ยงในการดำเนินงานประสาน แลกเปลี่ยนประสบการณ์จากการเข้าร่วมภาคีเครือข่ายเด็กและเยาวชนของจังหวัด 4) ขั้นสะท้อนผล (Reflection) ผู้วิจัยนำบันทึกการปฏิบัติงานมารวมกันวิเคราะห์ประเมินผล เพื่อทราบปัญหาของการปฏิบัติงาน และกระบวนการแก้ไข โดยผ่านการอภิปรายปัญหาซึ่งจะเป็นแนวทางของการพัฒนา การประสานความร่วมมือในพื้นที่ที่มีกิจกรรมการดำเนินงานโครงการต่างๆ หลายโครงการ และหลายหน่วยงานที่ลงพื้นที่ ทำให้เกิดปัญหาในการเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันบ้างในเรื่องของเวลา ซึ่งต้องประสานผ่านเครือข่ายออนไลน์ อีกทั้งแนวทางการดำเนินงานของแต่ละภาคส่วนที่มีบทบาทต่างกัน คณะทำงานหรือตัวแทน หน่วยงานจะเข้าไปพูดคุย อธิบายให้แต่ละหน่วยเข้าใจถึงการทำงานที่สามารถบูรณาการส่งเสริมกันได้ ในช่วงแรกของการทำความเข้าใจค่อนข้างจะลำบากพอสมควร แต่เมื่อความร่วมมือหรือการดำเนินงานร่วมกันครั้งแรกเกิดขึ้น ก็จะเป็นการพิสูจน์ถึงความตั้งใจของหน่วยงานและผลดีที่ได้จากการทำงานร่วมกันจะก่อให้เกิดความไว้วางใจ เชื่อใจต่อกันทำให้การทำงานในระยะต่อมาจึงเริ่มสะดวกขึ้น จนเกิดเป็นสายสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างองค์กร ชุมชน และเกิดเป้าหมายเดียวกัน ในการทำงาน สอดคล้องกับรัถยานภิศ พละศึก, เบญจวรรณ ถนอมขจรวิชัย และดลปภัญ ทรงแเลิศ (2561) ได้ศึกษา การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม: กระบวนการพัฒนาการสร้างเสริมสุขภาพชุมชนอย่างมีส่วนร่วม พบว่า กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยบูรณาการแนวคิดการใช้ชุมชนเป็นฐานในการ แก้ปัญหานั้น เป็นการนำทรัพยากรจากชุมชนมาพัฒนาศักยภาพของชุมชน ให้สามารถคิด วิเคราะห์ วางแผน ดำเนินการ และติดตามประเมินผลในการแก้ปัญหาของชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรม สามารถพัฒนาศักยภาพของชุมชนให้สามารถคิด และแก้ปัญหาของชุมชนอย่าง ยั่งยืน ทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม

3. นำกลไกไปสู่การปฏิบัติและประเมินผลกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อภิปรายได้ดังนี้

การสังเคราะห์องค์ความรู้การนำกลไกไปสู่การปฏิบัติและประเมินผลกลไกการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ประเมินผลกระบวนการขั้นตอนการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน ความเต็มใจในการปฏิบัติงาน ความสามารถในการสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์

การปฏิบัติตามขั้นตอน การมีส่วนร่วมในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีปัจจัยเงื่อนไขแห่งความสำเร็จ ปัญหา อุปสรรคในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ ด้านนโยบายของผู้บริหารและความต้องการของชุมชนที่มีความสอดคล้องตรงกัน นโยบายการพัฒนาของผู้บริหารที่เน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน พัฒนาผ่านกระบวนการประชาคม การมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกกิจกรรม ด้านแนวปฏิบัติที่ชัดเจนในกระบวนการพัฒนาจำเป็นต้องสร้าง ข้อตกลงร่วมกันของคนในชุมชน ในการสร้างข้อตกลงดังกล่าวอาศัย การมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายในชุมชนพิจารณาให้ความเห็นชอบ หรือปรึกษาพิจารณาและยึดถือเป็นแนวปฏิบัติร่วมกัน ด้านภาคีเครือข่ายในการพัฒนา ภาคีเครือข่ายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนา เด็กและเยาวชนของพื้นที่ เครือข่ายต่างๆ เหล่านี้มีหน้าที่สนับสนุนการทำงานในด้านต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วง ด้านแนวทางการขยายผลในระยะต่อไปมีแนวคิดที่จะขยายการทำงานต่อไป โดยขยายโครงการที่เป็นประโยชน์อย่างต่อเนื่อง ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้ครอบคลุมพื้นที่ และครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ที่สามารถสร้างเครือข่ายการเรียนรู้กับองค์กรพร้อมทั้งเสริมเครือข่ายการเรียนรู้ให้แข็งแรงมากขึ้น 2) ประเมินการบรรลุเป้าหมาย มีคู่มือ “อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” กิจกรรมเพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันสื่อ การใช้งานไอซีที สามารถต่อยอด บูรณาการลงสู่การจัดกิจกรรมขยายผลเครือข่ายเด็กและเยาวชนในพื้นที่ได้ ซึ่งเป็นกลไกส่งเสริมการเรียนรู้ในพื้นที่ 3) ประเมินความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนา เกิดกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนร่วมกัน เน้นการทำงานโดยอาศัยการมีส่วนร่วมขององค์กร หน่วยงานและชุมชนในการแก้ไขปัญหาแบบบูรณาการ เกิดกระบวนการเรียนรู้ของคณะผู้บริหารและบุคลากรองค์กรส่วนท้องถิ่น เกิดกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มองค์กร หน่วยงานในชุมชน ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในการการพัฒนาเด็กและเยาวชน เกิดกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนในพื้นที่เกิดการรวมกลุ่มกันในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถเป็นพลังในการขับเคลื่อนกลไกอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน และเกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างองค์กรส่วนท้องถิ่น ชุมชนและกลุ่มเด็กและเยาวชน ได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกันจากการดำเนินโครงการต่างๆ และลดช่องว่างระหว่างวัย เข้าใจความต้องการของเด็กและเยาวชนในพื้นที่

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

#### 1.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) รัฐควรแสวงหาแนวทางที่เป็นมาตรการเชิงรุกเพื่อกระตุ้นให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เห็นความสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในพื้นที่มากกว่าการมุ่งพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐาน

2) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมสภาเด็กและเยาวชนในการแสดงบทบาทในพื้นที่อย่างแท้จริงและในขณะเดียวกันจะต้องส่งเสริมศักยภาพของสภาเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง

3) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสภาองค์กรชุมชนในการพัฒนาชุมชนอย่างแท้จริง ทั้งการเปิดพื้นที่แสดงความคิดเห็น การสนับสนุนด้านงบประมาณและการส่งเสริมให้ กลุ่มเด็กและเยาวชนเข้าไปเป็นสมาชิกของสภาองค์กรชุมชนเพื่อเป็นช่องทางในการเสริมสร้างความเข้มแข็งของสภาเด็กและเยาวชน

#### 1.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) แผนการพัฒนาเด็กและเยาวชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้เป็นผลที่เกิดขึ้นเฉพาะจากพื้นที่กรณีศึกษา แต่อย่างไรก็ตามแนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชน



โดยคู่มือ“อ่าน คิด รู้เท่าทัน ICT” เพื่อพัฒนาเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะด้านวิชาการ ทักษะทางสังคม ความรู้อื่นๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิตให้เด็กและเยาวชนที่ได้ผ่านการประชุมสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ดังนั้นในการนำแนวทางไปใช้ในการวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยควรปรับกิจกรรมให้ สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของชุมชน

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงพื้นที่ควรศึกษาบางประเด็น เช่น การมีส่วนร่วมและการเสริมสร้างความเข้มแข็งของสภาเด็กและเยาวชน การเสริมสร้างความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัวและการมีส่วนร่วมและการพัฒนาศักยภาพของสภา องค์กรชุมชน เป็นต้น

2.2 กลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยควรศึกษาอาจจะศึกษาแต่ละกลุ่มอายุเช่น กลุ่มอายุ 0 – 5 ปี,กลุ่มอายุ 6 – 14 ปีกลุ่มอายุ15 – 25 ปีและกลุ่มเด็กพิเศษที่หมายรวมถึงเด็กที่อยู่ในสภาวะ ยากลำบาก และเด็กที่มีความต้องการเป็นพิเศษ