



กทปส

## รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการขอรับการส่งเสริมและสนับสนุนจากเงินกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง  
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ

สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร  
เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

Creative Media and Technological Innovation for Accessing  
Information Leading to Career Path of the Disabilities in  
Thailand

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสวริทธิ์ธร จันท์แสงศรี และคณะ

พฤษภาคม 2567

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ  
(สำนักงาน กสทช.)

รายงานฉบับสมบูรณ์

ทุนส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา  
สัญญารับทุนเลขที่ A64-1-(2)-004

สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

Creative Media and Technological Innovation for Accessing Information  
Leading to Career Path of the Disabilities in Thailand

(คณะ) นักวิจัย

- |                                   |                        |
|-----------------------------------|------------------------|
| 1. ผศ.ดร.โสวริทธิ์ธร จันทร์แสงศรี | นักวิจัยหัวหน้าโครงการ |
| 2. ผศ.ดร.จิตรสุดา ลิ้มเกรียงไกร   | นักวิจัยร่วม           |

ได้รับทุนอุดหนุนจาก  
กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ  
(สำนักงาน กสทช.)

พฤษภาคม 2567

สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

## บทสรุปผู้บริหาร

สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

พฤษภาคม 2567

โครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย มีความมุ่งหมายมีความมุ่งหมายที่จะสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเตรียมพร้อมผู้พิการหลากหลายประเภทในการเข้าถึงองค์ความรู้และทักษะจำเป็นตามความต้องการของตลาดแรงงาน โดยมุ่งเน้นกระบวนการวิจัยในการศึกษาความต้องการทั้งของผู้พิการและผู้ประกอบการเพื่อผลิตนวัตกรรมที่สามารถอำนวยความสะดวกและตอบโจทย์ของทั้งผู้พิการและผู้จ้างงาน และเพื่อฝึกฝนและเตรียมความพร้อมผู้พิการเพื่อสามารถทำงานในลักษณะต่างๆที่มีอยู่ในตลาดการจ้างงานผู้พิการ แม้ว่ามีช่องทางการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ของผู้พิการในรูปแบบระบบดิจิทัล แต่การเข้าถึงข้อมูลผ่านสื่อต่างๆอาจมีข้อจำกัด โดยอาจส่งผลให้ผู้พิการขาดโอกาสและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านการจ้างงาน ประกอบกับการขาดโอกาสฝึกฝนทักษะและองค์ความรู้เพื่อเตรียมพร้อมตนเองให้เหมาะสมต่อตำแหน่งงานที่ตลาดต้องการ ดังนั้นโครงการวิจัยครั้งนี้เล็งเห็นความสำคัญในการศึกษา วิจัยเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมที่ทันสมัยและเข้าใจง่ายโดยเนื้อหาจะเน้นด้านการฝึกทักษะและสอนเนื้อหาจำเป็นต่างๆ ที่ผู้พิการต้องการเตรียมพร้อมก่อนเลือกสมัครงาน และโครงการจะสร้างเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล

นอกจากนี้โครงการครั้งนี้มุ่งประชาสัมพันธ์การเข้าถึงสื่อนวัตกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้พิการโดยเฉพาะอย่างยิ่งการประชาสัมพันธ์ให้ผู้พิการเข้าถึงสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ทักษะจำเป็นต่อการทำงานในตำแหน่งต่างๆ ที่ทางผู้วิจัยได้สร้างขึ้น รวมถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการเข้าถึงตำแหน่งงานสำหรับคนพิการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ซึ่งโครงการครั้งนี้มีเพียงแต่มุ่งเน้นสร้างสื่อนวัตกรรมสำหรับการฝึกทักษะจำเป็นสำหรับอาชีพคนพิการเท่านั้น แต่มุ่งเน้นสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์และเข้าถึงง่ายสำหรับผู้พิการทั่วประเทศ และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีจะเป็นผลผลิตจากโครงการนี้เช่นกัน วัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อสำรวจรูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย เพื่อศึกษาและจัดประเภทรูปแบบการจ้างงานคนพิการจากลักษณะงานที่เปิดรับทั่วประเทศไทย เพื่อศึกษาทักษะจำเป็นและเนื้อหาทางานที่ผู้พิการพึงมีหรือควรพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆเพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเป็นแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ และเพื่อสร้างสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับช่องทางการฝึกทักษะอาชีพสำหรับผู้พิการที่ทางโครงการวิจัยนี้ได้สร้างขึ้น

การดำเนินการวิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ได้แก่ การวิจัยเชิงสำรวจเพื่อสำรวจรูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย และการเก็บข้อมูลด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเรียนรู้และสร้างเนื้อหาจำเป็นเกี่ยวกับเนื้อหาสำหรับผู้พิการ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับบริษัทหรือผู้ประกอบการที่ว่าจ้างผู้พิการ โดยสามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูลจะแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสำรวจรูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร ยามาเน่

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาและจัดประเภทรูปแบบการจ้างงานคนพิการจากลักษณะงานที่เปิดรับทั่วประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างหลักคือแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ ช่องทางประกาศรับสมัครงาน ผู้พิการ โดยอาจเป็นในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์และวิทยุ รวมถึงสื่อออนไลน์ ซึ่งจะถูกเลือกจากผลสำรวจจากการวิจัยในระยะที่ 1

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาทักษะจำเป็นและเนื้อหางานที่ผู้พิการพึงมีหรือควรพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในรูปแบบต่างๆ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ บริษัทหรือผู้ประกอบการที่ว่าจ้างผู้พิการจำนวน 20 คนหรือขึ้นอยู่กับประเภทของงานที่มาจากผลการวิจัยในระยะที่ 2 โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ประกอบการที่ว่าจ้างผู้พิการ ผู้จัดการ เจ้าของ หรือฝ่ายทรัพยากรบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการรับผู้พิการเข้าทำงานที่รับผู้พิการเข้าทำงาน จำนวน 20 คน

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 เพื่อสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆ เพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเป็นแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ กลุ่มตัวอย่างหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร ยามาเน่ (คนละกลุ่มจากการวิจัยระยะที่ 1) สำหรับการคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมใช้นวัตกรรมที่ถูกผลิตขึ้น โดยใช้การสุ่มแบบลำดับชั้น (Stratified Random Sampling) ต่อด้วยการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ตามภาคต่างๆ โดยโครงการครั้งนี้มุ่งศึกษาวิจัยและพัฒนาเครื่องมือและนวัตกรรมให้แก่กลุ่มผู้พิการ 3 ประเภท ได้แก่ ผู้พิการทางการได้ยิน ผู้พิการทางสายตา และผู้พิการทางร่างกาย โดยผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 6 ภาค ภาคละ 65-70 คน

## ผลการวิจัยมีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

ทักษะการทำงานที่จำเป็นสำหรับผู้พิการสามารถแบ่งออกเป็นทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (hard skills) และทักษะที่เกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น (soft skills) ) ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่ระบุทักษะ 2 ประเภทนี้ลงในสื่อประชาสัมพันธ์การรับสมัครงานผู้พิการ ทีมวิจัยจึงได้เก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการในธุรกิจประเภทต่างๆ เพื่อสำรวจความต้องการและความคาดหวังต่อผู้พิการที่จะมาสมัครงาน รวมถึงสำรวจความต้องการการฝึกอาชีพผู้พิการ และช่องทางที่ผู้พิการประเภทต่างๆ สามารถเข้าถึงได้ง่ายจากผู้พิการประเภทต่างๆ ทั่วประเทศ เพื่อนำมาสร้างบทเรียนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ทีมวิจัยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและด้านการสร้างสื่อเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ทีมวิจัยจัดทำบทเรียนออนไลน์แบบมีปฏิสัมพันธ์โดยผู้พิการสามารถเลือกบทเรียนหรือตอบคำถามผ่านการสัมผัสหน้าจอ โดยแต่ละบทเรียนจะมีล่ามภาษามือหรือการสื่อสารอื่นๆที่เหมาะสมกับผู้พิการแต่ละประเภท สำหรับเนื้อหาในแบบทดสอบนั้น ทีมวิจัยสร้างแบบทดสอบหลังบทเรียนกับแบบประเมินตนเองหลังจบการเรียนการสอนหรือฝึกอาชีพ ซึ่งการสร้างแบบประเมินนั้นจะถูกสร้างตามทฤษฎีการศึกษา มีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน

หลังจากที่ได้เก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแล้ว โครงการได้มีการการออกแบบบทเรียนและนวัตกรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภทเพื่อตอบโจทย์ทุกข้อที่ทางผู้พิการต้องการและข้อเสนอแนะที่ผู้ประกอบการเสนอให้แก่โครงการ ซึ่งได้แก่การพัฒนาทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน หรือ Hard skill และ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือ Soft skill โดยแบ่งนวัตกรรมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. บทเรียนออนไลน์ จำนวน 19 บทเรียนแบบผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ (เลือกสัมผัสหน้าจอเพื่อเลือกแบบทดสอบ) โดยรวมคลิปคู่ขนานที่ผลิตทั้งสิ้น  $19+22 = 42$  คลิปวิดีโอ ผลงานบทเรียนออนไลน์เพื่อเพิ่มทักษะการทำงานของผู้พิการโดยเริ่มต้นจากช่อง YouTube เนื่องจากเป็นช่องทางที่เข้าถึงง่าย (ผลสำรวจจากความต้องการของผู้พิการทั่วประเทศ) ซึ่งมีประสิทธิภาพในการเข้าถึงมากกว่าแพลตฟอร์มบทเรียนออนไลน์อื่นๆ ชื่อช่องคือ “Knowit Town” โดยความหมายเป็นคำสมาสจาก 2 คำ ได้แก่ “Know” + “wit” โดย know มีความหมายว่า “รู้” ส่วน wit มีความหมายว่า “ปัญญา” รวมกันเป็น “Knowit Town” ซึ่งมีความหมายโดยรวมว่า “เมืองแห่งความรู้และปัญญา”

2. “กล่องพัฒนาทักษะอาชีพ” วัสดุจะเป็นรูปแบบกล่องไม้ โดยจะออกแบบคล้ายหนังสือซึ่งภายในจะประกอบด้วยการ์ดและอุปกรณ์สำคัญที่กระตุ้นการเรียนรู้แบบ 4D หรือ สี่มิติ โดยอุปกรณ์

หรือ objects ต่างๆในกล่องจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้พิการผ่านการใช้โสตประสาทที่พวกเขาสามารถเรียนรู้ผ่านได้ดี โดยแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมนี้มาจากการพัฒนาทักษะการใช้ร่างกาย ระบบประสาทสัมผัส และสมองในการสร้างสรรค์หรือบรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละตำแหน่งต่างๆที่ผู้พิการได้รับการว่าจ้าง โดยเน้นพัฒนาการด้านต่างๆ ได้แก่ ทักษะความจำระยะสั้น (working memory) ความคิดสร้างสรรค์ การพูด การประเมินสถานการณ์ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การสื่อสาร การคิดเชื่อมโยง การแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะ และการเข้าสังคม

นวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานสามารถสรุปประโยชน์ ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะจากผู้พิการแต่ละประเภท อันได้แก่ ผู้พิการทางสายตา ผู้พิการทางการได้ยิน และผู้พิการทางร่างกายดังนี้คือ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนออนไลน์ที่โครงการได้สร้างขึ้น แต่อย่างไรก็ตามมีข้อเสนอแนะที่สำคัญจากผู้พิการทางสายตาและผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งได้แก่ การเพิ่มเสียงบรรยายภาพ และการตัดคำบรรยายให้กระชับขึ้น นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลหลักได้มีความเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพ เนื่องจากการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D มีเงื่อนไขและข้อจำกัดตามประเภทความพิการของแต่ละบุคคล ในการสัมภาษณ์เชิงลึกครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพนวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานสามารถสรุปประโยชน์ ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะจากผู้ให้ข้อมูลได้ดังนี้คือ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนออนไลน์ที่โครงการได้สร้างขึ้น แต่อย่างไรก็ตามมีข้อเสนอแนะที่สำคัญจากผู้พิการทางสายตาและผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งได้แก่ การเพิ่มเสียงบรรยายภาพ และการตัดคำบรรยายให้กระชับขึ้น นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลหลักได้มีความเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพ เนื่องจากการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D มีเงื่อนไขและข้อจำกัดตามประเภทความพิการของแต่ละบุคคล ในการสัมภาษณ์เชิงลึกครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการแต่ละประเภท อันได้แก่ ผู้พิการทางสายตา ผู้พิการทางการได้ยิน และผู้พิการทางร่างกาย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อสำนักงาน กสทช. และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทาง ออกแบบ และพัฒนา ส่งเสริมและปฏิบัติงานร่วมกันระหว่างหน่วยงาน ภาคีเครือข่าย และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย โดยการสร้างเครือข่ายการดำเนินงานร่วมกัน การเตรียมความพร้อม มาตรฐานการปฏิบัติงาน แนวปฏิบัติต่างๆ เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ การจัดตั้ง คณะทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวก

สะดวกในรูปแบบต่างๆ เพื่อฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ และการจ้างงานผู้พิการ ส่งเสริมการสร้างสื่อ และพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆ เพื่อฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ สนับสนุน การศึกษา และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย และนำนวัตกรรมที่ได้จากโครงการวิจัยสื่อ สร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศ ไทย ในครั้งนี้ไปให้หน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ และการจ้างงาน ผู้พิการ ตลอดจนเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ตามสื่อต่างๆ ให้แพร่หลายเพื่อให้ผู้พิการได้เข้าถึงและได้ใช้ให้ เกิดประโยชน์

## สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร

### เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสวริทธิ์ธร จันทร์แสงศรี และคณะ

พฤษภาคม 2567

โครงการนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อตอบสนองผู้พิการด้านการจ้างงานและเพื่อฝึกฝนและเตรียมความพร้อมผู้พิการเพื่อสามารถทำงานในลักษณะต่างๆที่มีอยู่ในตลาดการจ้างงานผู้พิการ เนื่องจากผู้พิการขาดโอกาสและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านการจ้างงาน ประกอบกับการขาดโอกาสฝึกฝนทักษะและองค์ความรู้เพื่อเตรียมพร้อมตนเองให้เหมาะสมต่อตำแหน่งงานที่ตลาดต้องการ ในปัจจุบัน แม้วามีช่องทางการเข้าถึงข้อมูลต่างๆของผู้พิการในรูปแบบระบบดิจิทัล แต่การเข้าถึงข้อมูลผ่านสื่อต่างๆอาจมีข้อจำกัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการเสาะหาอาชีพเพื่อเลี้ยงดูตนเอง โดยอาจส่งผลให้กลุ่มเปราะบางเหล่านี้เสียโอกาสในการพัฒนาตนเองและยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเอง โดยมุ่งเน้นกระบวนการวิจัยแบบผสมผสานวิธีในการศึกษาความต้องการทั้งของผู้พิการและผู้ประกอบการเพื่อผลิตนวัตกรรมที่สามารถอำนวยความสะดวกและตอบโจทย์ของทั้งผู้พิการและผู้จ้างงาน โครงการวิจัยครั้งนี้เล็งเห็นความสำคัญในการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมที่เข้าใจง่าย โดยเนื้อหาจะเน้นด้านการฝึกทักษะและสอนเนื้อหาจำเป็นต่างๆที่ผู้พิการต้องการเตรียมพร้อมก่อนเลือกสมัครงาน โครงการนี้สร้างเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล นอกจากนี้ยังมุ่งประชาสัมพันธ์การเข้าถึงสื่อนวัตกรรมต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อผู้พิการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งให้เข้าถึงสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ทักษะจำเป็นต่อการทำงาน

# Creative Media and Technological Innovation for Accessing Information Leading to Career Path of the Disabilities in Thailand

Asst.Prof.Dr.Sovaritthon Chansaengsee, Asst.Prof.Dr.Jitsuda Limkriengkrai

May 2024

This project aims to study and create innovative media to meet the needs of the disabilities in terms of employment and to prepare them to be able to work in various employment. They lack job opportunities and access to employment information. Nowadays, although there are channels for accessing information, there are limited in various media especially in seeking for a career. This results in these vulnerable groups losing the opportunity to develop themselves and improve their quality of life. This project uses the mixed methods to study the needs of both disabled people and entrepreneurs to produce creative media and technological innovation that can facilitate and meet the needs of both disabled people and employers. This project recognizes the importance of research studies to create easy-to-understand innovative media which the contents focus on necessary skill training that the disabilities need to prepare before applying for a job. The project builds technology to access information sources. In addition, this project aims to publish various innovative media that are beneficial to disabilities. This project not only focuses on creating innovative media for training essential skills for the disabled profession, but it also focuses on creating easily accessible materials for the disabilities.

## สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	3
บทคัดย่อภาษาไทย	8
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	9
สารบัญตาราง	12
สารบัญภาพ	13
<b>บทที่ 1. บทนำ</b>	
ที่มา และความสำคัญของโครงการ	15
วัตถุประสงค์ และขอบเขตของโครงการ	19
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	28
<b>บทที่ 2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 แนวความคิดเกี่ยวกับความพิการ (Disabilities)	30
2.2 ทฤษฎีความหลากหลายในองค์กร (Diversity and Inclusive Workplace)	32
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอาชีพของผู้พิการและเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย	34
2.3.1 สถานการณ์การจ้างงานสำหรับคนพิการ	34
2.3.2 แนวทางการส่งเสริมอาชีพให้กับคนพิการและลักษณะการทำงานของคนพิการ	37
2.3.3 แหล่งการจ้างงานผู้พิการ	44
2.3.4 ตัวอย่างช่องทางหางานสำหรับผู้พิการ	53
2.4. สวัสดิการและสิทธิต่างๆ ของผู้พิการ	54
2.4.1 การเข้าถึงระบบสวัสดิการสังคมของคนพิการ	54
2.4.2 สิทธิต่างๆ ของผู้พิการ	55
2.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้อง	57
<b>บทที่ 3. ระเบียบวิธีวิจัย</b>	
3.1 วิธีการและขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	59
3.2 สรุปรายละเอียดการดำเนินงานของโครงการสื่อสารสรรค์และนวัตกรรม เชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย	63
<b>บทที่ 4. ผลการวิจัย และการวิจารณ์ผล</b>	
4.1 รูปแบบนวัตกรรมที่ทีมผู้วิจัยจะสร้างขึ้นและแบบจำลองแพลตฟอร์ม สำหรับ e-learning	64
4.2 เนื้อหาทักษะการทำงานที่จำเป็นสำหรับผู้พิการเพื่อตอบสนองความ ต้องการของผู้ประกอบการ	91
4.3 ผลการประชุมระดมสมองเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมและพัฒนาเทคโนโลยี	114

อำนวยการความสะดวกเพื่อสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูล	
4.4 รูปแบบและขั้นตอนการสร้างนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะ การทำงานของผู้พิการ	120
4.5 ผลการทดลองการใช้นวัตกรรม	145
4.6 นวัตกรรมพร้อมใช้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพผู้พิการ ซึ่งได้รับการปรับปรุงและพัฒนาตามคำแนะนำของผู้ใช้งานจริง	148
4.7 การเข้าถึงสื่อและแพลตฟอร์มเพื่อประชาสัมพันธ์ช่องทาง การพัฒนาทักษะอาชีพ	177
<b>บทที่ 5. สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ</b>	
5.1 สรุปผลการวิจัย	181
5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อสำนักงาน กสทช. และหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง	183
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>186</b>
<b>ภาคผนวก</b>	
ภาคผนวก ก	190
ภาคผนวก ข	222
ภาคผนวก ค	245

## สารบัญตาราง

ตาราง 1.1 การคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมใช้นวัตกรรม	20
ตาราง 1.2 การคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมใช้นวัตกรรมที่ถูกผลิตขึ้น โดยใช้การสุ่มแบบลำดับชั้น	23
ตาราง 4.1 ตัวอย่างสคริปต์วิธีการรับเงินด้วยคิวอาร์โค้ดในแอปพลิเคชันธนาคาร	70
ตาราง 4.2 ตัวอย่างสคริปต์คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน	72
ตาราง 4.3 ตัวอย่างสคริปต์การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น	78
ตาราง 4.4 ตัวอย่างสคริปต์การใช้ Microsoft Word	81
ตาราง 4.5 ตัวอย่างสคริปต์การใช้ Microsoft PowerPoint	85
ตาราง 4.6 ตัวอย่างสคริปต์การแนะนำโปรแกรมสำหรับการทำงาน	88
ตาราง 4.7 แจกแจงข้อมูลสถิติเชิงพรรณนารายด้าน	99
ตาราง 4.8 ตัวอย่างคำกล่าวของผู้เชี่ยวชาญในการร่วมสนทนากลุ่มประเด็น สร้างสื่อนวัตกรรม	114
ตาราง 4.9 จำนวนผู้พิการที่เข้าร่วมทดลองการใช้นวัตกรรมในระยะที่ 1 (เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุง)	145
ตาราง 4.10 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานนวัตกรรมบนทเรียนออนไลน์	165
ตาราง 4.11 ผลการประเมินความพึงพอใจเฉลี่ยทุกรายด้านต่อการใช้งาน นวัตกรรมบนทเรียนออนไลน์	167
ตาราง 4.12 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D	167
ตาราง 4.13 ผลการประเมินความพึงพอใจเฉลี่ยทุกรายด้านต่อ การใช้งานกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D	169
ตาราง 4.14 ผลการประเมินภาพรวมของแนวโน้มในการพัฒนา ทักษะด้านอาชีพของผู้พิการ	171
ตารางที่ 4.15 แจกแจงข้อมูลสถิติเชิงพรรณนารายด้าน	178

## สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1	จำนวนผู้พิการในประเทศไทย	36
ภาพที่ 2.2	กระบวนการสรรหาผู้พิการเข้าทำงานราชการ	47
ภาพที่ 2.3	กระบวนการสรรหาผู้พิการเข้าทำงานราชการ (ขึ้นตรงต่อรัฐมนตรี)	48
ภาพที่ 2.4	การจ้างงานคนพิการในสถานประกอบการและหน่วยงานภาครัฐ	50
ภาพที่ 2.5	แผนการให้บริการด้านการหางานผู้พิการ	52
ภาพที่ 3	แผนการดำเนินงานโครงการ	63
ภาพที่ 4.1	ภาพ Splash Screen ของช่อง Knowit Town	69
ภาพที่ 4.2	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามเพศ	92
ภาพที่ 4.3	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามอาชีพปัจจุบัน	92
ภาพที่ 4.4	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามระดับการศึกษา	93
ภาพที่ 4.5	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามอายุ	93
ภาพที่ 4.6	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามความพร้อมหรือลักษณะความพิการ	94
ภาพที่ 4.7	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามสัญชาติ	94
ภาพที่ 4.8	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามจังหวัดที่พำนักในปัจจุบัน	95
ภาพที่ 4.9	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามลักษณะที่อยู่อาศัย	96
ภาพที่ 4.10	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามจำนวนสมาชิกที่อาศัยอยู่ในปัจจุบัน	96
ภาพที่ 4.11	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามอุปกรณ์ที่ใช้เข้าเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	97
ภาพที่ 4.12	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต	98
ภาพที่ 4.13	โลโก้หลักช่อง Knowit Town	121
ภาพที่ 4.14	INTRODUCTION ของช่อง “Knowit Town” มีการใส่ effect แนว industrial	121
ภาพที่ 4.15-4.18	แอนิเมชันก่อนเข้าเรื่องโดยเนื้อหาหลักจะเน้นเรื่องโอกาสทางด้านอาชีพของผู้พิการ	122
ภาพที่ 4.19-4.36	หน้าจอ introduction ของเนื้อหาทั้งหมด 19 บทเรียน	124
ภาพที่ 4.37-4.38	ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยแอนิเมชัน	131
ภาพที่ 4.39-4.40	ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยนิทานหรือเรื่องเล่า	132
ภาพที่ 4.41-4.42	ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยกราฟฟิก	133
ภาพที่ 4.43-4.44	ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการถ่ายทำแบบ Production	134
ภาพที่ 4.45	ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการสัมภาษณ์แบบมีพิธีกร	135
ภาพที่ 4.46-4.47	ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการอธิบายยกตัวอย่าง	135
ภาพที่ 4.48	ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการอธิบายกระบวนการ	136

ภาพที่ 4.49 ตัวอย่างหน้า Ending Scene	137
ภาพที่ 4.50-4.53 ภาพร่างแบบเกมกระดาน	138
ภาพที่ 4.54-4.59 ภาพเกมกระดานที่นำลงพื้นที่วิจัย	141
ภาพที่ 4.60 ประสิทธิภาพบทเรียนออนไลน์ในการพัฒนาทักษะ	145
ภาพที่ 4.61 ประสิทธิภาพ CREATOUCH 4D ในการพัฒนาทักษะ	146
ภาพที่ 4.62 ความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมทั้งบทเรียนออนไลน์และ CREATOUCH 4D	147
ภาพที่ 4.63 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามเพศ	161
ภาพที่ 4.64 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามระดับการศึกษา	162
ภาพที่ 4.65 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามอายุ	163
ภาพที่ 4.66 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามอุปกรณ์ที่ใช้เข้าเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	163
ภาพที่ 4.67 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต	164
ภาพที่ 4.68 ช่องทางเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์และการประเมินโครงการ	180

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

โครงการวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายที่จะสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเตรียมพร้อมผู้พิการหลากหลายประเภทในการเข้าถึงองค์ความรู้และทักษะจำเป็นตามความต้องการของตลาดแรงงาน โดยมุ่งเน้นกระบวนการวิจัยในการศึกษาความต้องการทั้งของผู้พิการและผู้ประกอบการเพื่อผลิตนวัตกรรมที่สามารถอำนวยความสะดวกและตอบโจทย์ของทั้งผู้พิการและผู้จ้างงาน เนื่องจากในปัจจุบัน แม้ว่ามีช่องทางการเข้าถึงข้อมูลต่างๆของผู้พิการในรูปแบบระบบดิจิทัล แต่การเข้าถึงข้อมูลผ่านสื่อต่างๆอาจมีข้อจำกัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการเสาะหาอาชีพเพื่อเลี้ยงดูตนเอง โดยอาจส่งผลให้กลุ่มเปราะบางเหล่านี้เสียโอกาสในการพัฒนาตนเองและยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเองต่อไป

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้เอง โครงการนี้จึงมีความมุ่งหมายศึกษาวิจัยและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อตอบสนองผู้พิการด้านการจ้างงานและเพื่อฝึกฝนและเตรียมความพร้อมผู้พิการเพื่อสามารถทำงานในลักษณะต่างๆที่มีอยู่ในตลาดการจ้างงานผู้พิการ เนื่องจากผู้พิการขาดโอกาสและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านการจ้างงาน ประกอบกับการขาดโอกาสฝึกฝนทักษะและองค์ความรู้เพื่อเตรียมพร้อมตนเองให้เหมาะสมต่อตำแหน่งงานในตลาดต้องการ ดังนั้นโครงการวิจัยครั้งนี้เล็งเห็นความสำคัญในการศึกษา วิจัยเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมที่ทันสมัยและเข้าใจง่ายโดยเนื้อหาจะเน้นด้านการฝึกทักษะและสอนเนื้อหาจำเป็นต่างๆที่ผู้พิการต้องการเตรียมพร้อมก่อนเลือกสมัครงาน และโครงการจะสร้างเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล

นอกจากนี้โครงการครั้งนี้มุ่งประชาสัมพันธ์การเข้าถึงสื่อนวัตกรรมต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อผู้พิการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประชาสัมพันธ์ให้ผู้พิการเข้าถึงสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ทักษะจำเป็นต่อการทำงานในตำแหน่งต่างๆที่ทางผู้วิจัยได้สร้างขึ้น รวมถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการเข้าถึงตำแหน่งงานสำหรับคนพิการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ซึ่งโครงการครั้งนี้มีเพียงแต่มุ่งเน้นสร้างสื่อนวัตกรรมสำหรับการฝึกทักษะจำเป็นสำหรับอาชีพคนพิการเท่านั้น แต่มุ่งเน้นสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์และเข้าถึงง่ายสำหรับผู้พิการทั่วประเทศ และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีจะเป็นผลผลิตจากโครงการนี้เช่นกัน

การดำเนินการด้านคนพิการของประเทศไทย เป็นไปอย่างสอดคล้องกับแนวทางของสหประชาชาติ ที่มุ่งเป้าคนพิการมีคุณภาพชีวิตที่ดี ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างอิสระเท่าเทียม ส่งเสริมศักยภาพและพัฒนาอาชีพคนพิการ ส่งเสริมเข้าถึงสิทธิคนพิการ ส่งเสริมการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ คุ้มครองสวัสดิ

ภาพคนพิการ เสริมสร้างความเข้มแข็งและการมีส่วนร่วมขององค์กรด้านคนพิการและเครือข่าย พัฒนาและขับเคลื่อนนโยบายและแผนด้านคนพิการ และพัฒนาระบบการบริหารจัดการด้านคนพิการให้มีผลสัมฤทธิ์สูง (รัฐบาลไทย, 2564)

นอกจากนี้ประเทศไทยในฐานะประเทศสมาชิกองค์การแรงงานระหว่างประเทศ และให้สัตยาบันอนุสัญญาฉบับที่ 159 ว่าด้วยการฟื้นฟูอาชีพและการจ้างงาน (คนพิการ) ค.ศ. 1983 โดยประเทศไทยให้สัตยาบันต่ออนุสัญญาฉบับนี้เมื่อวันที่ 15 สิงหาคม พ.ศ. 2550 และมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ. 2551 แล้วนั้น ประเทศไทยมีการดำเนินการเพื่อให้คนพิการสามารถมีส่วนร่วมในสังคมอย่างเสมอภาค และได้รับโอกาสในการฝึกอาชีพและการมีงานทำ ดังที่องค์การแรงงานระหว่างประเทศ (International Labor Organization ; ILO) ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับส่งเสริมการจ้างงานคนพิการ จากมุมมองด้านฟื้นฟูสมรรถภาพด้านอาชีพและการจ้างงานคนพิการว่า “คนพิการ คือ บุคคลใดบุคคลหนึ่งที่มีโอกาสด้านความมั่นคงในชีวิตสถานภาพการจ้างงานหรือความก้าวหน้าในอาชีพอย่างเหมาะสม หากแต่ถูกจำกัดหรือลดอย่างเห็นได้ชัดอันเป็นผลจากความบกพร่องทางร่างกายหรือทางจิตใจ”

พันธกรณีระหว่างประเทศข้างต้นนำไปสู่การพัฒนากฎหมายภายในประเทศไทย ภาครัฐได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ.2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 โดยมีหลักการสำคัญคือให้สถานประกอบการและหน่วยงานของรัฐรับคนพิการเข้าทำงานในอัตราส่วนจำนวนลูกจ้างทั้งหมด 100 คนต่อคนพิการ 1 คน ทั้งนี้หากสถานประกอบการเอกชนไม่รับคนพิการเข้าทำงานจะต้องจ่ายเงินเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการหรือส่งเสริมการประกอบอาชีพอิสระให้คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ

จากสถานการณ์ดังกล่าว คนพิการได้รับโอกาสและการยอมรับให้เข้าร่วมทำงานกับคนปกติทั้งในหน่วยงานของภาครัฐและเอกชนด้วยศักยภาพและความรู้ความสามารถของคนพิการที่มี โดยเฉพาะความมุ่งมั่นตั้งใจของคนพิการที่จะช่วยเหลือตนเอง ทำให้ผลงานที่ออกมาทัดเทียมหรือมากกว่าคนปกติทั่วไป แต่สิ่งที่จะทำให้คนพิการมีโอกาสในการประกอบอาชีพก็ขึ้นอยู่กับที่เปิดโอกาสให้คนพิการได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและประกอบอาชีพพร้อมกับคนปกติทั่วไป สิ่งสำคัญที่คนพิการควรตระหนักคือการพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองอยู่ตลอดเวลา เพื่อแสดงให้เห็นในความสามารถว่าสามารถทำงานได้ใกล้เคียงกับคนปกติมากที่สุด (จินตนา สารุพันธ์, 2547) สอดคล้องกับ Bowles (1996) ที่ได้ศึกษาพบว่า คนพิการมีความต้องการเช่นบุคคลทั่วไป ต้องการถูกปฏิบัติจากสังคมและครอบครัวอย่างปกติ โดยมีความต้องการรักษาสัมพันธภาพให้คงอยู่ในครอบครัว และการให้โอกาสในการทำงานกับคนพิการจะทำให้คนพิการมีความสามารถในการประกอบอาชีพเพื่อหาเลี้ยงตนเองและครอบครัว ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและรับรู้ว่าเป็นส่วนที่เติมเต็มได้ และ Abraham (1977) ที่พบว่า การฟื้นฟูสมรรถภาพทางอาชีพให้คนพิการเพื่อสามารถประกอบ

อาชีพได้เช่นคนปกติทั่วไป และสามารถปรับตัวดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคมในฐานะที่เป็นมนุษย์เช่นเดียวกับบุคคลทั่วไป โดยส่งเสริมการพึ่งพาตนเองและเอื้ออำนวยให้คนพิการมีส่วนร่วมและได้รับสิทธิต่างๆ โดยเฉพาะการฟื้นฟูสมรรถภาพ เพื่อให้ไม่มีความแตกต่างจากบุคคลทั่วไป

อย่างไรก็ตาม พบว่าประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2563 มีผู้พิการในช่วงวัยทำงานที่มีข้อมูลในระบบราว 845,000 คน ในจำนวนนี้มีเพียง 260,000 คนเท่านั้นที่ประกอบอาชีพ ส่วนใหญ่เป็นด้านเกษตรกรรมและรับจ้างทั่วไป ส่วนอีกราว 200,000 คนยังไม่มีงานทำ และอีก 320,000 คนไม่ระบุข้อมูลเรื่องอาชีพ จากเดิมการเข้าถึงโอกาสและอุปกรณ์อำนวยความสะดวกทางการศึกษา สาธารณูปโภคที่ออกแบบอย่างใส่ใจ และการทำงานที่ดีก็เป็นอุปสรรคอย่างมากสำหรับคนพิการ สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ยิ่งทำให้อาชีพหลายอย่างต้องหยุดชะงักหรือเสี่ยงภัย กลายเป็นปัญหากระทบชีวิตความเป็นอยู่รุนแรงขึ้นอีกครั้ง (The Cloud, 2564)

แม้ว่าในปัจจุบันมีช่องทางหรือทางเลือกการเข้าถึงสื่อกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ที่หลากหลายแต่อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้พิการ ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุแล้วนั้นยังมีข้อจำกัดบางประการ ซึ่งในปัจจุบันประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลได้จากทางสื่อโทรทัศน์ วิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์หรือสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นบุคคลต่าง ๆ ที่ต้องการเข้าถึงสื่อในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องอาศัยทักษะจำเป็นต่างๆ แต่สำหรับกลุ่มเปราะบาง การเข้าถึงข้อมูลผ่านสื่อต่างๆอาจมีข้อจำกัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการเสาะหาอาชีพเพื่อเลี้ยงดูตนเอง โดยอาจส่งผลให้กลุ่มเปราะบางเหล่านี้เสียโอกาสในการพัฒนาตนเองและยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเองต่อไป

ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้เอง ”โครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย” นี้จึงมีความมุ่งหมายศึกษาวิจัยและสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อตอบสนองผู้พิการด้านการจ้างงานและเพื่อฝึกฝนและเตรียมความพร้อมผู้พิการเพื่อสามารถทำงานในลักษณะต่างๆที่มีอยู่ในตลาดการจ้างงานผู้พิการ เนื่องจากผู้พิการขาดโอกาสและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านการจ้างงาน ประกอบกับการขาดโอกาสฝึกฝนทักษะและองค์ความรู้เพื่อเตรียมพร้อมตนเองให้เหมาะสมต่อตำแหน่งงานที่ตลาดต้องการ ดังนั้นโครงการวิจัยครั้งนี้เล็งเห็นความสำคัญในการศึกษา วิจัยเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมที่ทันสมัยและเข้าใจง่ายโดยเนื้อหาจะเน้นด้านการฝึกทักษะและสอนเนื้อหาจำเป็นต่างๆที่ผู้พิการต้องการเตรียมพร้อมก่อนเลือกสมัครงาน และโครงการจะสร้างเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล

นอกจากนี้โครงการครั้งนี้มุ่งประชาสัมพันธ์การเข้าถึงสื่อนวัตกรรมต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อผู้พิการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประชาสัมพันธ์ให้ผู้พิการเข้าถึงสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ทักษะจำเป็นต่อการทำงานในตำแหน่งต่างๆที่ทางผู้วิจัยได้สร้างขึ้น รวมถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการเข้าถึงตำแหน่งงานสำหรับคนพิการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ซึ่งโครงการครั้งนี้มีเพียงแต่มุ่งเน้นสร้างสื่อนวัตกรรมสำหรับการฝึกทักษะ

จำเป็นสำหรับอาชีพคนพิการเท่านั้น แต่มุ่งเน้นสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์และเข้าถึงง่ายสำหรับผู้พิการทั่วประเทศ และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีจะเป็นผลผลิตจากโครงการนี้เช่นกัน

โครงการครั้งนี้เมื่อเสร็จสิ้นแล้วจะเป็นประโยชน์ในวงกว้างโดยผู้รับประโยชน์จากโครงการ ได้แก่ ผู้พิการ ผู้ประกอบกิจการ ภาคเอกชน และหน่วยงานภาครัฐ ซึ่งผู้พิการจะได้ประโยชน์ในเชิงปฏิบัติและนำมาใช้ซึ่งการสร้างสื่อเพื่อสอนและฝึกทักษะคนพิการจำเป็นต้องอาศัยความเชี่ยวชาญ องค์ความรู้ด้านการศึกษาและจิตวิทยา และประสบการณ์ในการสร้างสื่อ ดังนั้นด้วยสื่อนวัตกรรมคุณภาพที่เป็นผลผลิตจากโครงการครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้นำไปใช้โดยตรง

นอกจากนี้ผู้ประกอบการและภาคเอกชนก็ยังได้รับผลประโยชน์จากผลผลิตจากโครงการครั้งนี้ กล่าวคือ ผู้ประกอบการและภาคเอกชนสามารถเสาะหาผู้พิการที่มีทักษะเหมาะสมกับตำแหน่งงานโดยมิจำเป็นต้องใช้เวลาในการสอนงานอีกทั้งยังสามารถนำสื่อนวัตกรรมจากโครงการครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ในฐานะเครื่องมือเพื่อฝึกพนักงานผู้พิการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งไปกว่านั้นภาคเอกชนและผู้ประกอบการต่างๆจะได้ว่าจ้างผู้พิการที่เหมาะสมกับงานได้รวดเร็วขึ้นเนื่องจากทางโครงการจะช่วยประชาสัมพันธ์แหล่งสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับการหางานสำหรับผู้พิการ

สำหรับประโยชน์ที่ทางภาครัฐจะได้คือ ผลผลิตจากโครงการทั้งหมด ซึ่งได้แก่ ฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องลักษณะงานที่เปิดรับผู้พิการโดยข้อมูลจะถูกจัดเป็นหมวดหมู่โดยที่มิวิจัยจะทำการสำรวจจากแหล่งข้อมูลต่างๆทั่วประเทศไทย นอกจากนี้ผลผลิตสื่อนวัตกรรมจากโครงการนี้จะสามารถนำไปใช้ได้อย่างน้อย 5 ถึง 10 ปี เนื่องจากทีมผู้วิจัยจะทำการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลจากงานในยุคสมัยใหม่ ดังนั้นสื่อการสอนเพื่อให้ผู้พิการได้พัฒนาทักษะและต่อยอดองค์ความรู้เกี่ยวกับเนื้องานที่เฉพาะเจาะจงจะมีความทันสมัย ไม่น่าเบื่อ สร้างสรรค์ และสามารถเข้าถึงได้ง่ายและตลอดเวลา ซึ่งผลผลิตดังกล่าวจะช่วยสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการฝึกอาชีพผู้พิการ

และเนื่องด้วยทางโครงการจะจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบเพื่อสื่อสารแก่ผู้พิการหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในประเด็นการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้เพื่อฝึกและเตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพที่ถูกผลิตขึ้นจากโครงการนี้ นอกจากนี้ทางโครงการยังมุ่งหมายที่จะทำการประชาสัมพันธ์ด้านช่องทางและแหล่งข้อมูลในการค้นหาอาชีพสำหรับผู้พิการที่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งผู้ที่ได้ประโยชน์จากผลผลิตดังกล่าวนี้ ได้แก่ ผู้พิการ ผู้ประกอบกิจการ ภาคเอกชน และหน่วยงานภาครัฐ

ถ้าโครงการนี้ไม่เกิดขึ้น ผู้พิการอาจต้องอาศัยความพยายามอย่างสูงในการค้นหาอาชีพที่รองรับเฉพาะกลุ่ม โดยผู้พิการหลายคนมีอุปสรรคและข้อจำกัดในการเข้าถึงหรือรับรู้สื่อที่เกี่ยวข้องกับการจ้างงานผู้พิการซึ่งมีอยู่อย่างจำกัดและมีได้แบ่งแยกประเภทอย่างชัดเจน นอกจากนี้ผู้พิการที่ด้อยโอกาสทางการศึกษาจะไม่มีโอกาสในการเลือกอาชีพที่ต้องอาศัยทักษะจำเพาะด้าน เช่น คอมพิวเตอร์ หรือ ภาษา เป็นต้น รวมถึงผู้

พิการบางคนอาจถูกปฏิเสธจากผู้ว่าจ้างเนื่องจากมีสมารถทำงานตามเป้าหมายได้ดี ยิ่งไปกว่านั้นผู้พิการจะไม่สามารถยกระดับการเห็นคุณค่าในตนเองและความมั่นใจในตนเองรวมถึงความพร้อมในการประกอบอาชีพ ถ้าไม่มีสื่อ่นวัตกรรมที่ช่วยฝึกทักษะและเพื่อเพิ่มพูนองค์ความรู้และประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ

ถ้าโครงการนี้ไม่เกิดขึ้น ผู้ประกอบกิจการ ภาคเอกชน และหน่วยงานภาครัฐ จะเสียทรัพยากรและงบประมาณจำนวนมหาศาลในการฝึกอาชีพหรือเตรียมความพร้อมด้านความรู้และทักษะเฉพาะเจาะจงให้แก่ผู้พิการ รวมถึงการเสียงบประมาณด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างสื่อ่นวัตกรรมเพื่อผู้พิการ ดังนั้นโครงการครั้งนี้จึงมีประโยชน์ในวงกว้างและสื่อ่นวัตกรรมและฐานข้อมูลต่างๆสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายบุคคลและหน่วยงาน

## 1.2 วัตถุประสงค์ และขอบเขตของโครงการ

### 1.2.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและจัดประเภทรูปแบบการจ้างงานคนพิการจากลักษณะงานที่เปิดรับทั่วประเทศไทย
2. เพื่อสำรวจรูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาทักษะจำเป็นและเนื้อหาางานที่ผู้พิการพึงมีหรือควรพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในรูปแบบต่างๆ
4. เพื่อสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆเพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเป็นแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ
5. เพื่อสร้างสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับช่องทางการฝึกทักษะอาชีพสำหรับผู้พิการที่ทางโครงการวิจัยนี้ได้สร้างขึ้น

### 1.2.2 ขอบเขตของโครงการและกิจกรรมการดำเนินงาน

**ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย** กลุ่มเป้าหมายจะแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 กลุ่มตัวอย่างหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโรยามาเน่

2. สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 กลุ่มตัวอย่างหลักคือแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ ช่องทางประกาศรับสมัครงานผู้พิการ โดยอาจเป็นในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์และวิทยุ รวมถึงสื่อออนไลน์ ซึ่งจะถูกเลือกจากผลสำรวจจากการวิจัยในระยะที่ 1 การคัดเลือกช่องทางประกาศงานจะเป็นไปตามเกณฑ์ ดังนี้

2.1 ต้องเป็นช่องทางที่ผู้พิการส่วนใหญ่ (มากกว่าร้อยละ 30 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด) เข้าถึงเพื่อค้นหาประกาศงานสำหรับผู้พิการ

2.2 เป็นช่องทางที่น่าเชื่อถือโดยตัดสินจากตัวชี้วัดต่างๆ เช่น ชื่อเสียง หรือองค์การและมูลนิธิที่จดทะเบียน เป็นต้น

2.3 เป็นช่องทางที่ใช้ประกาศงานสำหรับคนพิการอย่างน้อย 1 ปี

3. สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ บริษัทหรือผู้ประกอบการที่จ้างผู้พิการจำนวนอย่างน้อย 20 คนหรือขึ้นอยู่กับประเภทของงานที่มาจากผลการวิจัยในระยะที่ 2

4. สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 กลุ่มตัวอย่างหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร ยามาเน่ (คนละกลุ่มจากการวิจัยระยะที่ 1)

#### แนวทางการคัดเลือกกลุ่มผู้พิการ

สำหรับการคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมในชั้นนวัตกรรมที่ถูกผลิตขึ้น โดยการใช้การสุ่มแบบลำดับชั้น (Stratified Random Sampling) ต่อด้วยการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ตามภาคต่างๆ โดยแบ่งตามกลุ่มผู้พิการทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ผู้พิการทางการได้ยิน ผู้พิการทางสายตา และผู้พิการทางร่างกาย โดยผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 6 ภาค ภาคละ 65-70 คน โดยแยกตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1.1 การคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมในชั้นนวัตกรรม

ภาค	ผู้พิการทางการได้ยิน	ผู้พิการทางสายตา	ผู้พิการทางร่างกาย
กลาง	25	25	20
ตะวันออก	25	25	20
เหนือ	25	20	25
ตะวันออกเฉียงเหนือ	25	20	25
ใต้	20	25	25
ตะวันตก	20	25	25

## ขอบเขตด้านกิจกรรม

กิจกรรมสำคัญจากโครงการจะแตกต่างกันไปตามระยะการวิจัยโดยมีรายละเอียด ดังนี้

### การดำเนินงานระยะที่ 1

กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การสำรวจการใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการรวมถึงข้อจำกัดและความต้องการจำเป็นในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ จากผู้พิการทั้งประเทศไทย โดยคัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ซึ่งได้แก่กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน ซึ่งผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคนจะต้องทำแบบประเมินความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงสื่อในการหางาน นอกจากนี้แบบสำรวจยังรวมถึงช่องทางที่ผู้พิการเข้าถึงสื่อต่างๆที่ประกาศรับสมัครงานสำหรับผู้พิการ

### การดำเนินงานระยะที่ 2

กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ ศึกษาและจัดประเภทรูปแบบการจ้างงานคนพิการจากลักษณะงานที่เปิดรับทั่วประเทศไทย โดยศึกษาจากข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ โดยทีมผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกิจกรรมที่ 1 ในฐานะข้อมูลปฐมภูมิ และศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาจัดประเภทตามลักษณะงานที่เปิดรับสมัครสำหรับผู้พิการแต่ละประเภท โดยขั้นต้นจะทำออกมาเป็นรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

### การดำเนินงานระยะที่ 3

กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ ศึกษาทักษะจำเป็นและเนื้อหางานที่ผู้พิการพึงมีหรือควรพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในรูปแบบต่างๆ โดยจะนำไปสร้างสื่อเพื่อฝึกอบรมและสอนทักษะจำเป็นในการทำงานตำแหน่งต่างๆให้แก่ผู้พิการ รายละเอียดกิจกรรมเป็น ดังนี้

1. ข้อมูลที่ได้จากระยะที่ 2 ผู้วิจัยต้องค้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะงาน ตำแหน่ง และช่องทางการรับสมัครงานผู้พิการที่ได้ถูกจัดประเภทเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะทำการสังเคราะห์เนื้อหา โดยแบ่งออกเป็น HARD SKILLS และ SOFT SKILLS

2. ทีมวิจัยจะทำการติดต่อผู้จ้างงานทั่วประเทศโดยทำการเลือกจากช่องทางการติดต่อตามสื่อที่ผู้พิการมักเข้าถึง ซึ่งกลุ่มเป้าหมายคือ บริษัทหรือองค์กรต่างๆ

3. หลังจากนั้นผู้วิจัยจะทำการนัดหมายเพื่อเข้าสัมภาษณ์ โดยกลุ่มเป้าหมายสำหรับการเก็บข้อมูลครั้งนี้คือบริษัทหรือผู้ประกอบการที่จ้างผู้พิการจำนวนอย่างน้อย 20 คนหรือขึ้นอยู่กับประเภทของงานที่มาจากผลการวิจัยในระยะที่ 2 โดยเป็นผู้ประกอบการที่ดำรงตำแหน่งผู้จัดการ เจ้าของ หรือฝ่ายทรัพยากรบุคคล

4. ประเด็นในการสัมภาษณ์คือ เนื้อหาและทักษะจำเป็นที่สำคัญสำหรับผู้พิการแต่ละประเภทที่เป็นที่ต้องการของผู้ประกอบการหรือองค์กรต่างๆ

#### การดำเนินงานระยะที่ 4

กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การสร้างสื่อนวัตกรรมและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ อีบุ๊ก (สำหรับคนพิการทางการได้ยิน และพิการทางด้านร่างกาย) และกล่องพัฒนาทักษะอาชีพ (สำหรับผู้พิการทางสายตา) เพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเป็นแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ โดยเป็นรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิดีโอ สื่อแอนิเมชัน และ สื่อเสียง จำนวนอย่างน้อย 20 สื่อเพื่อครอบคลุมผู้พิการทุกประเภท นอกจากนี้ทางโครงการต้องการสร้างเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้พิการเข้าถึงสื่อที่ทางโครงการสร้างได้อย่างสะดวกและเป็นส่วนตัว โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. จากข้อมูลที่ได้ในระยะเวลาที่ 3 ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. เนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์จะถูกนำมาเข้าที่ประชุมสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาแผนการเรียนการสอน หรือการฝึกทักษะอาชีพผู้พิการ เช่น อาจารย์ วิทยากร และล่ามภาษามือ
3. ทีมผู้วิจัยจะทำการจัดเตรียมรายละเอียดด้านเนื้อหา และเทคนิคที่ต้องการในการสร้างสื่อสำหรับผู้พิการ โดยเน้นในรูปแบบความบันเทิง
4. ทีมผู้วิจัยจะนำเนื้อหาและแผนที่จัดเตรียมไว้มาเข้าที่ประชุมกับทีมออกแบบและสร้างสื่อที่ประกอบด้วย นักเขียนบท ล่ามภาษามือ (สำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยิน) ทีมสร้างแอนิเมชันแบบสั้น และทีมตัดต่อรวมถึงฝ่ายศิลป์ ซึ่งเน้นการสร้างทักษะที่จำเป็นทั้ง soft skills และ hard skills
5. ดำเนินการสร้างสื่อซึ่งสื่อต่างๆจะถูกนำไปไว้บนแพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่าย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผลสำรวจจากการวิจัยในกิจกรรมที่ 1

#### **มาตรฐานสำหรับคนพิการที่สามารถเข้าถึงสื่อ**

สำหรับสื่อนวัตกรรมและสื่อประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยเน้นสร้างสื่อแยกประเภทตามประเภทความพิการ ยกตัวอย่างเช่น สื่อการฝึกทักษะอาชีพที่เน้นล่ามภาษามือ (จอล่ามใหญ่) สำหรับผู้พิการทางการได้ยิน แบบฝึกหัดและคู่มือในรูปแบบอีบุ๊กสำหรับฝึกทักษะผู้พิการทางร่างกาย และกล่องฝึกทักษะอาชีพสำหรับผู้พิการทางสายตา เป็นต้น โดยส่วนใหญ่เป็นสื่อผสม ซึ่งหมายถึงการผสมผสานระหว่างสื่อดิจิทัลกับสื่ออื่นๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น นอกจากนี้ทางโครงการจะดำเนินการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านระบบการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งจะเป็นแพลตฟอร์มที่ได้มาตรฐานของ Web Accessibility หรือ WCAG ระดับหนึ่ง เช่น WordPress หรือโปรแกรมที่ทางภาครัฐนิยมใช้ เป็นต้น

## การดำเนินงานระยะที่ 5

กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การนำเสนอนวัตกรรมลงสู่พื้นที่เพื่อทดลองใช้และประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน ซึ่งได้แก่ ผู้พิการทั้ง 3 ประเภท โดยกลุ่มผู้ทดลองใช้นวัตกรรมหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร ยามาเน่ (คนละกลุ่มจากการวิจัยระยะที่ 1) ตามแนวทางการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

### **แนวทางการคัดเลือกกลุ่มผู้พิการ**

สำหรับการคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมใช้นวัตกรรมที่ถูกผลิตขึ้น โดยใช้การสุ่มแบบลำดับชั้น (Stratified Random Sampling) ต่อด้วยการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ตามภาคต่างๆ โดยแบ่งตามกลุ่มผู้พิการทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ผู้พิการทางการได้ยิน ผู้พิการทางสายตา และผู้พิการทางร่างกาย โดยผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 6 ภาค ภาคละ 65-70 คน โดยแยกตามตารางที่ 2 ดังนี้

ตาราง 1.2 การคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมใช้นวัตกรรมที่ถูกผลิตขึ้น โดยใช้การสุ่มแบบลำดับชั้น

ภาค	ผู้พิการทางการได้ยิน	ผู้พิการทางสายตา	ผู้พิการทางร่างกาย
กลาง	25	25	20
ตะวันออก	25	25	20
เหนือ	25	20	25
ตะวันออกเฉียงเหนือ	25	20	25
ใต้	20	25	25
ตะวันตก	20	25	25

โดยแนวทางการประเมินผลผู้พิการในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพ เป็นดังนี้

หลังจากที่ผู้พิการทำการฝึกอาชีพ ผู้วิจัยจะทำการประเมิน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมต่างๆ และการประเมินแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการแต่ละประเภทจากการใช้สื่อและนวัตกรรมของโครงการ โดยการประเมินแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1.การประเมินด้วยแบบวัดความพึงพอใจ ซึ่งแบบวัดนี้จะถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยโดยวางรากฐานบนทฤษฎี Customer Satisfaction (CSAT) Theory ที่เป็นตัวบ่งชี้ประสิทธิภาพหลักที่ใช้กันทั่วไปซึ่งติดตามว่าลูกค้าพึงพอใจกับผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมของโครงการในระดับไหน เป็นสถานะทางจิตวิทยาที่วัดจากความคาดหวังของผู้ใช้นวัตกรรม

2. การประเมินด้วยแบบวัดแนวโน้มนำในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้ฝึกการ ที่จะถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยโดยวางรากฐานบนทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเอง (Perceived Self-Efficacy) หมายถึง การตัดสินใจความสามารถของตนเองว่า มีความสามารถแค่ไหนในการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยนวัตกรรมของโครงการ ซึ่งเป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับความสามารถในการกระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต และแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติต่อการใช้นวัตกรรมของโครงการเพื่อพัฒนาทักษะด้านอาชีพที่จำเป็น

3. การประเมินความพึงพอใจและแนวโน้มนำการพัฒนาทักษะด้านอาชีพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้วิจัยจะคัดเลือก ผู้ฝึกการที่เข้าร่วมโครงการฝึกทักษะด้านอาชีพด้วยนวัตกรรมภาคละ 5-10 คน (ผู้ฝึกการทั้ง 3 ประเภท) โดยสำหรับผู้ฝึกการทางการได้ยิน ทีมวิจัยจะจัดจ้างล่ามเพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึก

#### การดำเนินงานระยะที่ 6

กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การสร้างสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับช่องทางการฝึกทักษะอาชีพสำหรับผู้ฝึกการที่ทางโครงการวิจัยนี้ได้สร้างขึ้น โดยจะสร้างทั้งหมด 5 ชิ้นงาน ได้แก่ infographic คลิปสั้น โปสเตอร์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยทีมผู้วิจัยทำการประชุมกับทีมที่จัดทำสื่อ โดยร่วมวางแผนดำเนินการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับตัวสื่อและช่องทางการเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพที่จำเป็น

#### การดำเนินงานระยะที่ 7

หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยและการประชาสัมพันธ์แล้วนั้น ทีมวิจัยจะทำการสร้างเครือข่ายโดยติดต่อกับหน่วยงานที่ทางทีมวิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อร่วมมือกันสร้างความยั่งยืนให้แก่โครงการ โดยแผนเบื้องต้นคือเปิดบัญชีใน Meta และช่องทางโซเชียลมีเดียอื่นๆ เพื่อบอกต่อข่าวสารด้านอาชีพให้แก่ผู้ฝึกการซึ่งเบื้องต้นจะทำความร่วมมือกับวิทยาลัยราชสุดาในการอัปเดตข้อมูลต่างๆ เป็นเวลา 1 ปีหลังจากเสร็จสิ้นโครงการวิจัย

#### **ขอบเขตด้านการดำเนินงาน**

การดำเนินงานจะอาศัยการวิจัยแบบผสมวิธี โดยมุ่งเน้นนวัตกรรมที่เป็นผลผลิตคุณภาพซึ่งผู้วิจัยและทีมผลิตสื่อจะทำงานด้วยกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งเนื้อหาในการสร้างสื่อจะเป็นเนื้อหาที่ได้จากผลการวิจัยและจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนในแต่ละสาขาโดยเฉพาะ นอกจากนี้ทางโครงการจะสร้างฐานข้อมูลโดยจัดประเภทของงานเพื่อความสะดวกในการหาตำแหน่งงานที่เหมาะสมกับผู้ฝึกการแต่ละปัจเจกบุคคล รวมถึงการทำสื่อการสอนเพื่อฝึกทักษะและเพิ่มพูนองค์ความรู้ที่จำเป็นในแต่ละด้านของผู้ฝึกการ นอกจากนี้โครงการจะสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่เป็นอีกผลผลิตที่จะช่วยให้ผู้ฝึกการเข้าถึงแหล่งข้อมูลจัดจ้างงานสำหรับผู้ฝึกการได้อย่างง่ายขึ้น และผู้ฝึกการจะได้มีโอกาสทดลองใช้สื่อและถูกประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อที่ทางโครงการได้สร้างขึ้น

ผลผลิตสำคัญ

ลำดับ	ชื่อผลผลิต	หน่วยวัด	ตัวชี้วัด (เชิงคุณภาพ/เชิงคุณภาพ)
1	ต้นแบบผลิตภัณฑ์	3	๑. กล้องพัฒนาทักษะอาชีพ ๒ ชุด (สำหรับผู้พิการทางร่างกาย, ผู้พิการทางการมองเห็น และผู้พิการทางการได้ยิน) ๑. ฐานข้อมูลแบ่งประเภทงานสำหรับผู้พิการ 1 ชิ้น
2	เทคโนโลยีใหม่	25	๑. e-learning.....โดยรวมชิ้นงาน.....สื่อ นวัตกรรมทั้งหมด.20 ชิ้นงาน.ในรูปแบบ interactive.....e-learning ๒. แพลตฟอร์มในรูปแบบเว็บไซต์หรือเพจ META. หรือแพลตฟอร์มสำหรับ e-learning.และประชาสัมพันธ์ ๓. สื่อประชาสัมพันธ์ช่องทางการเข้าถึงข้อมูลการฝึกอาชีพคนพิการจำนวน.5...ชิ้นงาน ได้แก่ infographic คลิปสั้น.โปสเตอร์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
3	องค์ความรู้	2	จำนวนองค์ความรู้ใหม่.2.เรื่อง ๑. รูปแบบการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและรูปแบบการจ้างงานผู้พิการ ๒. เนื้อหาและลักษณะงานสำหรับผู้พิการ
4	การใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ 1. การฝึกอบรม 2. การถ่ายทอดเทคโนโลยี	400	ฝึกอบรมการใช้ประโยชน์นวัตกรรม...ทั่วประเทศ จำนวน.400.คน
5	สิทธิบัตร	23	นวัตกรรมจากข้อ.๑.และ.๒
6	บทความทางวิชาการ 1. วารสารในประเทศ 2. วารสารในระดับนานาชาติ	2	วารสารระดับนานาชาติ.๒ ฉบับ.ในฐาน.TCI.1...หรือ SCORPUS
7	การเสนอผลงานในการประชุม	1	การประชุมระดับนานาชาติ.๑.งาน

--	--	--	--

แผนปฏิบัติการโครงการ

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินงานกิจกรรม								น้ำหนัก (%)
		ประจำปี 2565				ประจำปี 2566				
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	
1	จัดตั้งผู้รับผิดชอบ ติดต่อ เครือข่ายผู้พิการและพร้อมจัดทำ แผนการดำเนินงาน		●							
2	สร้างเครื่องมือและตรวจคุณภาพ เครื่องมือวิจัย		●							
3	จัดทำเอกสารยื่นขอจริยธรรมการ วิจัยในคน		●							
4	เก็บข้อมูลเพื่อศึกษารูปแบบการ รับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหา งานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศ ไทย			●						
5	ศึกษาแหล่งจ้างงานผ่านทาง ช่องทางต่างๆจากผลสำรวจ			●						
6	จัดประเภทและรูปแบบของงาน			●						
7	ติดต่อผู้ประกอบการเพื่อศึกษา เนื้อหาเฉพาะของงานผู้พิการใน แต่ละประเภท				●					
8	วางแผนเพื่อสร้างนวัตกรรมกับ ทีมผู้เชี่ยวชาญและติดต่อซัพ พลายเออร์และล่ามภาษามือ				●					

9	สร้างสื่อเพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเป็นแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพ				●	●				
10	ประชุมระดมความคิดในทีมเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูล				●					
11	สร้างแบบประเมินการทดลองใช้นวัตกรรมและความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม				●					
12	ประเมินผลการทดลองใช้นวัตกรรม						●			
13	เขียนบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสารนานาชาติ					●	●			
14	สร้างสื่อและแพลตฟอร์มเพื่อประชาสัมพันธ์ช่องทางการพัฒนาทักษะอาชีพ						●			
15	สร้างเครือข่ายและแต่งตั้งผู้ร่วมทำงานในการอัปเดตข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาชีพผู้พิการ					●	●			
16	เขียนรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์						●			
<b>รวม</b>										<b>100 %</b>

### 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

หลังจากที่โครงการนี้ดำเนินการเสร็จสิ้น

1. ผู้พิการทุกกลุ่มจะได้ประโยชน์โดยตรงจากนวัตกรรมและสื่อนวัตกรรมของทางโครงการที่เน้นการฝึกทักษะด้านอาชีพต่างๆที่เปิดรับผู้พิการเข้าไปทำงาน
2. ผู้ดูแลและผู้ใกล้ชิดคนพิการรวมถึงคนพิการจะได้รับความสะดวกสบายเนื่องจากการจัดการแบ่งประเภทงานตามประกาศหางานสำหรับผู้พิการ
3. หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนสามารถใช้ประโยชน์จากผลผลิตจากโครงการทั้งหมดซึ่งได้แก่ ฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะงานที่เปิดรับผู้พิการโดยข้อมูลจะถูกจัดเป็นหมวดหมู่
4. ผู้ประกอบกิจการ ภาคเอกชน และหน่วยงานภาครัฐ จะประหยัดงบประมาณในการฝึกงานหรือเตรียมความพร้อมให้ผู้พิการก่อนเข้าทำงาน
5. ผู้พิการสามารถเข้าถึงข้อมูลการจ้างงานและแหล่งความรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพได้ง่ายขึ้นจากเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูล
6. ผลผลิตสื่อนวัตกรรมจากโครงการนี้จะสามารถนำไปใช้ได้อย่างน้อย 5 ถึง 10 ปี เนื่องจากเป็นข้อมูลจากงานในยุคสมัยใหม่ จึงเป็นประโยชน์ต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกคนโดยสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อที่เป็นผลผลิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. ผู้พิการ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะได้ประโยชน์จากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และข้อมูลการจ้างงานจากภาคต่างๆ
8. ภาควิชาการและสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับผู้พิการ สามารถนำผลการวิจัยเพื่อนำไปต่อยอดด้านต่างๆ เช่น กิจกรรมฝึกอบรม และการสร้างหลักสูตรที่เหมาะสมกับอาชีพสมัยใหม่ให้แก่ผู้พิการ
9. ผลผลิตจากการวิจัยสามารถนำไปต่อยอดองค์ความรู้หรืองานวิจัยในสาขาอื่นๆและกลุ่มผู้พิการอื่นๆได้ต่อไปในอนาคต

## ตัวชี้วัดผลผลิต

ผลผลิตหลังจากโครงการดำเนินการเสร็จสิ้นได้แก่

1. จำนวนองค์ความรู้ใหม่ 2 เรื่อง ได้แก่ รูปแบบการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและรูปแบบการจ้างงานผู้พิการ และ เนื้อหาและลักษณะงานสำหรับผู้พิการ
2. ฐานข้อมูลแบ่งประเภทงานสำหรับผู้พิการ 1 ชิ้น
3. สื่อนวัตกรรมเพื่อฝึกทักษะการทำงานของผู้พิการจำนวน 20 ชิ้นงาน
4. นวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีที่สนับสนุนให้ผู้พิการเข้าถึงข้อมูลจำนวน 2 ชิ้น
5. สื่อประชาสัมพันธ์ช่องทางการเข้าถึงข้อมูลการฝึกอาชีพคนพิการ จะนวน 5 ชิ้นงาน

## ตัวชี้วัดผลลัพธ์

1. ผลงานตีพิมพ์ 2 เรื่องในฐาน TCI 1 หรือ SCORPUS
2. เครือข่ายองค์กรสำหรับผู้พิการ
3. จำนวนผู้พิการที่ได้รับการฝึกทักษะอาชีพ จำนวน 400 คน
4. จำนวนยอดวิวและคนกดไลค์เพจ META มากกว่า 500 คน

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

โครงการวิจัยสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย ได้มีการทบทวนวรรณกรรมและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวความคิดเกี่ยวกับความพิการ (Disabilities)
- 2.2 ทฤษฎีความหลากหลายในองค์กร (Diversity and Inclusive Workplace)
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอาชีพของผู้พิการและเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย
  - 2.3.1 สถานการณ์การจ้างงานสำหรับคนพิการ
  - 2.3.2 แนวทางการส่งเสริมอาชีพให้กับคนพิการและลักษณะการทำงานของคนพิการ
  - 2.3.3 ช่องทางการหางานสำหรับผู้พิการ
- 2.4 สวัสดิการและสิทธิต่างๆ ของผู้พิการ
  - 2.4.1 การเข้าถึงระบบสวัสดิการสังคมของคนพิการ
  - 2.4.2 สิทธิต่างๆ ของผู้พิการ
- 2.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวความคิดเกี่ยวกับความพิการ (Disabilities)

คนพิการนอกจากมีความบกพร่องทางร่างกายบางส่วนแล้ว ไม่มีอะไรแตกต่างไปจากคนทั่วไป คนพิการมีชีวิตจิตใจความรู้สึกเหมือนกับคนอื่น ต้องการได้รับการศึกษาฝึกอาชีพและมีงานทำ ต้องการไปไหนมาไหนได้อย่างอิสระ ต้องการดำรงชีวิตอยู่อย่างคนปกติและเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยไม่ต้องการเป็นภาระของใคร ปัจจุบันประเทศไทยมีคนพิการร้อยละ 3.08 ของประชากรทั้งหมด ในจำนวนนี้มีคนพิการที่เรียนจบชั้นอุดมศึกษาร้อยละ 1.04 เกินครึ่งเป็นคนพิการทางการมองเห็น ซึ่งได้รับการจ้างงานน้อยกว่าคนพิการประเภทอื่นๆ<sup>1</sup>

พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 ได้ให้นิยามคำว่า “คนพิการ” ไว้ในมาตรา 4 หมายความว่า บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคม เนื่องจากมีความบกพร่องทางการเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สติปัญญา การเรียนรู้หรือความบกพร่องอื่นใด ประกอบกับมีอุปสรรคในด้านต่างๆ และมีความ

<sup>1</sup> <https://www.thaihealth.or.th/Content/53102-InclusiveWorkplace>

จำเป็นเป็นพิเศษ ที่จะต้องได้รับความช่วยเหลือด้านหนึ่งด้านใดเพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคมได้อย่างบุคคลทั่วไป

ในทางกฎหมายได้มีการออกประกาศกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เรื่อง ประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ แก้ไขเพิ่มเติมโดยประกาศกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของ มนุษย์เรื่อง ประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ (ฉบับที่2) พ.ศ.2555 กำหนดประเภทความพิการไว้ 7 ประเภทตามหลักเกณฑ์ ได้แก่ ความพิการทางการเห็น ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ความ พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม ความพิการทางสติปัญญา ความพิการทางการเรียนรู้ และความพิการทางออทิสติก

โดยโครงการวิจัยสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพ ของผู้พิการในประเทศไทย สนใจศึกษาประเภทผู้พิการทางการเห็น ผู้พิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย และผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย โดยมีความหมายของความพิการประเภทต่างๆ ดังนี้

1) ความพิการทางการเห็น ได้แก่ ตาบอดและตาเห็นเลือนราง หมายถึงการที่บุคคลมีข้อจำกัดในการ ปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความ บกพร่องในการเห็น

2) ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ได้แก่ หูหนวกและหูตึง หมายถึงการที่บุคคลมี ข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมา จากการมีความ บกพร่องในการได้ยินจนไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทางกรการได้ยิน และความพิการทางการสื่อ ความหมาย หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วม ในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องทางการสื่อความหมาย เช่น พูดไม่ได้ พูดหรือฟัง แล้วผู้อื่นไม่เข้าใจ เป็นต้น

3) ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย ได้แก่ ความพิการทางการเคลื่อนไหว หมายถึงการ ที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่ง เป็นผลมาจากการมีความบกพร่องหรือการสูญเสียความสามารถของอวัยวะในการเคลื่อนไหว ได้แก่ มือ เท้า แขน ขา อาจมาจากสาเหตุอัมพาต แขนขาอ่อนแรง แขนขาขาด หรือภาวะเจ็บป่วยเรื้อรังจนมีผลกระทบต่อ การทำงานของมือ เท้า แขน ขา และความพิการทางร่างกาย หมายถึงการที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติ กิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่อง หรือความผิดปกติของศีรษะ ใบหน้า ลำตัว และภาพลักษณ์ภายนอกของร่างกายที่เห็นได้อย่างชัดเจน

## 2.2 ทฤษฎีความหลากหลายในองค์กร (Diversity and Inclusive Workplace)

แนวความคิดการบริหารที่สนับสนุนความหลากหลายและยอมรับความแตกต่างของพนักงานในองค์กร ทั้งในด้านเชื้อชาติ วัฒนธรรม พื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคม ความบกพร่องทางร่างกาย<sup>2</sup> เพศสภาพ และประสบการณ์ เป็นต้น รวมถึงการมองเห็นคุณค่าของความแตกต่างของพนักงานภายในองค์กร กล่าวคือ พนักงานทุกคนจะต้องได้รับการปฏิบัติในลักษณะเดียวกัน ไม่มีการเลือกปฏิบัติและทำให้พนักงานรู้สึกแปลกแยกกับบุคคลอื่นในองค์กร องค์กรใหญ่ ๆ ทั่วโลกต่างเริ่มปรับกลยุทธ์การรับพนักงานให้สอดคล้องกับกระแสดังกล่าว ยกตัวอย่างเช่น Microsoft ประกาศมอบเงินทุน 1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาการเลือกปฏิบัติบนพื้นฐานของสีผิวทั้งในและนอกองค์กร โดยให้เงินทุนแก่คู่ค้าที่มีคนผิวดำเป็นเจ้าของบริษัทและลูกจ้าง เป็นต้น

ความหลากหลายและการมีส่วนร่วมของพนักงานในองค์กร<sup>3</sup> มีส่วนสร้างประโยชน์ให้แก่องค์กรอย่างมาก การสนับสนุนความแตกต่างของพนักงานในทีมช่วยให้องค์กรแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และมองเห็นโอกาสใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งประโยชน์ดังกล่าวไม่ได้ลดทอนลงไปแม้ในสถานการณ์วิกฤติ แต่ความหลากหลายและการมีส่วนร่วมยังมีส่วนสำคัญต่อการฟื้นตัวของธุรกิจภายหลังจากวิกฤติเศรษฐกิจอีกด้วย โดยการสำรวจและวิจัยของสถาบันวิจัยชั้นนำของโลกได้พบความสัมพันธ์ระหว่างความหลากหลายของพนักงานกับประโยชน์ที่องค์กรได้รับ แบ่งเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย

1. เพิ่มความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ จากผลการวิจัยในวารสาร Innovation: Management, Policy & Practice ได้วิเคราะห์ระดับความหลากหลายทางเพศสภาพของพนักงานในทีมวิจัยและพัฒนาของบริษัทจำนวน 4,277 แห่งในประเทศสเปน พบว่าในระยะเวลาราว 2 ปี องค์กรที่มีพนักงานหญิงในสัดส่วนที่มากกว่าจะมีอัตราการนำเสนอนวัตกรรมใหม่ ๆ สูงสุดมากกว่าเมื่อเทียบกับองค์กรที่มีจำนวนพนักงานหญิงน้อยกว่า 2 เช่นเดียวกับกับผลวิจัยในวารสาร Economic Geography ที่ศึกษาข้อมูลจากการสำรวจบริษัทจำนวน 7,615 แห่งใน London Annual Business Survey พบว่าองค์กรที่มีทีมผู้บริหารที่หลากหลายทางวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กับอัตราการพัฒนาสินค้าที่สูงกว่าองค์กรที่มีทีมผู้บริหารที่มีความหลากหลายน้อยกว่า 3 เนื่องจากในบริษัทที่มีความหลากหลายของพนักงานสูง พนักงานจะมีความคิดเห็นภายในทีมที่แตกต่างกันค่อนข้างมากจากพื้นฐานที่แตกต่างกัน ทำให้คนในทีมจะต้องมีความพยายามในการหาข้อมูลมากขึ้นเพื่อสนับสนุนความเห็นของตนบนพื้นฐานของเหตุและผล ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่นำไปสู่การหาทางออกอย่างสร้างสรรค์และช่วยให้อัตราการเกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้น

2. เพิ่มโอกาสสร้างผลตอบแทนทางการเงินที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยอุตสาหกรรม องค์กรที่มีความหลากหลายของพนักงานสูงจะมีอัตราความสำเร็จในด้านผลตอบแทนทางการเงินที่สูงกว่า จากผลการวิจัยของ Credit

<sup>2</sup> [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---asia/---ro-bangkok/documents/presentation/wcms\\_151408.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---asia/---ro-bangkok/documents/presentation/wcms_151408.pdf)

<sup>3</sup> <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/635110>

Suisse ผ่านการศึกษาข้อมูลบริษัทจำนวน 2,400 แห่งทั่วโลก พบว่าองค์กรที่มีสมาชิกคณะกรรมการบริหารหญิงอย่างน้อยหนึ่งคนจะมีความสัมพันธ์กับอัตราผลตอบแทนจากการถือหุ้น (Return of Equity) และการเติบโตของรายได้สุทธิที่สูงกว่าบริษัทที่ไม่มีสมาชิกหญิงในคณะกรรมการบริหาร 4 นอกจากนี้ บริษัทที่ปรึกษาด้านการบริหาร McKinsey & Company พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน จากการศึกษาข้อมูลขององค์กรมหาชน 366 แห่งในปี 2015 พบว่าองค์กรที่มีพนักงานหลากหลายเชื้อชาติมีแนวโน้มที่จะมีผลตอบแทนทางการเงินสูงกว่าค่าเฉลี่ยในอุตสาหกรรมสูงถึง 35% และหากพนักงานมีความหลากหลายทางเพศสูงจะมีผลตอบแทนทางการเงินสูงกว่าค่าเฉลี่ยถึง 15%5 เนื่องจากองค์กรที่มีพนักงานที่หลากหลายย่อมมีไอเดียในการแก้ปัญหาและเพิ่มศักยภาพภายในองค์กร รวมถึงปัญหาที่ตอบโต้กับผู้บริหาร ในขณะที่องค์กรที่สนับสนุนความหลากหลายของพนักงานจะช่วยเพิ่มความพึงพอใจของพนักงานในการทำงานร่วมกัน ซึ่งการทำงานที่ราบรื่นทำให้ผลลัพธ์ของงานออกมามีประสิทธิภาพสูง

3. สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์กร การสนับสนุนความหลากหลายในองค์กรท่ามกลางกระแสเรียกร้องความหลากหลายทางเชื้อชาติและเพศที่สูงขึ้นในช่วงที่ผ่านมา ย่อมทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กรในมุมมองของผู้บริโภค เช่น องค์กรที่มีผู้บริหารเป็นคนผิวดำ (Black-owned business) ผู้บริโภคจะให้การสนับสนุนสินค้าของบริษัทเพิ่มขึ้นนอกจากนี้ การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สนับสนุนการรับฟังและเคารพความแตกต่างทางด้านเพศ เชื้อชาติและอายุ มีโอกาสดึงดูดพนักงานที่มีศักยภาพสูงมาร่วมงานกับองค์กรได้ในอนาคต

ในกรณีของประเทศไทย สำนักสนับสนุนสุขภาวะประชากรกลุ่มเฉพาะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีการสนับสนุนเรื่องการส่งเสริมโอกาสการมีงานทำโดยสนับสนุนการเตรียมความพร้อมของคนพิการและสถานประกอบการ การฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการผ่านการมีส่วนร่วมในชุมชน รวมทั้งส่งเสริมกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพและการมีส่วนร่วมในสังคม ทั้งกิจกรรมวิ่งด้วยกัน ดูหนังด้วยกัน เป็นต้น โครงการส่งเสริมการจ้างงานกระแสหลักให้บัณฑิตพิการทำงานในองค์กรหรือสถานประกอบการ (Inclusive workplace หรือ IW) ภายใต้การดำเนินงานของมูลนิธินวัตกรรมทางสังคมซึ่งได้รับการสนับสนุนงบประมาณ โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นโครงการที่ช่วยตอบโจทย์ความท้าทายการจ้างงานคนพิการในระดับอาชีวศึกษาและปริญญาตรีที่มีเพียง 2% ของคนพิการทั้งหมดให้เข้าถึงโอกาสงานจากการสัมภาษณ์และเตรียมความพร้อมทำงาน โดยทำหน้าที่ออกแบบ พัฒนาระบบการส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนพิการได้เตรียมความพร้อมก่อนเข้าทำงานจริง ซึ่งมีการทำงาน 2 ส่วน คือ พัฒนาระบบการประสานและส่งเสริมการจ้างงาน และขยายโอกาสการเข้าถึงการศึกษาและเสริมความพร้อมในการทำงาน

ในปัจจุบันการจัดการความหลากหลายของแรงงานในองค์กรเป็นแนวคิดสำคัญที่จะนำมาซึ่งความได้เปรียบทางการแข่งขันในการประกอบกิจการ การจัดการความหลากหลาย หมายถึงกระบวนการในการวางแผนและการปฏิบัติตามระบบขององค์กร รวมถึงแนวปฏิบัติในอันที่จะจัดการกับความหลากหลายของ

บุคลากรในองค์กร ทั้งในส่วนของ การสรรหา การรักษาไว้การใ้รางวัล และการเลื่อนตำแหน่งเพื่อก่อให้เกิด ศักยภาพของ ความได้เปรียบที่มาจากความแตกต่างหลากหลาย และเป็นโอกาสที่จะหาทางขจัดหรือลดข้อ เสียเปรียบขององค์กรให้เหลือน้อยที่สุด ซึ่งรากฐานของสภาพแวดล้อมที่หลากหลายได้แก่ 1) กลุ่มผิวสี 2) ชน กลุ่มน้อย 3) เพศหญิง 4) กลุ่มผู้สูงอายุ 5) กลุ่มคนพิการ 6) ผู้มีอัตลักษณ์หลากหลายทางเพศ ทั้งนี้ภายใต้ กรอบแนวคิดเรื่องความหลากหลายนั้น คุณภาพซึ่งอยู่บนพื้นฐานของความเหมือนกันถูกแทนที่โดยคุณภาพซึ่ง มีที่มาจากความแตกต่างหลากหลายในองค์กร อย่างไรก็ตาม ในการจัดการกับสภาพแวดล้อมปัจจุบันที่มีความ หลากหลายก็ประสบกับอุปสรรคอันเป็นผลมาจาก คุณลักษณะเฉพาะและความมีอคติทำให้เกิดความลำเอียง การมุ่งเฉพาะกลุ่มหรือพวกพ้องเดียวกันทำให้เกิดความลำเอียงสุดขั้ว การแบ่งแยกเป็นการลงมือกระทำใน ลักษณะขัดแย้งกับกลุ่มนั้นๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่องค์กรต่างๆ จะต้องสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ให้การยอมรับ สนับสนุน และเห็นคุณค่าของความหลากหลายในองค์กร

## 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอาชีพของผู้พิการและเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

### 2.3.1 สถานการณ์การจ้างงานสำหรับคนพิการ

ปัจจุบันคนพิการได้รับโอกาสและการยอมรับให้เข้าร่วมทำงานกับคนปกติทั้งในหน่วยงานของภาครัฐ และเอกชนด้วยศักยภาพและความรู้ความสามารถของคนพิการที่มี โดยเฉพาะความมุ่งมั่นตั้งใจของคนพิการที่ จะช่วยเหลือตนเอง ทำให้ผลงานที่ออกมาทัดเทียมหรือมากกว่าคนปกติทั่วไป แต่สิ่งที่จะทำให้คนพิการมี โอกาสในการประกอบอาชีพก็ขึ้นอยู่กับที่เปิดโอกาสให้คนพิการได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและประกอบ อาชีพร่วมกับคนปกติทั่วไป สิ่งสำคัญที่คนพิการควรตระหนักคือการพัฒนาความรู้ ความสามารถของตนเองอยู่ ตลอดเวลา เพื่อแสดงให้เห็นในความสามารถว่าสามารถทำงานได้ใกล้เคียงกับคนปกติมากที่สุด (จินตนา สารพันธ์ุ, 2547: 27-28)<sup>4</sup>

นอกจากนี้ ระเบียบวาระที่ 5 (2542) กล่าวว่า แนวคิดด้านอาชีพคนพิการให้ความสำคัญกับการ ทำงานเป็นเป้าหมายที่จำเป็นของคนพิการ เนื่องมาจากความต้องการทางเศรษฐกิจ กล่าวคือ คนพิการและ ครอบครัวคนพิการต้องการมีรายได้จากการทำงานเช่นเดียวกับครอบครัวอื่นๆ โดยทั่วไป เพราะไม่สามารถอยู่ ได้โดยไม่มีรายได้ประจำ และในแง่ค่านิยมของคนในสังคมอยู่ที่การทำงาน ก่อให้เกิดผลประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ การทำงานนับว่าเป็นคุณค่าสำหรับคนทุกชาติ ทุกภาษา ทุกวัฒนธรรม เพราะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ชีวิตมีความ

---

4 แนวทางการพัฒนาอาชีพอิสระของคนพิการในชุมชน: กรณีศึกษาจังหวัด นครปฐม. วิทยานิพนธ์สังคม สงเคราะห์ศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการบริหารและนโยบายสวัสดิการ สังคม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

5 สิทธิและโอกาสในการประกอบอาชีพของคนพิการ : ศึกษากรณีผู้พิการ ทางการมองเห็น. วิทยานิพนธ์สังคมศาสตร์ มหาบัณฑิต การจัดการโครงการสวัสดิการ สังคม สมุทรปราการมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

สมบูรณ์ ดังนั้นเมื่อเกิดความพิการและไม่สามารถทำงานได้คนพิการอาจถูกตัดสินว่าเป็นผู้ล้มเหลวในชีวิตที่ไม่อาจเท่าเทียมกับบุคคลอื่นในสังคมเดียวกัน คนพิการจึงต้องการมีส่วนร่วมในการใช้ชีวิตอย่างปกติในสังคม ในครอบครัว ในโรงเรียน และในสถานที่ทำงาน ซึ่งเป็นแหล่งสร้างสรรค์ความสัมพันธ์และการพัฒนาทักษะทางสังคม

คุณค่าของการมีงานทำที่เหมาะสมเกิดจากความจริงที่ว่าการทำงานทำให้ชีวิตความเป็นอยู่มีคุณภาพ เช่นเดียวกับบุคคลทั่วไป ซึ่งสอดคล้องกับ กิตติยา รัตนกร<sup>6</sup> (2531) กล่าวว่า การทำงานของคนพิการมีข้อควรพิจารณา และทำความเข้าใจ ดังต่อไปนี้ (1) คนพิการต้องทำงานเพื่อแสดงความสามารถในการช่วยเหลือตนเองและครอบครัว ไม่ว่าจะด้านเศรษฐกิจหรือภาระการรับผิดชอบดูแล (2) คนพิการต้องการงานที่ตนสนใจหรือชอบ และเป็นงานที่สามารถทำได้โดยใช้ความสามารถที่มีอยู่ (3) คนพิการต้องการงานที่ทำให้เกิดความรู้สึกประสบความสำเร็จ เพราะจะทำให้เกิดความมั่นใจ มีความรู้สึกว่าได้มีส่วนช่วยสร้างความเจริญให้ชุมชนและสังคม และเกิดความรู้สึกพอใจในงานที่ทำ (5) คนพิการต้องการงานซึ่งพิสูจน์ว่าตนไม่ได้มีความสามารถด้อยกว่าคนปกติ คุณค่าของการทำงานนั้นทำให้ชีวิตเป็นอยู่เป็นรูปร่างเช่นเดียวกับบุคคลทั่วไป

Bowles<sup>7</sup> (1996) ได้ศึกษาพบว่า คนพิการมีความต้องการเช่นบุคคลทั่วไป ต้องการถูกปฏิบัติจากสังคมและครอบครัวอย่างปกติ โดยมีความต้องการรักษาสัมพันธภาพให้คงอยู่ในครอบครัว และการให้โอกาสในการทำงานกับคนพิการจะทำให้คนพิการมีความสามารถในการประกอบอาชีพเพื่อหาเลี้ยงตนเองและครอบครัว ทำให้เกิดความภาคภูมิใจและรับรู้ว่าเป็นส่วนที่เติมเต็มได้ สอดคล้องกับ Abraham<sup>8</sup> (1977) ที่พบว่าการฟื้นฟูสมรรถภาพทางอาชีพให้คนพิการสามารถประกอบอาชีพได้เช่นคนปกติทั่วไป และสามารถปรับตัวดำรงชีวิตอยู่ได้ในสังคม ในฐานะที่เป็นมนุษย์เช่นเดียวกับบุคคลทั่วไป ส่งเสริมการพึ่งพาตนเองและเอื้ออำนวยให้คนพิการมีส่วนร่วมและได้รับสิทธิต่างๆ โดยเฉพาะการฟื้นฟูสมรรถภาพเพื่อให้ไม่มีความแตกต่างจากบุคคลทั่วไป

การประกาศใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ.2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 ได้เพิ่มสภาพบังคับให้กับระบบสัดส่วนการจ้างงานคนพิการ ด้วยการกำหนดให้การจ่ายเงินเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการล่าช้าต้องเสียดอกเบี้ยร้อยละ 7.5 ต่อปีและให้อำนาจเลขาธิการสำนักงานส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติมีอำนาจอายัดทรัพย์สินของนายจ้างหรือเจ้าของสถานประกอบการ เพื่อชำระหนี้ให้แก่กองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการได้อีกทั้งให้มีอำนาจโฆษณารายชื่อผู้ปฏิบัติตามกฎหมาย และไม่ปฏิบัติตามกฎหมายต่อสาธารณะ ตามที่กำหนด

---

<sup>6</sup> คนพิการ: การสงเคราะห์และการฟื้นฟูสมรรถภาพ. วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>7</sup> Bowles, Weddy Lyn. (1996). Quality of Life of Adults with Spina bifida: an Issue of Equality Australia. Doctor of Philosophy Thesis in Faculty of Arts and Social Science. University of New South Wales

<sup>8</sup> Abraham K. and Greenhaus, Jeffrey H. and Trwin, Badin J. (1977). "Personnel attitudes and motivation." Annual Review of Psychology 28: 175-196

ไว้ในมาตรา 34 วรรค 2, มาตรา 36 และ 39 วรรค 1 นอกจากนี้ระบบสัดส่วนการจ้างงานคนพิการยังใช้บังคับหน่วยงานของรัฐตามมาตรา 33 ในกฎกระทรวงกำหนดสัดส่วนการจ้างงานบุคคลทั่วไปต่อคนพิการ คณะรัฐมนตรีได้มีมติกำหนดสัดส่วนการจ้างงานบุคคลทั่วไปต่อคนพิการ 100 : 1 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากเดิมอีก 1 เท่าตัว พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 ได้มีการบัญญัติสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสิทธิทางด้านอาชีพและการจ้างงานของคนพิการ มาตรา 35 สถานประกอบการสามารถที่จะดำเนินการส่งเสริมอาชีพคนพิการโดยสามารถให้สัมปทาน จัดสถานที่ในการจำหน่ายสินค้าหรือบริการให้กับคนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ จ้างเหมาช่วยงาน ฝึกงาน สนับสนุนล่ามภาษามือ สนับสนุนเทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ และให้ความช่วยเหลืออื่นใดแก่คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ เพื่อให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในเรื่องอาชีพและการจ้างงานคนพิการสามารถทำให้คนพิการมีรายได้และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น



ภาพที่ 2.1 จำนวนผู้พิการในประเทศไทย

ที่มา: กรมส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการ

ประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2563 มีผู้พิการในช่วงวัยทำงาน (15 – 59 ปี) ที่มีข้อมูลในระบบราว 845,000 คน ในจำนวนนี้มีเพียง 260,000 คนเท่านั้นที่ประกอบอาชีพ ส่วนใหญ่เป็นด้านเกษตรกรรมและรับจ้างทั่วไป ส่วนอีกราว 200,000 คนประกอบอาชีพไหว แต่ยังไม่มีการทำงาน และอีก 320,000 คนไม่ระบุข้อมูลเรื่องอาชีพ เดิมการเข้าถึงโอกาสและอุปสรรคอำนวยความสะดวกทางการศึกษา สาธารณูปโภคที่ออกแบบอย่างใส่ใจ และการงานที่ดีก็เป็นอุปสรรคสำหรับคนพิการมากอยู่แล้ว ยิ่งเผชิญ COVID-19 อาชีพหลายอย่างต้องหยุดชะงักหรือเสี่ยงภัย กลายเป็นปัญหากระทบชีวิตความเป็นอยู่รุนแรงขึ้นอีกระดับ<sup>9</sup>

<sup>9</sup> ที่มา: The Cloud <https://readthecloud.co/vulcan-coalition/>

### 2.3.2 แนวทางการส่งเสริมอาชีพให้กับคนพิการและลักษณะการทำงานของคนพิการ

ข้อมูลจากแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2560-2564 (กระทรวงการพัฒนาศักยภาพและความมั่นคงของมนุษย์, 2559)<sup>10</sup> มาตรฐานสากลเกี่ยวกับประเภทอาชีพ ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่เหมาะสมกับผู้พิการทางการเห็น ผู้พิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย และผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย มีดังต่อไปนี้

1. ประเภทอาชีพและลักษณะงานในภาพรวมที่เหมาะสมกับความพิการทางการเห็น คืองานแทบทุกประเภทที่คนซึ่งไม่พิการทางการเห็นทำได้ เพียงแต่จะมีองค์ประกอบในการทำงานที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะอาศัยการใช้เทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกเข้ามาช่วย เช่น ระบบ screen reader ในคอมพิวเตอร์ หรือ portable barcode scanner ประเภทอาชีพที่เหมาะสม เช่น พนักงาน call center หรือบริการลูกค้า ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้คืองานที่พนักงานต้องเป็นเสมือนตัวแทนขององค์กรในการตอบสนองความต้องการของลูกค้าตอบคำถาม หรือแก้ไขปัญหาความไม่พอใจต่างๆ ของลูกค้าผ่านทางโทรศัพท์

มูลนิธิเพื่อคนตาบอดอเมริกัน (American Foundation for the Blind) ได้ระบุว่าประเภทอาชีพและลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการทางการเห็นนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น นักกฎหมาย ศิลปิน นักบัญชี เลขานุการ พนักงานบริการลูกค้า พนักงานในโรงงาน นักวิเคราะห์ทางการเงิน ที่ปรึกษา ครู พ่อครัว พนักงานขาย พนักงานธุรการ ฯลฯ เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีในปัจจุบันทำให้คนพิการทำงานประเภทต่างๆ ได้ง่ายขึ้น

2. ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ประเภทอาชีพและลักษณะงานในภาพรวมที่เหมาะสมกับความพิการทางการได้ยิน คืองานที่ต้องทำกับอุปกรณ์ที่มีเสียงดังหรือสภาพแวดล้อมที่มีเสียงดัง เพราะเสียงที่เกิดขึ้นจะไม่สามารถรบกวนคนพิการและสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่น พนักงานประจำเครื่องจักรอุตสาหกรรม (Industrial Machinery Worker) ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้คือการทำงานร่วมกับเครื่องจักรที่ใช้ในอุตสาหกรรม ด้วยการเข้าทำงานเป็นกะเพื่อดูแลอุปกรณ์และเครื่องจักรให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น เครื่องสายพาน เครื่องบรรจุภัณฑ์ ช่างซ่อมเครื่องจักร หรือผู้ทำเครื่องมือและแม่แบบ (Machinist, Tool-and-Die Maker) ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้คือการจัดทำหรือควบคุมดูแลเครื่องจักรผ่านเครื่องมืออื่นอีกชั้นหนึ่ง เช่นคอมพิวเตอร์ ทำงานร่วมกับพิมพ์เขียวของเครื่องจักร ภาพร่างของผลิตภัณฑ์ คำนวณและยืนยันความถูกต้องของขนาดและขอบเขตต่างๆ ในกระบวนการผลิตด้วยเครื่องจักร ติดตามตรวจสอบการทำงานเครื่องจักร และตรวจสอบผลิตภัณฑ์ที่ออกจากเครื่องจักรและมีปัญหา

ศูนย์การศึกษาคนหูหนวกแห่งชาติอเมริกา (The National Deaf Education Center) พบว่า คนหูหนวกสามารถทำงานได้ดีในตำแหน่งต่อไปนี้ ได้แก่ นักบัญชี นักแสดง สถาปนิก นักชีววิทยา ช่างไม้ จิตรกร

<sup>10</sup> แผนพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2560-2564. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ

นักเคมี เจ้าหน้าที่ธุรการ คนเขียนแบบ วิศวกร เกษตรกร ที่ปรึกษาทางการเงิน ชาวสวน บรรณารักษ์ ช่าง ช่างพิมพ์ นักสังคมสงเคราะห์ นักสถิติ นักเขียน เป็นต้น

3. ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย คนพิการประเภทนี้สามารถทำงานได้หลากหลาย โดยลักษณะงานที่เหมาะสมและมีความปลอดภัย เช่น งานในกลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศ วิศวกรรม การบัญชี และการเงินและสาขาวิชาอื่นๆ ซึ่งอาจอธิบายรายละเอียดแยกตามประเภทอาชีพที่สำคัญได้ดังนี้

นักบัญชี ประเภทอาชีพนี้มีลักษณะงานคือการจัดเตรียมและตรวจสอบบันทึกทางการเงินขององค์กร ซึ่งสามารถทำได้ทั้งในสำนักงานบัญชีหรือฝ่ายบัญชีภายในองค์กรธุรกิจต่างๆ ที่หลากหลาย

พนักงานขาย ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้คือการขายผลิตภัณฑ์หรือบริการผ่านการสื่อสารกับผู้ที่จะเป็นลูกค้าเกี่ยวกับความสามารถของสินค้าและบริการในการตอบสนองความต้องการของพวกเขาได้

ครูหรืออาจารย์ผู้ฝึกสอน ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้เป็นงานให้สอนเพื่อช่วยเหลือกลุ่มผู้คนในวัยต่างๆ ที่หลากหลายเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ ซึ่งรวมไปถึงการสอนออนไลน์ที่เป็นทางเลือกให้คนพิการไม่ต้องออกจากบ้าน

นักเขียน ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้เป็นการสื่อสารกับผู้อ่านผ่านการเขียนไม่ว่าจะอยู่ในลักษณะของหนังสือพิมพ์วารสาร รวมไปถึงการเขียนเนื้อหาเว็บไซต์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

นักวิเคราะห์ระบบคอมพิวเตอร์ ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้คืองานที่อาศัยความเชี่ยวชาญในการตรวจสอบระบบคอมพิวเตอร์และดำเนินการเพื่อช่วยเหลือองค์กรให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นักพัฒนาซอฟต์แวร์ ลักษณะงานของประเภทอาชีพนี้คือการใช้ความเชี่ยวชาญในการพัฒนาระบบและโปรแกรมซอฟต์แวร์ต่างๆ โดยการเขียน การทดสอบ การพัฒนาและคอยช่วยเหลือผู้ใช้งานซอฟต์แวร์เกี่ยวกับปัญหาเฉพาะต่าง ๆ ในการปฏิบัติงาน

เลขานุการและผู้ช่วยผู้บริหาร คนพิการที่ใช้วีลแชร์สามารถปฏิบัติงานในลักษณะงานของเสมียนและงานที่ใช้ความสามารถในการเขียนโดยใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้ซึ่งคนพิการสามารถทำงานเหล่านี้ได้อย่างสมบูรณ์ไม่ต่างจากคนทั่วไป

## ลักษณะงานและอาชีพที่เปิดรับผู้พิการ

### งานลักษณะที่ 1 งานที่สนับสนุนหน่วยงานเป็นประจำ

เป็นลักษณะงานที่เน้นคนพิการที่มีความพร้อมเดินทางไปปฏิบัติงานในหน่วยงานเป็นประจำสม่ำเสมอ (หน่วยงานของรัฐหรือองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร) ซึ่งหน่วยงานจะเป็นผู้มอบหมายงาน ติดตามผลการทำงานของคนพิการที่เข้ามาทำงานโดยงานที่คนพิการทำ ซึ่งเบื้องต้นหน่วยงานเป็นค้ำหางานที่องค์กรยังมีความต้องการและเชื่อว่าคนพิการจะสามารถเข้ามาหนุนเสริมการทำงานในภาระงานที่ยังขาดอยู่นั้นได้ ประเภทของหน่วยงาน เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) โรงเรียน ศูนย์เด็กเล็ก และศูนย์ฟื้นฟู รวมถึงองค์กรสาธารณประโยชน์หรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร เช่น สมาคม มูลนิธิ ชมรมคนพิการต่างๆ เป็นต้น

ลักษณะงาน ได้แก่ งานคัดกรองผู้ป่วย งานธุรการ งานประชาสัมพันธ์ เจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ครูช่วยสอน ช่างชุมชน นักการภารโรง และงานแม่บ้าน

## **งานลักษณะที่ 2 งานบริการสังคมที่ต้องลงพื้นที่ (คนพิการต้องกำกับดูแลงานของตนเอง)**

เป็นงานบริการสังคมที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ และเป็นกิจกรรมช่วยเหลือสังคม ไม่มีผู้กำกับดูแลชัดเจน การดำเนินงานเป็นไปตามแผนปฏิบัติการที่วางไว้ โดยลักษณะงานเป็นงานบริการ ทำงานเพื่อสังคม อาทิ การเยี่ยม ให้กำลังใจ คนพิการและผู้สูงอายุที่นอนติดเตียง การประสานการเข้าถึงสิทธิขั้นพื้นฐาน และสิทธิประโยชน์ต่างๆ ที่คนพิการและผู้สูงอายุพึงมี การบริการจัดหาเครื่องช่วยกายอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการและผู้สูงอายุ เพื่อการฟื้นฟูสมรรถภาพและความสามารถในการดำรงชีวิตได้อย่างอิสระ หรือการรณรงค์ส่งเสริมความปลอดภัยบนท้องถนน เป็นต้น

ลักษณะงาน ได้แก่ งานรณรงค์ลดอุบัติเหตุ งานประสานสิทธิบรรเทาทุกข์ และงานpeer-counselling

## **งานลักษณะที่ 3 งานส่งเสริมอาชีพ (ประกอบอาชีพอิสระ)**

เป็นการสนับสนุนอาชีพให้กับคนพิการและผู้ดูแลคนพิการที่มีความสนใจและทำอาชีพอิสระ ให้สามารถดำเนินกิจกรรมนั้นได้อย่างต่อเนื่อง การสนับสนุนเน้นเงินทุนตั้งต้นในการประกอบอาชีพ ที่ไม่ได้จ่ายเป็นค่าแรง ซึ่งอาชีพที่ทำมีหลายลักษณะ อาทิ งานด้านการเกษตร อาทิ เลี้ยงสัตว์ ปลูกผัก ปลูกชา เพาะเห็ด เป็นต้น งานด้านการค้าและการบริการ อาทิ เปิดร้านขายของชำ ร้านตัดผม เป็นต้น งานด้านการผลิต อาทิ การผลิตแปลเคลื่อนย้ายผู้ป่วย เครื่องยกผู้ป่วย ศูนย์บริการผลิตและซ่อมกายอุปกรณ์ ผลิตเฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น

ลักษณะงาน คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ ดำเนินการได้ทั้งที่รวมตัวกันเป็นแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

## **ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills)**

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานออกเป็น ทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไป ทักษะโปรแกรมเฉพาะ ทักษะด้านไอทีและเทคโนโลยี ทักษะธุรกิจ ทักษะทางความคิด ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะควบคุมเครื่องจักรและยานพาหนะ ทักษะการใช้เครื่องมือ ทักษะด้านศิลปะ ทักษะภาษาเขียน และ ทักษะด้านการสื่อสาร

### **ทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไป**

จากงานของธนายงค์ จำปาศรี และยาใจ พงษ์บริบูรณ์(2564) และงานของอีสตัน, อีสตัน, และแอดโด (Easton et all, 2549) ทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไปคือความสามารถในการใช้งานคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและระบบอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูล รับส่งข้อมูล และประมวลผลข้อมูลต่างๆ รวมถึงมีความสามารถในการใช้งานโปรแกรมพื้นฐาน ความเข้าใจในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการทำงาน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับจริยธรรม และข้อกำหนดในการใช้งานคอมพิวเตอร์ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับชิ้นส่วนคอมพิวเตอร์และการทำงานของระบบไฟล์ต่างๆ รวมถึงทักษะในการควบคุมคอมพิวเตอร์ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น แป้นพิมพ์ ซึ่งทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไปจะเปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัย(ธนายงค์ จำปาศรี, ยาใจ พงษ์บริบูรณ์, 2564)

ซึ่งสำหรับประโยชน์ของทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไป วอลตัน พุทนม จอห์นสัน และโคลโค(Walton et all ,2009) กล่าวไว้ว่า ในประเทศกำลังพัฒนา การสามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในระดับพื้นฐาน เช่น การส่งอีเมลล์ การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งเสริมให้ได้งานที่มีเงินเดือนสูงกว่า เนื่องจากเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการติดต่อระหว่างพนักงานในและนอกองค์กร นอกจากนี้ยังกล่าวว่าการทำงานตำแหน่งต่างๆ มักจะใช้โปรแกรมไมโครซอฟออฟฟิศ ควบคู่ไปกับโปรแกรมเฉพาะที่จำเป็นในเนื้องาน

### **ทักษะโปรแกรมเฉพาะ**

โดยจากผลการสำรวจของปิยนาด ปิยสาธิต(2565) ยังชี้ให้เห็นว่า นอกจากภาษาจีนแล้ว ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ทั้งโปรแกรมพื้นฐานและโปรแกรมเฉพาะเนื้องาน ก็มีความสัมพันธ์กับโอกาสการทำงานไม่แพ้กัน อย่างเช่น ทักษะการใช้ไมโครซอฟออฟฟิศ ซึ่งเป็นโปรแกรมสำนักงานที่องค์กรส่วนใหญ่ใช้ และทักษะโปรแกรมเฉพาะในด้านฐานข้อมูล ด้านกราฟฟิกและการตัดต่อ ด้านการขายและการติดตามพัสดุ ยกตัวอย่างเช่น โปรแกรมในกลุ่มอะโดบี เป็นต้น ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้ก็คือโปรแกรมเฉพาะที่จำเป็นสำหรับเนื้องานของแต่ละอาชีพ (ปิยนาด ปิยสาธิต,2564)

และงานของพาสนา เอกอุดมพงษ์, สิริรัชช ชันฒานุรักษ์, หทัยรัตน์ และบุญเนตร (2559) พบว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่นิยมใช้กันมากในตลาดงานคือโปรแกรมกลุ่มอะโดบีในการทำกราฟฟิกของภาพนิ่ง วิดีโอ เสียง และสิ่งพิมพ์ และ 3Ds Max ในกรณีของการทำแอนิเมชั่นสองมิติและสามมิติ(พาสนา เอกอุดมพงษ์, สิริรัชช ชันฒานุรักษ์, หทัยรัตน์ และบุญเนตร 2559)

### **ทักษะด้านไอทีและเทคโนโลยี**

อาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะจะต้องการทักษะในระดับที่สูงกว่าการใช้คอมพิวเตอร์ทั่วไป ซึ่งก็คือทักษะด้านไอทีและเทคโนโลยีที่หมายถึงความสามารถจำพวกการเขียนโปรแกรมและแอปพลิเคชัน การสร้างพัฒนาและดูแลระบบฐานข้อมูล และการซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์ โปรแกรมและระบบฐานข้อมูล ทั้งตามกำหนดการและเมื่อเกิดปัญหา

รามัท อามัด อิดริส และไออนุไนซัล (Rahmat et all, 2011) สรุปไว้ว่า สำหรับงานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การสามารถเขียนโปรแกรมด้วยภาษา 2 ภาษาขึ้นไป และความสามารถในการพัฒนาระบบ เป็นปัจจัยที่มีผลเชิงบวกต่อการได้งานในตลาดแรงงาน ในขณะที่เดียวกัน งานวิจัยของ วรานา (Vrana, 2016) ก็ให้ข้อมูลว่า ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ digital literacy มีส่วนช่วยในการทำงานของนักศึกษา และคาดการณ์ว่าสัดส่วนความสำคัญของทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่อการหางานของนักศึกษาในอนาคตจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตามเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ

ทางบริบทของประเทศไทย จันจิรา ดีเลิศ (2563) พบว่า ผู้ประกอบการในธุรกิจอุตสาหกรรมต้องการทักษะด้านการซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์มากที่สุด รองลงมาคือทักษะในการวิเคราะห์ปัญหาคอมพิวเตอร์และประสานงานแก้ไข และทักษะการเรียนรู้เพื่อตามเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ตามลำดับ

### **ทักษะธุรกิจ**

ทักษะด้านธุรกิจหรือทักษะผู้ประกอบการตามการแบ่งของซาฮาทาร์ ราซูล, อัมนาร์ อับด ราอูฟ, นอร์ไฮนิ มานซอร์, โมฮามาต ยาซิน, และ มาฮามอต (Sattar Rasul et all, 2013) หมายถึงทักษะด้านการบริหารจัดการทรัพยากรต่างๆ รวมถึงเวลาและทรัพยากรมนุษย์ ความสามารถในการมองหาโอกาสทางธุรกิจ

ในอีกด้านหนึ่งนั้น นาวาเล(Navale 2013) แบ่งทักษะธุรกิจเป็นความสามารถในการเข้าใจตลาด กลุ่มลูกค้า แล้วก็สร้างคุณค่าของสินค้าตนให้ตรงกับกลุ่มลูกค้านั้นๆ ซึ่งต้องมีความยืดหยุ่นตามตลาดที่เปลี่ยนแปลงไป แต่คุณภาพต้องคงที่ได้มาตรฐาน ตรงต่อเวลา และยังรวมถึงความรู้ด้านการเงินและความสามารถด้านเจรจาต่อรองด้วย

ซึ่งตามข้อค้นพบของนาจวา อัซมิ, คามิน, และคาลีร์ นูร์ดิน (Najwa Azmi et all, 2018) หากผู้สมัครงานไม่มีทักษะเหล่านี้ ก็จะทำให้หางานได้ยากและอาจว่างงานเป็นเวลานาน เนื่องจากทักษะด้านธุรกิจเป็นทักษะสำคัญในสายตาของผู้ประกอบการ ดังนั้น ทักษะเหล่านี้จึงไม่ได้จำเป็นสำหรับผู้ที่ต้องการมีธุรกิจของตนในอนาคตเท่านั้น แต่ยังสำคัญกับผู้ที่ต้องการเป็นพนักงานในองค์กรต่างๆด้วย

### **ทักษะทางความคิด**

งานของมูรอว์สกี (Murawski, 2012) พบว่า ทักษะทางความคิด อย่างเช่น การคิดแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ และการตัดสินใจเลือกกระหว่างทางเลือกอย่างระมัดระวัง การซึ่งน้ำหนักรพฤติกรรมอย่างรอบคอบ เป็นสิ่งที่ผู้ประกอบการต้องการจากพนักงานที่พวกเขาจ้างมา ซึ่งความสำคัญของทักษะเหล่านี้ขึ้นมาจากการที่หากตัดสินใจเรื่องในองค์กรผิดพลาด ก็อาจส่งผลเสียจนองค์กรตกอยู่ในภาวะวิกฤต สูญเสียชื่อเสียงหรือรายได้ ไม่เติบโต หรือแม้กระทั่งล้มละลายไปเลยก็ได้

ซึ่งขึ้นงานเดียวกันของมูรอว์สกี (Murawski, 2012) ได้ระบุลักษณะของผู้มีทักษะในการตัดสินใจระดับสูงว่า พวกเขาเป็นคนเปิดใจรับฟังที่มองเห็นแง่มุมหลากหลายของสถานการณ์และไม่ด่วนสรุป มีการคิดอย่างเป็นระบบไม่ใช่ตามความรู้สึก คิดไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจและพิจารณาหลักฐานประกอบเสมอ และรู้จักตั้งคำถาม ซึ่งผู้ที่ไม่มีความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณจะมีลักษณะตรงข้าม คือด่วนสรุป ยึดมั่นในมุมมองแรกที่ตัวเองเห็น และใช้ความรู้สึกเป็นหลัก

ทางด้านบริบทของประเทศไทย กมลพร กัลยาณมิตร(กมลพร กัลยาณมิตร, 2564) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับแรงงานในยุคความปกติใหม่หลังโควิด-19 เนื่องจากปัจจุบันมีข้อมูลจำนวนมาก ทักษะที่ทำให้ผู้คนสามารถคัดกรองข้อเท็จจริงออกจากเรื่องหลอกลวง และนำข้อเท็จจริงนั้นไปช่วยในการแก้ปัญหา จึงเป็นสิ่งที่เพิ่มคุณค่าด้านการทำงานให้บุคคลผู้นั้น

### **ทักษะการเคลื่อนไหว**

ทักษะทางร่างกายมีความจำเป็นในหลายอาชีพที่ต้องการการปฏิบัติงานทางกายภาพที่ละเอียดและแม่นยำ อย่างเช่น ตามที่กล่าวไว้ในงานของแกลลาเกอร์, ลีโอนาร์ด, และเทรย์นอร์ (Gallagher et all, 2009) ศัลยแพทย์ต้องการความสามารถในการเคลื่อนไหว การมองประเมินระยะ การควบคุมร่างกาย และความสามารถในการเคลื่อนไหวเหล่านี้สามารถทำนายผลการเรียนของนักศึกษาได้

จากรายงานศึกษาของควินทีนินี (Quintini, 2014) งานจำนวนมากต้องใช้ทักษะความคล่องแคล่วหรือการประสานงานของมือและตาอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง นอกจากนั้น งานวิจัยของรูธ (Rooth, 2011) ยัง

พบว่าผู้สมัครงานที่มีประวัติว่าออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาเป็นประจำในเวลาว่าง จะมีโอกาสถูกเรียกไปสัมภาษณ์มากกว่าผู้ที่ไม่ได้เล่นกีฬาในยามว่าง

### **ทักษะการควบคุมเครื่องจักรและยานพาหนะ**

ทักษะการควบคุมเครื่องจักรและยานพาหนะเป็นสิ่งจำเป็นในอุตสาหกรรมที่นำระบบเครื่องจักรอัตโนมัติมาใช้ในการผลิต อย่างเช่นตัวอย่างในอุตสาหกรรมยานยนต์จากงานวิจัยของธัญญลักษณ์ วีระสมบัติ (ธัญญลักษณ์ วีระสมบัติ, 2019) ในการทำหน้าที่ในโรงงาน แรงงานต้องกดปุ่มต่างๆอย่างถูกต้องและตรงตามลำดับขั้นที่ถูกต้องในสถานการณ์นั้นๆ นอกจากนั้น ยังต้องสามารถใช้งานเครื่องจักรที่มีระบบการทำงานของตนเอง ควบคุมเครื่องจักรผ่านปุ่มและหน้าจอ มีความรู้ด้านช่างและการซ่อมบำรุงเพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาในการทำงาน

### **ทักษะการใช้เครื่องมือ**

งานวิจัยของ บลอมและซาเอกิ (Blom, Saeki, 2011) กล่าวว่า งานทางด้านวิศวกรรมต้องการทักษะในการใช้เครื่องมือรุ่นใหม่ๆและทักษะการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ซึ่งเหล่าผู้ประกอบการให้ความสำคัญในระดับมาก และยังมีงานวิจัยของซาร์ฟราซ, ราเจนดราน, เฮเวเก, และโมฮาน (Sarfraz, Rajendran, Hewege, Mohan 2018) ที่พบว่าจากงานวิจัยที่ได้สำรวจ หนึ่งในทักษะที่ผู้ประกอบการต้องการคือการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีล่าสุดได้ ทำให้ผู้ที่ทำได้จะมีโอกาสได้งานมากขึ้น

### **ทักษะด้านศิลปะ**

ทักษะด้านศิลปะมีความจำเป็นในแง่การนำเสนอข้อมูลที่ต้องมีความสวยงาม เข้าใจง่าย เข้าใจหลักจิตวิทยาของผู้รับสื่อ โดยงานของเอล ซับแบค, คิลลู, และคาร์ดิโอล (El Sabbagh et al, 2015) ชี้ว่า ในการสร้างงานนำเสนอ เช่นสไลด์นำเสนอ ที่นอกจากสิ่งที่ทางผู้จัดทำต้องการแล้ว ยังจะต้องคำนึงถึงกลุ่มลูกค้าและจุดประสงค์ของพวกเขา ซึ่งในการทำสไลด์นำเสนอให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้เรื่องการใช้สี การใช้ภาพและภาพเคลื่อนไหว นำมาผสมกันอย่างสมดุลเพื่อสร้างสไลด์นำเสนอที่สื่อข้อความได้อย่างที่ต้องการ

### **ทักษะภาษาเขียน**

วัชรียา วงษ์สุวรรณ และสุกัญญา เรืองจรรยา (วัชรียา วงษ์สุวรรณ และสุกัญญา เรืองจรรยา, 2020) กล่าวไว้ว่า ทักษะการเขียนเพื่อถ่ายทอดข้อมูลเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนและการทำงาน แต่ชาวไทยจำนวนมากที่ใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน ยังไม่สามารถเขียนเพื่อสื่ออารมณ์ ความคิด ข้อเท็จจริง ประสบการณ์ หรือโต้แย้งและโน้มน้าวให้ผู้อ่านเข้าใจได้ ยังไม่นับการเขียนผิดหลักภาษา ใช้คำเฉพาะทางมากเกินไป หรือสะกดคำผิด ดังนั้น ทักษะการเขียนจึงเป็นทักษะที่ควรฝึกฝน

### **ทักษะด้านการสื่อสาร**

ทักษะด้านการสื่อสาร ซึ่งกินความถึงทักษะทางการฟังพูดอ่านเขียนภาษาต่างประเทศ เป็นทักษะที่มีความจำเป็นสำหรับผู้ที่มีองหางานในตลาดแรงงาน อย่างเช่นภาษาอังกฤษและภาษาจีน ซึ่งเป็นภาษาที่มีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก

โดย เมฆ ครอบรู้, ลักษณะพันธ์ บำรุงรัตนกุล(2558) ได้กล่าวว่า ทักษะการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารระหว่างองค์กรเป็นทักษะจำเป็นอย่างมากในสายตาของสถานประกอบการเอกชน (เมฆ ครอบรู้, ลักษณะพันธ์ บำรุงรัตนกุล, 2558) และในงานของปิยะ บุษบา และสิริรัตน์ จรรย์รัตน์ (2565) พบว่านอกเหนือจากทักษะเฉพาะของอาชีพนั้นๆ ผู้ประกอบการให้ความสำคัญกับทักษะภาษาอังกฤษและทักษะการวิจัยของบัณฑิตที่จะเข้าทำงานในองค์กร (ปิยะ บุษบา, สิริรัตน์ จรรย์รัตน์, 2565 )

ไม่ใช่เพียงในบริบทไทยเท่านั้นที่ให้ความสำคัญกับทักษะสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ตามที่งานวิจัยของแกซโซลาและแมซซาคานี (Gazzola, Mazzacani, 2019) ค้นพบ ความสามารถทางภาษาอังกฤษระดับใช้งานได้อย่างคล่องแคล่วนั้นเพิ่มอัตราการถูกจ้างงานให้แรงงานหญิงและชายในหลายประเทศของยุโรป

ส่วนงานของไชนัดดิน, พิลไล, ดูมานิก, และ พิลลิป (Zainuddin, Pillai, Dumanig, Phillip, 2019 ) พบว่าการใช้ภาษาที่ไม่ตรงตามเกณฑ์ภาษาที่เหมาะสมของสังคม จะลดอัตราโอกาสถูกจ้างงาน โดยภาษาที่ไม่ตรงตามเกณฑ์ภาษาที่เหมาะสมของสังคมนั้นตัดสินจากการมีสำเนียงท้องถิ่นและการใช้คำที่ไม่เป็นทางการ ซึ่งทางผู้ประกอบการมองว่าน่าอาย ดังนั้น นอกจากจะสามารถฟังพูดอ่านเขียนแล้ว ยังต้องสื่อสารด้วยวิธีเดียวกับที่สังคมกำหนดให้เป็นมาตรฐานด้วย

สำหรับภาษาจีน การสำรวจของปิยนาด ปิยสาธิต(2565) พบว่า ตลาดแรงงานของประเทศไทยมีความต้องการแรงงานที่สามารถสื่อสารอ่านเขียนแปลภาษาจีนได้อีกเป็นจำนวนมาก และความต้องการนี้มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆเนื่องด้วยประเทศจีนและประเทศที่ใช้ภาษาจีนกำลังเจริญรุ่งเรืองและพัฒนาทางเศรษฐกิจมากขึ้นเรื่อยๆ (ปิยนาด ปิยสาธิต,2564)

## ทักษะด้านที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills)

นอกจากทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน ทักษะด้านที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่นก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน โดยทักษะด้านที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่นถูกแบ่งออกเป็นสามประเภท คือทักษะส่วนบุคคล(personal skill) ทักษะสังคม(social skill) และทักษะเชิงระเบียบ(methodical skill)

ด้านทักษะส่วนบุคคลประกอบด้วยองค์ประกอบจำนวนมาก เช่น การจัดการเวลา การปรับตัว การจัดการความเครียด ไปจนถึงทัศนคติที่มีต่อสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน ซึ่งหากกล่าวโดยสรุปแล้วก็มักจะเป็นคุณสมบัติหรือลักษณะนิสัยส่วนบุคคล ซึ่งงานของราชาปากเส (Rajapakse,2017) ที่สำรวจความคิดเห็นของผู้จ้างงานในศรีลังกาพบว่า ผู้จ้างงานให้ความสำคัญกับความมั่นใจ ความตรงต่อเวลา และการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง เป็นอย่างมาก และยังให้น้ำหนักกับแรงจูงใจในการพัฒนาตัวเองและการเรียนรู้ด้วย

สำหรับทักษะสังคมนั้นคือทักษะที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติต่อผู้อื่น เช่นมนุษยสัมพันธ์ ความฉลาดทางอารมณ์ เป็นต้น งานของมีคส์(Meeks, 2017)ที่สัมภาษณ์ฝ่ายบุคคลในอเมริกาพบว่าทักษะด้านการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้สามารถต่อยอดไปยังทักษะอื่นเช่น ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม อย่างไรก็ตามทักษะการสื่อสารที่ว่ามีไม่ใช่การใช้ภาษาที่สามหรือภาษาอังกฤษอย่างทักษะการสื่อสารในทักษะที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน แต่หมายถึงความสามารถในควบคุมใช้คำพูดหรือสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษาพูดให้

ตอบสนองจุดประสงค์ที่ผู้สื่อสารต้องการโดยคำนึงถึงบริบทภูมิหลังของผู้รับสาร รวมถึงทักษะในการ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่นการควบคุมอารมณ์และความเป็นมิตรเป็นต้น

ทักษะเชิงระเบียบหมายถึงทักษะจำพวกความสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการคิดขั้นสูง เช่นการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ ทักษะในการแก้ปัญหา และทักษะทางตรรกะและเหตุผล ซึ่งจากการ ค้นคว้าของมิสราและคุนารา (Misra, Khunara,2017) พบว่าทักษะเป็นปัจจัยหนึ่งในการทำให้ผู้สมัครงานได้ งานในสายเทคโนโลยีสารสนเทศ

ทั้งนี้ตามผลการค้นพบของสมุทรिका (Samudrika, 2009)จะเห็นได้ว่าแต่ละบริบทพื้นที่ ประเทศ และ วงการอาชีพ มีการมุ่งเน้นไปที่ทักษะด้านที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือทักษะอ่อน(soft skill) ที่ แตกต่างกัน แล้วแต่ความจำเป็นในการทำงาน อย่างเช่น ประเทศญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับความภักดีต่อองค์กร มากกว่ายุโรปที่ให้ค่ากับความสามารถในการเรียนรู้ แม้ลำดับความสำคัญจะแตกต่างกัน ทว่าทักษะบางด้าน เช่น การมีสมาธิไม่ออกแวก ความสามารถในการทำงานภายใต้สภาวะกดดัน ความสามารถในการปรับตัว และ อื่นๆ ก็มีความสำคัญในสายตาผู้จ้างงานของประเทศทั้งหลาย แม้อาจจะไม่ได้จัดลำดับความสำคัญกับทักษะนั้น ในตำแหน่งเดียวกัน ดังนั้น ผู้หางานควรพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างรอบด้าน โดยอาจเน้นไป ที่ด้านที่จำเป็นในอาชีพของตนเป็นพิเศษ

### 2.3.3 แหล่งการจ้างงานผู้พิการ

“ภาพรวมของการดำเนินการด้านคนพิการของประเทศไทย เป็นไปอย่างสอดคล้องกับแนวทางของ สหประชาชาติ ที่มุ่งเป้าคนพิการมีคุณภาพชีวิตที่ดี ดำรงชีวิตในสังคมชุมชนได้อย่างอิสระเท่าเทียม ซึ่งกรม ส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ได้ทำงานร่วมกับหลาย กระทรวงที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 7 ประเด็นเร่งด่วน คือ (1) การส่งเสริมศักยภาพและพัฒนาอาชีพคนพิการ (2) การส่งเสริมเข้าถึงสิทธิคนพิการ (3) การส่งเสริมการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ (4) การ ค้ำครองสวัสดิภาพคนพิการ (5) การเสริมสร้างความเข้มแข็งและการมีส่วนร่วมขององค์กรด้านคนพิการและ เครือข่าย (6) การพัฒนาและขับเคลื่อนนโยบายและแผนด้านคนพิการ และ (7) ระบบการบริหารจัดการด้าน คนพิการให้มีผลสัมฤทธิ์สูง” (รองโฆษกรัฐบาล, 2564)<sup>11</sup>

พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 มาตรา 33 บัญญัติว่า “เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการให้นายจ้าง หรือเจ้าของสถานประกอบการ และหน่วยงานของรัฐรับคนพิการเข้าทำงานตามลักษณะของงาน ในอัตราส่วน ที่เหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงานในสถานประกอบการหรือหน่วยงานของรัฐ ทั้งนี้ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวง แรงงาน ออกกฎกระทรวงกำหนดจำนวนที่นายจ้างหรือเจ้าของสถานประกอบการ และหน่วยงานของรัฐ จะต้องรับคนพิการเข้าทำงาน” โดยกฎกระทรวงได้กำหนดจำนวนคนพิการที่นายจ้างหรือเจ้าของสถาน

<sup>11</sup> ที่มา: รัฐบาลไทย <https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/39953>

ประกอบการและหน่วยงานของรัฐจะต้องรับเข้าทำงาน และจำนวนเงินที่นายจ้างหรือเจ้าของสถานประกอบการจะต้องนำส่งเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2554 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้กำหนดอัตราส่วนที่เหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงานในสถานประกอบการหรือหน่วยงานของรัฐ ไว้ในข้อ 3 ความว่า “ให้นายจ้างหรือ เจ้าของสถานประกอบการซึ่งมีลูกจ้างตั้งแต่หนึ่งร้อยคนขึ้นไป รับคนพิการที่สามารถทำงานได้ ไม่ว่าจะอยู่ในตำแหน่งใด ในอัตราส่วนลูกจ้างที่มีใช้คนพิการทุกหนึ่งร้อยคนต่อคนพิการหนึ่งคน เศษของหนึ่งร้อยคนถ้าเกินห้าสิบคน ต้องรับคนพิการเพิ่มอีกหนึ่งคน”

มาตรา 35 บัญญัติไว้ว่า “ในกรณีที่หน่วยงานของรัฐไม่ประสงค์จะรับคนพิการเข้าทำงานตามมาตรา 33 หรือนายจ้างหรือเจ้าของสถานประกอบการไม่รับคนพิการเข้าทำงานตามมาตรา 33 และไม่ประสงค์จะส่งเงินเข้ากองทุนตามมาตรา 34 หน่วยงานของรัฐ นายจ้างหรือเจ้าของสถานประกอบการนั้นอาจให้สัมปทาน จัดสถานที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการ จัดจ้างเหมาช่วงงาน ฝึกงาน หรือให้การช่วยเหลืออื่นใดแก่คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการแทนก็ได้ ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการกำหนดในระเบียบ”

### (1) องค์การภาครัฐ

ส่วนราชการสามารถดำเนินการรับคนพิการเข้าทำงานหรือจัดบริการอื่นทดแทนตามที่กฎหมายกำหนด ทั้งนี้การกำหนดเป้าหมายเป็นไปเพื่อประโยชน์ในการกระตุ้น แรงจูงใจ และสนับสนุน ส่วนราชการให้ตระหนักถึงการดำเนินการตามกฎหมาย และสำนักงาน ก.พ. จะดำเนินการติดตามประเมิน ผลการดำเนินการของส่วนราชการในแต่ละปีเพื่อให้ทราบความก้าวหน้า ระดับความสำเร็จของการดำเนินการ ของส่วนราชการ และทราบปัญหา อุปสรรคต่อการดำเนินการของส่วนราชการ เพื่อนำไปสู่การจัดทำข้อเสนอเพื่อ ปรับปรุงแนวทางการสรรหาและเลือกสรรคนพิการอย่างต่อเนื่องเพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น เพื่อความชัดเจนในการดำเนินการของส่วนราชการ จึงอธิบายความหมายของคำที่ใช้ตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการสรรหาและเลือกสรรคนพิการเข้าทำงานในส่วนราชการ ดังนี้

“เข้าทำงานในส่วนราชการ” หมายถึงการรับคนพิการเป็นข้าราชการ พนักงานราชการลูกจ้างประจำ หรือ ผู้ปฏิบัติงานที่เรียกชื่ออย่างอื่น ซึ่งปฏิบัติงานประจำในส่วนราชการ

“เข้ารับราชการ” หมายถึง การรับคนพิการโดยบรรจุและแต่งตั้งเป็นข้าราชการพลเรือนสามัญ

“ประเภทความพิการ” หมายถึง ประเภทความพิการตามที่กำหนดในประกาศกระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์เรื่อง ประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ พ.ศ. 2552 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ซึ่งกำหนด ประเภทความพิการไว้ 7 ประเภทคือ ความพิการทางการเห็น ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม ความพิการทางสติปัญญา ความพิการทางการเรียนรู้และความพิการทางออทิสติก

“การจัดบริการอื่นทดแทน” หมายถึง การจัดบริการอื่นทดแทนตามมาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม เช่น จัดสัมปทาน จัดสถานที่จำหน่าย สินค้าหรือบริการ จัดจ้างเหมาช่วงงาน หรือจ้างเหมาบริการโดยวิธีกรณีพิเศษ ฝึกงาน หรือจัดให้มีอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวก (เป็นการจัดให้มีขึ้นใหม่ตามความต้องการพิเศษของคนพิการเฉพาะราย และไม่รวม สิ่งปลูกสร้างตามมาตรฐานที่กฎหมายว่าด้วยการควบคุมอาคารกำหนดไว้แล้ว) เป็นต้น ซึ่งเป็นไป

ตามระเบียบ คณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติว่าด้วยหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขการให้สัมปทาน จัดสถานที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการ จัดจ้างเหมาช่างงานหรือจ้างเหมาบริการโดยวิธีกรณีพิเศษ ผึกงาน หรือจัดให้ มีอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวก ล่ามภาษามือ หรือให้ความช่วยเหลืออื่นใดแก่คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ พ.ศ. 2558

เมื่อส่วนราชการทราบจำนวนผู้ปฏิบัติงานทั้งหมดแล้วให้นำมากำหนดจำนวนคนพิการที่ต้องรับเข้าทำงานในภาพรวมของกระทรวง คือจำนวนผู้ปฏิบัติงาน 100 คน ต่อการรับคนพิการ 1 คน และหากมีจำนวนผู้ปฏิบัติงานที่นับเป็นเศษได้เกิน 50 คน ต้องรับคนพิการเพิ่มอีก 1 คน กรณีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น รัฐวิสาหกิจ และหน่วยงานอื่นของรัฐ ให้นำจำนวนผู้ปฏิบัติงานของแต่ละหน่วยงานเพื่อนำมาคิดอัตราส่วนคนพิการที่ต้องการจ้าง โดยจ้างตามวิธีที่กำหนดไว้ในกฎหมายหรือระเบียบของหน่วยงานนั้นๆ เมื่อส่วนราชการในสังกัดได้รับแจ้งจากกระทรวงเกี่ยวกับข้อมูลจำนวนคนพิการที่ต้องรับเข้าทำงานในส่วนราชการแล้ว ให้ถือว่าจำนวนคนพิการดังกล่าวเป็นเป้าหมายในการดำเนินการของส่วนราชการเพื่อให้มีการรับคนพิการเข้าทำงานให้เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด ซึ่งส่วนราชการต้องดำเนินการสรรหาและเลือกสรร คนพิการเข้าทำงานต่อไป และกำหนดลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการและรูปแบบที่เหมาะสมในการรับคนพิการ เช่น ข้าราชการ พนักงานราชการ เป็นต้น ในกรณีที่ส่วนราชการมีการจ้างคนพิการที่มีบัตรประจำตัวคนพิการให้ทำงานในส่วนราชการอยู่แล้วซึ่งเป็น ลักษณะงานประจำ เช่น ข้าราชการ พนักงานราชการลูกจ้างประจำ เป็นต้น ให้ส่วนราชการนำข้อมูลจำนวนคนพิการ ที่มีอยู่เป็นข้อมูลพื้นฐานในการคำนวณจำนวนคนพิการที่ต้องรับเข้าทำงานเพิ่มให้ครบจำนวนตามที่กฎหมายกำหนด

นอกจากนี้ส่วนราชการควรมีการกำหนดนโยบายหรือแนวทางการดำเนินการของส่วนราชการเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมาย ตามที่กฎหมายกำหนด คือ ให้หน่วยงานของรัฐเป็นตัวอย่างในการรับคนพิการเข้าทำงาน โดยพิจารณานโยบาย หรือแนวทางที่เหมาะสมกับบริบท ความพร้อม ลักษณะงาน หรือลักษณะของส่วนราชการ เช่น การกำหนดแผน การดำเนินการสรรหาและเลือกสรรเพื่อรับคนพิการเข้าทำงานทุกปีและมีการรวบรวมข้อมูล รวมทั้งติดตาม ประเมินผลเพื่อนำมาปรับปรุงแนวทางการรับคนพิการเข้าทำงานในส่วนราชการ เป็นต้น เมื่อส่วนราชการในสังกัดได้รับแจ้งข้อมูลจำนวนคนพิการได้รับจัดสรรแล้ว ให้ส่วนราชการในสังกัดดำเนินการเลือกลักษณะงานและตำแหน่งที่จะรับคนพิการเข้าทำงาน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการ ซึ่งพิจารณาจากลักษณะงานที่ต้องปฏิบัติจริงหรือพิจารณาข้อมูลเบื้องต้นจากลักษณะงาน ตามมาตรฐานกำหนดตำแหน่งประกอบกับข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องคือ ประเภทความพิการ ประสิทธิภาพในการทำงาน และปัจจัยอื่นๆ ที่ส่วนราชการเห็นสมควรเช่น สถานที่ปฏิบัติงาน อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน เป็นต้น โดยส่วนราชการอาจดำเนินการดังนี้

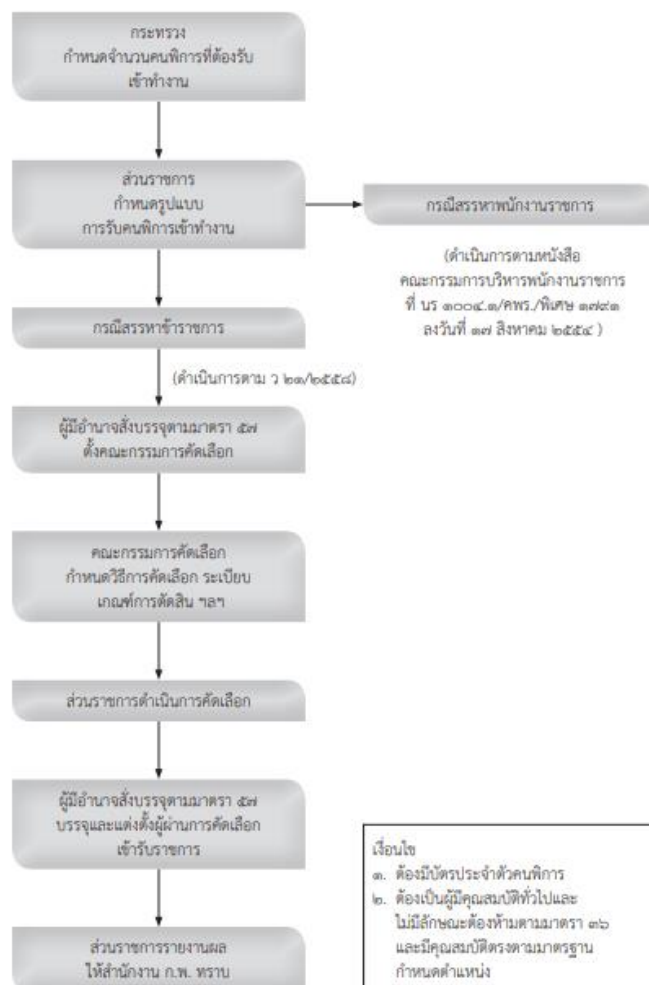
(1) พิจารณาข้อมูลลักษณะงาน ภารกิจ หน้าที่ความรับผิดชอบ โดยส่วนราชการอาจใช้แบบสำรวจหรือจัดประชุมหารือเพื่อรวบรวม รับฟังความคิดเห็น และกำหนดลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการ เช่น งานให้คำปรึกษาแนะนำด้านกฎหมาย งานจัดทำและตรวจสอบบัญชี งานเขียนโปรแกรม ดูแลระบบคอมพิวเตอร์ งานซ่อมบำรุงเครื่องจักรกลต่างๆ งานทำทะเบียนข้อมูลและจัดทำเอกสาร งานรับและโอน โทรศัพท์และการให้ข้อมูลทางโทรศัพท์ งานรับ-ส่งเอกสารภายในหน่วยงาน เป็นต้น

(2) พิจารณาคุณสมบัติความรู้ความสามารถ ทักษะ สมรรถนะที่ต้องใช้ในการปฏิบัติงานและตรวจสอบ ข้อมูลตามมาตรฐานกำหนดตำแหน่งและคำบรรยายลักษณะงานของส่วนราชการ

(3) พิจารณาสายงานและตำแหน่งของข้าราชการ พนักงานราชการ หรือผู้ปฏิบัติงานที่เรียกชื่ออย่างอื่น ทั้งหมดที่มีอยู่ในส่วนราชการ เพื่อกำหนดรูปแบบการรับคนพิการเข้าทำงานโดยพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ซึ่งเมื่อกำหนดลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการแล้วให้พิจารณารูปแบบการรับคนพิการเข้าทำงานในส่วนราชการ ว่าจะเป็นการรับข้าราชการหรือพนักงานราชการ

การเผยแพร่ข่าวการรับสมัครจะดำเนินการได้ก็ต่อเมื่อผู้มีอำนาจตามมาตรา 57 ลงนามในประกาศรับสมัครแล้ว และต้องเผยแพร่ให้ทราบทั่วกันก่อนวันรับสมัคร โดยให้ปิดประกาศ ณ ที่ทำการของส่วนราชการ ที่รับสมัครในที่เปิดเผย และประกาศรับสมัครบนเว็บไซต์ของส่วนราชการที่รับสมัครและเว็บไซต์ของสำนักงาน ก.พ. ที่ <http://job.ocsc.go.th> หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับคนพิการ เช่น เว็บไซต์กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิต คนพิการ ที่ [www.nep.go.th](http://www.nep.go.th) เป็นต้น หรือทางสื่ออื่น ๆ ตามความเหมาะสม โดยพิจารณาจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ คนพิการได้รับทราบข้อมูลข่าวสารการรับสมัครของส่วนราชการให้มากที่สุด

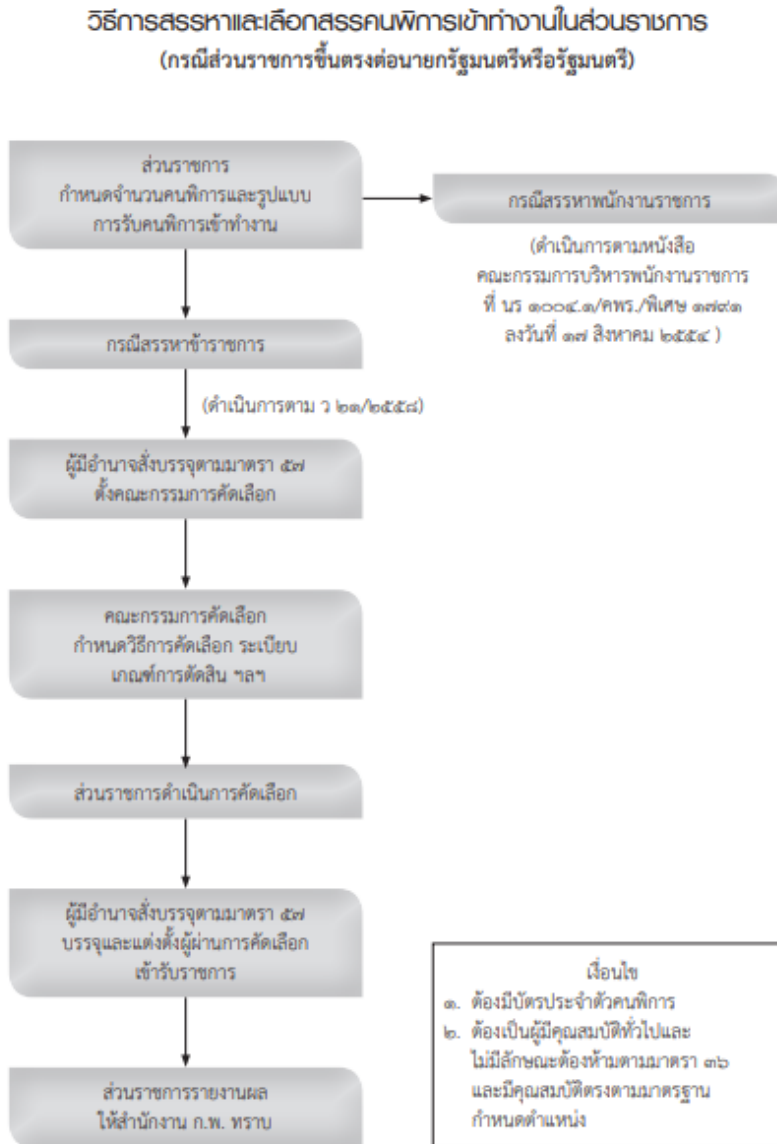
**วิธีการสรรหาและเลือกสรรคนพิการเข้าทำงานในส่วนราชการ**  
(กรณีส่วนราชการในสังกัดกระทรวง)



**เงื่อนไข**  
๑. ต้องมีบัตรประจำตัวคนพิการ  
๒. ต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติทั่วไปและ  
ไม่มีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๓๖  
และมีคุณสมบัติตรงตามมาตรฐาน  
กำหนดตำแหน่ง

ภาพที่ 2.2 กระบวนการสรรหาผู้พิการเข้าทำงานราชการ

ที่มา: คู่มือการให้บริการมาตรา 33 และ มาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ.2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556



ภาพที่ 2.3 กระบวนการสรรหาผู้พิการเข้าทำงานราชการ (ขึ้นตรงต่อรัฐมนตรี)

ที่มา: คู่มือการให้บริการมาตรา 33 และ มาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ.2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556

นอกจากนี้ เนื่องจากนโยบายของรัฐบาลมุ่งเน้นสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคมแก่ประชาชนที่เป็นกลุ่มเปราะบาง ผู้มีรายได้น้อย และคนพิการ เพื่อให้มีหลักประกันทางสังคม ยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนกลุ่มดังกล่าวให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น สามารถพึ่งพาตนเองได้ ลดความเหลื่อมล้ำ และไม่ทิ้ง

ใครไว้ข้างหลัง รัฐบาลได้มีการผลักดันการจัดตั้งวิสาหกิจเพื่อสังคมอย่างเต็มที่ ส่งเสริมให้ผู้พิการเข้าถึงโอกาส การจ้างงาน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้พิการได้ใช้ศักยภาพตนเอง และมีรายได้ที่ยั่งยืน โดยแนวทางการส่งเสริม อาชีพคนพิการของภาครัฐในปี 2564 กระทรวงแรงงานได้กำหนดแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ที่ตั้งเป้าให้ คนพิการจำนวน 44,000 รายเข้าถึงการจ้างงาน และในส่วนของคณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิต คนพิการแห่งชาติ ได้ผลักดันนโยบายดังกล่าวควบคู่ไปกับการทำงานของสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจเพื่อสังคม (สวส.) สำนักงาน สวส. เริ่มจัดตั้งเมื่อปี 2563 แต่มีวิสาหกิจเพื่อสังคมมาจดทะเบียน 148 แห่ง โดยในปัจจุบัน มีองค์กรและสมาคมของคนพิการมาจดทะเบียนวิสาหกิจเพื่อสังคมเพื่อคนพิการ 5 แห่ง เช่น บริษัทออสติก ไทย ประกอบกิจการขายสินค้า ให้บริการ และส่งเสริมการจ้างงานในท้องถิ่น โดยนำผลกำไรไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ไปลงทุนในกิจการหรือเพื่อใช้ประโยชน์ของสังคม บริษัทเด็กพิเศษ มีการจ้างงานกลุ่มผู้ด้อยโอกาส หรือคน พิการไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ของจำนวนพนักงานประจำ มีการถือครองหุ้นโดยกลุ่มคนด้อยโอกาสและ/หรือคน พิการไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของหุ้นทั้งหมด และยังมีบริษัทที่จดทะเบียนเป็นวิสาหกิจเพื่อสังคม ที่มี วัตถุประสงค์จ้างงานคนพิการ จำนวน 4 แห่ง

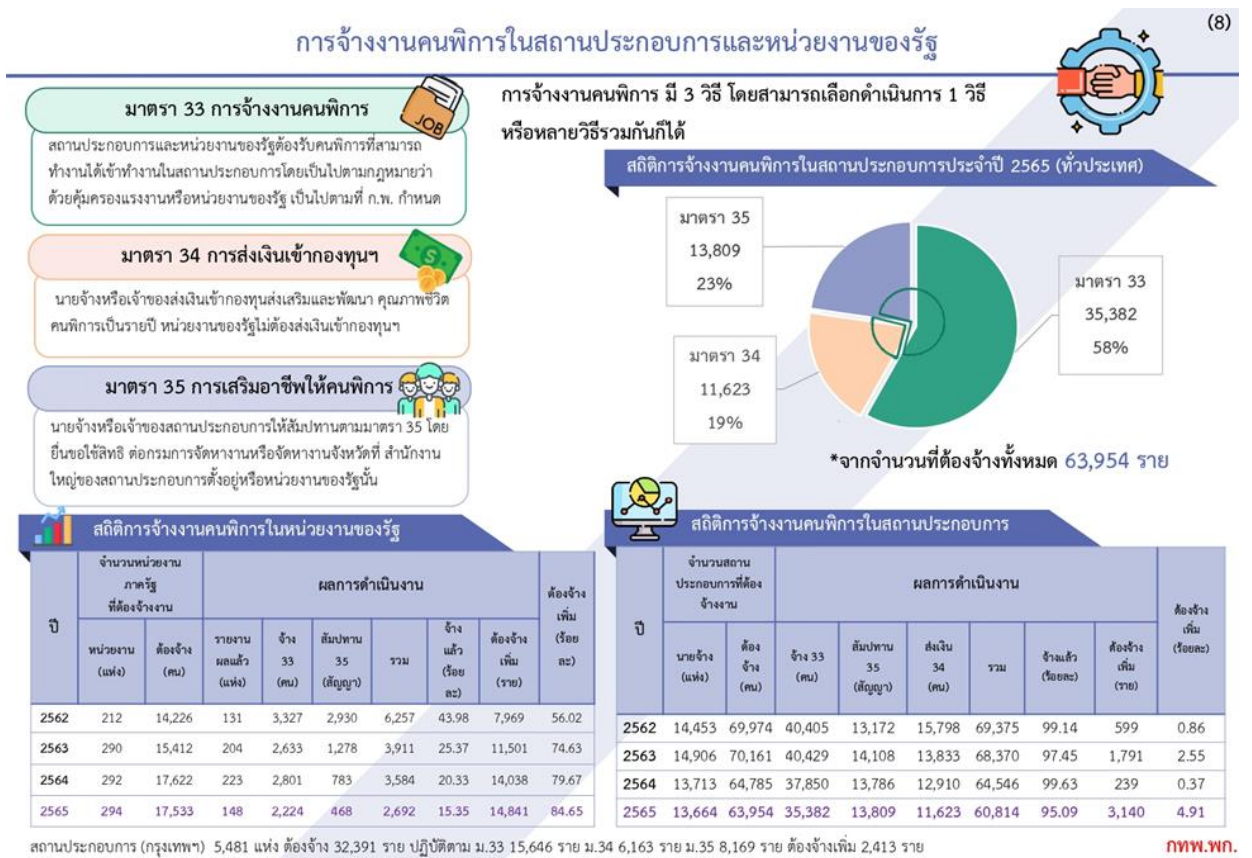
เมื่อวิสาหกิจนำกำไรที่ได้ไปทำประโยชน์เพื่อสังคมจะได้รับการยกเว้นเรื่องภาษีตามเงื่อนไขที่กฎหมาย กำหนด มากไปกว่านั้น ยังจะได้รับการสนับสนุนในเรื่องการเข้าถึงเงินทุน การพัฒนาสินค้าและการจัดการ และการส่งเสริมการตลาด จากองค์กรพันธมิตรของ สวส. โดยขณะนี้ มี 17 แห่ง เช่น กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ธนาคารออมสิน บริษัท ไปรษณีย์ไทย จำกัด บริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน) บริษัท กลุ่มเซ็นทรัล จำกัด บริษัท ทู คอรัปอเรชั่น จำกัด กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพ ชีวิตคนพิการ สถานคนพิการทุกประเภทแห่งประเทศไทย เป็นต้น ที่มีเป้าหมายร่วมกัน คือ ขับเคลื่อนการ ดำเนินการของวิสาหกิจเพื่อสังคมให้เกิดความยั่งยืน<sup>12</sup>

กระทรวงแรงงานได้ขับเคลื่อนนโยบายของรัฐบาลอย่างต่อเนื่อง จากรายงานภาพรวมการ ดำเนินงานส่งเสริมการจ้างงานคนพิการ และรับสิทธิสัมปทานพื้นที่ทำกินในปีงบประมาณ 2565 มีคนพิการ หรือผู้ดูแลคนพิการได้รับสิทธิตามมาตรา 35 จำนวน 14,546 ราย แบ่งเป็นคนพิการรับสิทธิ 10,531 คน ผู้ดูแลรับสิทธิแทน 4,015 คน จากนายจ้างภาครัฐ และเอกชน 1,956 แห่ง สร้างรายได้ให้แก่คนพิการกว่า 1,661 บาทต่อปี ส่วนผลการดำเนินโครงการส่งเสริมการจ้างงานคนพิการเชิงสังคมประเภทจ้างเหมาบริการ มี สถานประกอบภาคเอกชนเข้าร่วม 196 แห่ง และได้ให้สิทธิแก่คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ ตามมาตรา 35 แล้ว รวมทั้งสิ้น 1,499 คน เกินจากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 1,000 คน สร้างรายได้ให้คนพิการแล้ว 171.25 ล้านบาท ต่อปี โดยในปี 2566 ตั้งเป้าขยายการจ้างงานผู้พิการผ่านโครงการดังกล่าวเพิ่มขึ้น 20% เป็น 1,800 คน สำหรับผู้พิการที่ไม่พร้อมรับงานจ้างเหมาบริการ ทำงานในหน่วยบริการสาธารณะ ยังสามารถรับสิทธิใน สัมปทานพื้นที่ทำกิน พื้นที่เพื่อจำหน่ายสินค้าแทนได้ ผ่านกรมการจัดหางาน<sup>13</sup>

<sup>12</sup> ที่มา: ผู้จัดการออนไลน์ <https://mgronline.com/smes/detail/9640000026096>

<sup>13</sup> ที่มา: กรุงเทพธุรกิจ <https://www.bangkokbiznews.com/health/labour/1029192>

## (2) องค์กรภาคเอกชนและองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร



ภาพที่ 2.4 การจ้างงานคนพิการในสถานประกอบการและหน่วยงานภาครัฐ

ที่มา: กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ

สมาคมธนาคารไทย<sup>14</sup> เป็นองค์กรส่วนรวมของธนาคารพาณิชย์ไทย ทำหน้าที่ประสานนโยบายกับภาครัฐอย่างใกล้ชิดสมาชิกของสมาคมธนาคารไทย ประกอบด้วยธนาคารพาณิชย์ไทย ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) ธนาคารกรุงศรีอยุธยา จำกัด (มหาชน) ธนาคารกสิกรไทย จำกัด (มหาชน) ธนาคารเกียรตินาคิน จำกัด (มหาชน) ธนาคารซีไอเอ็มบี ไทย จำกัด (มหาชน) ธนาคารทหารไทย จำกัด (มหาชน) ธนาคารทีสโก้ จำกัด (มหาชน) ธนาคารไทยเครดิต เพื่อรายย่อย จำกัด (มหาชน) ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) ธนาคารธนาชาติ จำกัด (มหาชน) ธนาคารยูโอบี จำกัด (มหาชน) ธนาคารแลนด์ แอนด์ เฮ้าส์ จำกัด (มหาชน) ธนาคารสแตนดาร์ดชาร์เตอร์ด (ไทย) จำกัด (มหาชน) และธนาคารไอซีบีซี (ไทย) จำกัด (มหาชน) โดยธนาคารสมาชิกเข้าร่วม “โครงการส่งเสริมและพัฒนา คุณภาพชีวิตคนพิการ ตามมาตรา 35ของพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ” โดยการจ้างเหมาบริการให้ทำงานกับสภาภาษาชาติไทย แทนการ ส่งเงินสมทบเข้ากองทุนคนพิการตามมาตรา 34

<sup>14</sup> ที่มา: สมาคมธนาคารไทย <https://www.tba.or.th/>

สภากาชาดไทย<sup>15</sup> รับผิดชอบคนพิการให้ทำงานแก่สภากาชาดไทย เหล่ากาชาดจังหวัด กิ่งกาชาดอำเภอ และเริ่มจ้างงานตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 – ปัจจุบัน) นอกจากนี้สภากาชาดไทยยังรับคนพิการเข้าทำงานในรูปแบบ "การจ้างเหมาบริการ" (จ้างปีต่อปี) ตามมาตรา 35 ของ พ.ร.บ.ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนให้คนพิการมีอาชีพมีงานทำ ตามนโยบายความรับผิดชอบต่อสังคมของบริษัทผู้ว่าจ้าง

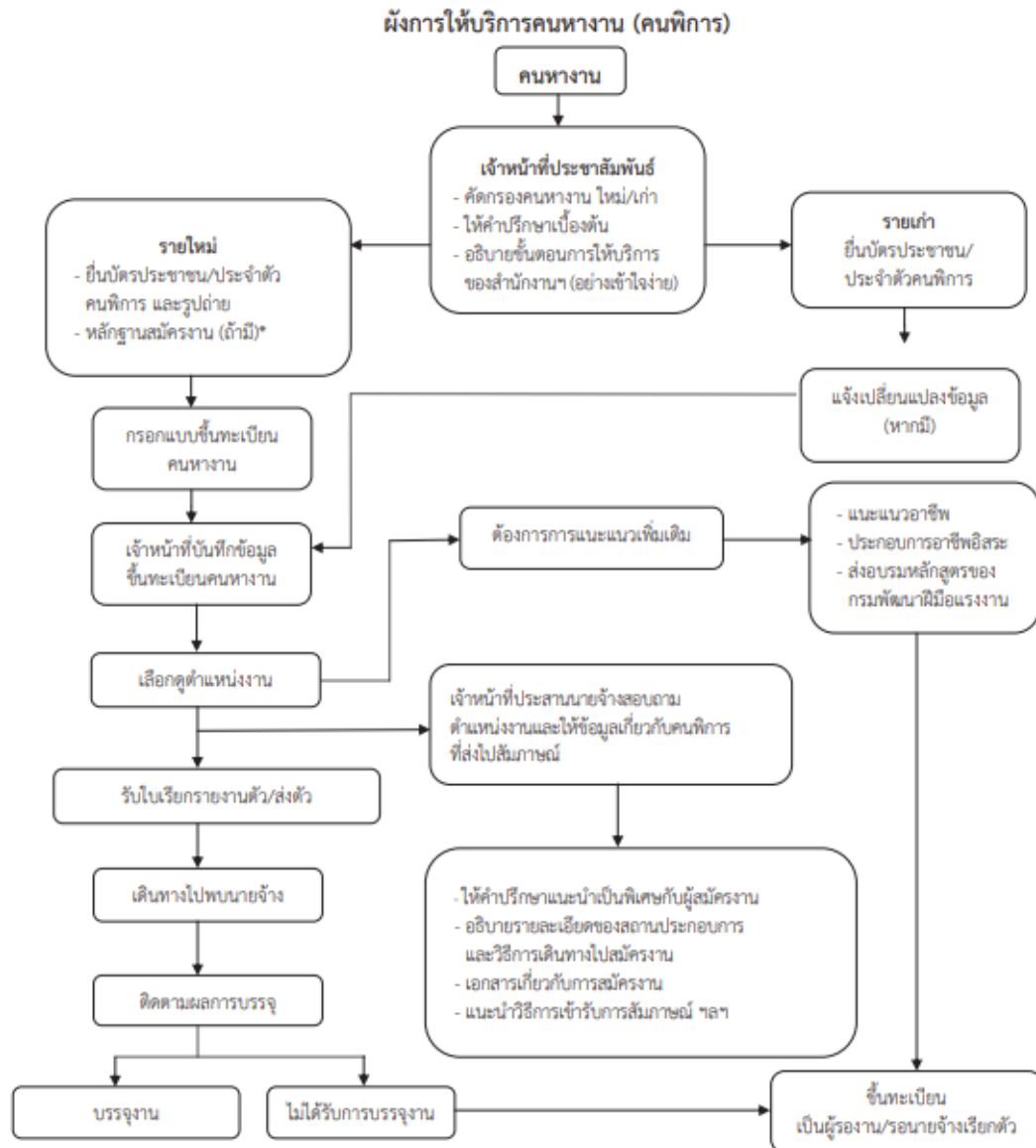
มูลนิธินวัตกรรมทางสังคม<sup>16</sup> เป็นมูลนิธิที่ทำงานประสานกับเครือข่ายที่ทำงานด้านคนพิการและหน่วยงานที่มีภารกิจทางสังคมในระดับชุมชน มีเป้าหมายร่วมกับกระทรวงแรงงานและกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ส่งเสริมการจ้างงานคนพิการเพื่อทำงานในชุมชน แผนงานคนพิการ (การจ้างงานรูปแบบใหม่) ด้วยสถานประกอบการในประเทศไทยมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ด้วยการจ้างคนพิการเข้าทำงานในอัตราส่วน 100:1 โดยภาคธุรกิจเอกชนทั้งระบบ จะต้องจ้างงานคนพิการรวมทั้งสิ้นประมาณ 55,000 อัตรา แต่ในระหว่างปี 2557-2559 เกิดการจ้างงานและส่งเสริมอาชีพคนพิการเพียงปีละประมาณ 35,000 อัตรา จำนวนที่เหลืออีกกว่า 20,000 อัตราที่จ้างได้ไม่ครบ บริษัทต่างๆ ต้องนำส่งเงินเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการในอัตรา 109,500 บาทต่อคน ต่อปี ทำให้มีเงินเข้าไปสะสมในกองทุนปีละกว่า 2,000 ล้านบาท (ปัจจุบันกองทุนมีเงินอยู่แล้วกว่า 10,000 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นทุกปี)

ในปี 2558 - 2559 มูลนิธินวัตกรรมทางสังคม (โดยการสนับสนุนของ สสส.) ได้นำร่องร่วมกับบริษัท 88 แห่ง จ้างงานคนพิการเพื่อทำงานในชุมชนและส่งเสริมอาชีพคนพิการกว่า 1,277 คนทั่วประเทศ (ทดแทนการนำเงินส่งเข้ากองทุน) ส่งผลให้เม็ดเงินกว่า 120 ล้านบาทไปถึงมือคนพิการโดยตรงผ่านการทำงานและประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับบริบทชีวิตในภูมิภาคของของคนพิการ ทำให้พึ่งพาตนเองได้อย่างมีเกียรติศักดิ์ศรีทัดเทียมบุคคลทั่วไป โดยมีบริษัทจดทะเบียนร่วมนำร่องหลายแห่ง ทั้งนี้ยังมีบริษัทจดทะเบียนอีกจำนวนมากที่ไม่สามารถจ้างงานคนพิการได้ครบจึงต้องส่งเงินเข้ากองทุนตามมาตรา 34 ทุกปี (ประมาณการว่าสูงถึงกว่า 1,000 ล้านบาท) ซึ่งมีศักยภาพที่จะเข้าร่วมโครงการและสนับสนุนคนพิการให้มีอาชีพและมีงานทำได้อีกกว่า 10,000 อัตรา โดยบริษัทไม่ได้มีภาระทางงบประมาณเพิ่มขึ้นแต่อย่างใด อีกทั้งยังเป็นการขยายงานด้านความรับผิดชอบต่อสังคมของบริษัทให้กว้างขวางขึ้น

---

<sup>15</sup> ที่มา: สภากาชาดไทย <https://redcross.or.th/home/>

<sup>16</sup> ที่มา: มูลนิธินวัตกรรมทางสังคม <https://www.sif.or.th/>



ภาพที่ 2.5 แผนการให้บริการด้านการหางานผู้พิการ

ที่มา: คู่มือการให้บริการมาตรา 33 และ มาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ.2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556

ตัวอย่างวิสาหกิจเพื่อสังคมที่สร้างอาชีพให้ผู้พิการ Vulcan Coalition<sup>17</sup> ที่สร้างอาชีพให้ผู้พิการประเภทต่างๆ มีโอกาสทำงานยุคใหม่ที่กำลังเป็นที่ต้องการ ได้แก่ด้านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) ด้วยศักยภาพที่แท้จริงของตัวเอง Vulcan Coalition เปิดรับผู้พิการทั้งทางสายตา การได้ยิน การเคลื่อนไหว และปัญญา ในตำแหน่ง AI Trainer ที่ทำงานจัดระเบียบข้อมูลตามความถนัดของแต่ละคน โดยมีการจัดสอนให้ก่อนเริ่มทำงานจริง และตำแหน่ง Software Developer ที่พัฒนาโมเดล AI และแอปพลิเคชัน

<sup>17</sup> ที่มา: <https://www.vulcancoalition.com/>

ต่างๆ เหมือนคนไม่พิการ และผลงานของพวกเขาจะถูกส่งมอบต่อให้ภาครัฐกิจและรัฐบาล ที่เข้ามาทำให้โมเดลนี้ให้สมบูรณ์ผ่าน 2 วิธีหลักด้วยกัน

- (1) ธุรกิจที่ทำงานเกี่ยวข้องกับ AI จ้าง Vulcan Coalition ให้พัฒนาโมเดล AI หรือจัดทำข้อมูลผ่านแพลตฟอร์มของ Vulcan ที่ออกแบบขึ้นใหม่เพื่องานประเภทนี้โดยเฉพาะ เป็นอีกหนึ่งทางเลือกให้บริษัทจ้างงานผู้พิการตามกฎหมาย เพราะพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 มาตรา 33 กำหนดไว้ว่าผู้ประกอบการต้องจ้างผู้พิการเข้าทำงานในอัตราส่วน 1 ต่อ 100 คน หรือจ่ายเงินเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแทนตามมาตรา 34 ไม่เช่นนั้นต้องจ้างเหมาบริการคนพิการตามมาตรา 35 แทน ซึ่งบริษัทสามารถจ้างงานผู้พิการที่ผ่านอบรมการทำข้อมูลของ Vulcan เพื่อปฏิบัติตามกฎระเบียบนี้
- (2) หากองค์กรไม่ได้มีโปรเจกต์ด้าน AI ที่ต้องการความช่วยเหลือ บริษัทสามารถทำ CSR (Corporate Social Responsibility) แทนการจ่ายเงิน โดยเปลี่ยนเงินที่ต้องจ่ายเข้ากองทุนฯ มาจ้างผู้พิการที่ผ่านอบรมกับ Vulcan เพื่อทำงาน 2 โปรเจกต์เพื่อสังคมที่มีอยู่ในปัจจุบันแทนตามมาตรา 35 ได้แก่การพัฒนาโมเดล Text-to-Speech เพื่อทำหนังสือเสียงหนึ่งหมื่นเล่ม บริจาคให้สำนักหอสมุดเบญญาลัยฯ และทำ Open Dataset ร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทย เพื่อให้นักวิจัย สตาร์ทอัพ หรือใครก็ตามที่อยากทำโมเดล AI ด้านเสียง มีข้อมูลไปใช้สอนโมเดลของเขา

สิ่งที่ผู้พิการได้รับคือเงินเดือน (ประมาณ 9,250 บาท ทำงาน 4 ชั่วโมงต่อวัน) และ Vulcan Coalition ยังเปิดโอกาสให้ผู้พิการเลือกจัดทำข้อมูลเพิ่มเติมให้ Vulcan Coalition นำไปพัฒนา AI โดยผู้พิการแต่ละคนจะถือเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา และได้รับเงินปันผล 30 เปอร์เซ็นต์ของรายได้ที่เกิดขึ้นจากข้อมูลที่ตัวเองดูแล

### 2.3.4 ตัวอย่างช่องทางการหางานองค์กรภาครัฐและภาคเอกชนของผู้พิการ

**มูลนิธิพัฒนาคนพิการไทย:** <http://www.tddf.or.th/> ในเว็บไซต์มูลนิธิพัฒนาคนพิการไทยนี้จะมีห้องตลาดงานคนพิการ ซึ่งมีหัวข้อย่อยที่เกี่ยวข้องกับงานที่ผู้พิการต้องการหรือสนใจเข้าไปหาข้อมูลได้โดยง่าย และมีทั้งงานราชการและงานเอกชน หัวข้อย่อยมีดังต่อไปนี้ ข่าวและบทความเกี่ยวกับอาชีพ ข่ายภาครัฐรับคนพิการเข้าทำงาน ข่าวรับคนพิการเข้าทำงานข้อมูลรับคนพิการเข้าทำงาน รวมถึงตัวเราผู้เป็นคนพิการสามารถไปลงทะเบียน หรือลองประวัติของตนเองไว้เพื่อแสดงถึงความสนใจในตำแหน่งหรืองานนั้นๆ

#### กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ

<http://dep.go.th/th/announcements/recruitment> กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการจะส่งเสริมอาชีพให้กับผู้พิการ และจะประกาศรับสมัครงานจากหน่วยงานราชการ

**ตลาดงานคนพิการออนไลน์** <http://prjob.dep.go.th/> เป็นเว็บไซต์ที่เป็นสื่อกลางที่ช่วยให้การติดต่อประสานงานระหว่างคนพิการ นายจ้าง สถานประกอบการ และหน่วยงานภาครัฐ เพื่อให้คนพิการเข้าทำงาน ตามมาตรา 33 ได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น และเป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์ สินค้า และ

บริการของคนพิการ และผู้ดูแลคนพิการ การประกาศสัมปทาน ตามมาตรา 35 ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้คนพิการทั่วประเทศได้มีอาชีพ มีรายได้และพึ่งพาตนเองได้ ผ่านระบบออนไลน์ ทำให้ง่ายและสะดวกแต่การเข้าถึงการหางาน

**การเข้าไปติดต่อประสานงานกับสมาคมหรือชมรมต่างๆ** เช่น สมาคมโรงแรม สมาคมหอการค้าไทย ชมรมการบริหารงานบุคคลตามอุตสาหกรรม หรือตามพื้นที่ต่างๆ ซึ่งก็เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เราจะสามารถเข้าไปเพื่อนำเสนอตัวเราหรือกลุ่มเรา แล้วให้สมาคมหรือชมรมช่วยในการเป็นเครือข่ายหางานให้กับเราในฐานะผู้พิการได้ โดยการติดต่อไปที่ประธานชมรมหรือประธานของสมาคมต่างๆ เพื่อเสนอความต้องการว่าต้องการความช่วยเหลือทางด้านงานได้งานสำหรับผู้พิการ ถ้าสามารถรวมกลุ่มกันไปแล้วทำเป็นแฟ้มประวัติเพื่อฝากไว้ที่สมาคมหรือชมรม ซึ่งช่องทางนี้จะหางานได้เร็วเพราะเข้าไปรู้จักกับบริษัทที่มีความต้องการผู้พิการเข้ามาทำงานตามกฎหมายที่กำหนดไว้

**กรมการจัดหางาน** เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สามารถเดินเข้าไปติดต่อและกรอกประวัติไว้ เมื่อมีงานที่ตรงกับความรู้ ความสามารถ ทางกรมการจัดหางานก็จะติดต่อกลับมาเพื่อให้สมัครงาน

**เว็บไซต์หางานทั่วไป** ซึ่งเราสามารถเข้าไปตรวจสอบตำแหน่งงานต่างๆ ตามที่ประกาศไว้ในเว็บไซต์หางานนั้น ๆ โดยตรวจสอบคุณสมบัติว่าตรงกับเราหรือไม่ ถ้าตรงตามความรู้ ความสามารถของเรา เราก็สามารถสมัครและรอการไปสัมภาษณ์งานได้เลยเหมือนกัน

**บอร์ดประกาศตามห้างสรรพสินค้าหรือตามนิคมอุตสาหกรรมต่างๆ** ที่มีการติดประกาศรับสมัครตำแหน่งงานว่าง ซึ่งอาจจะมีการประกาศรับสมัครผู้พิการ

**การโทรติดต่อสอบถามกับเจ้าหน้าที่สรรหาหรือเจ้าหน้าที่ทรัพยากรบุคคลต่าง ๆ** โดยตรง ซึ่งการโทรเข้าไปสอบถามกับองค์กรโดยตรง จะช่วยให้ฝ่ายทรัพยากรบุคคล ได้รับข้อมูลของผู้พิการโดยตรง ซึ่งองค์กรอาจกำลังหาพนักงานผู้พิการมาทำงานตามกฎหมายกำหนดพอดี

**การสร้างเครือข่ายกับผู้คนกลุ่มใหม่ๆ** มีเครือข่ายที่ทำให้สามารถได้ข้อมูลตำแหน่งงานว่างของผู้พิการ

ทั้งนี้ช่องทางการหางานข้างต้นเป็นเพียงแค่บางตัวอย่างของช่องทางการหางาน สิ่งที่สำคัญที่สุดนั้นไม่ใช่เฉพาะการมีช่องทางการหางานเท่านั้น แต่สิ่งสำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือ การเตรียมพร้อมของการเข้าไปทำงาน หรือเตรียมพร้อมศักยภาพของตนเองเพื่อให้ได้งานรองรับตามความต้องการ

## 2.4 สวัสดิการและสิทธิต่างๆ ของผู้พิการ

### 2.4.1 การเข้าถึงระบบสวัสดิการสังคมของคนพิการ

คนพิการมักจะประสบปัญหาการเข้าถึงระบบสวัสดิการสังคมด้วยสาเหตุต่างๆ กันไปในแต่ละประเภท ความพิการ<sup>18</sup> โดยภาพรวมปัญหาในการเข้าถึงระบบสวัสดิการสังคมของคนพิการมีสาเหตุหลัก 2 ประการ ได้แก่

<sup>18</sup> รายงานการศึกษาวิจัยฉบับสมบูรณ์ “รูปแบบและแนวทางการส่งเสริมกลุ่มอาชีพ หรือสวัสดิการสำหรับคนพิการ” โดย สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ร่วมกับ มูลนิธิพระมหาไถ่เพื่อการพัฒนาคนพิการและศูนย์ศึกษาความพิการเชิงสังคม

(1) จากตัวคนพิการหรือครอบครัวคนพิการโดยเฉพาะอย่างยิ่งคนพิการหรือครอบครัวที่อยู่ในชนบท ซึ่งค่อนข้างมีฐานะยากจนและด้อยการศึกษา อีกทั้งอยู่ห่างจากแหล่งให้บริการ ดังนั้นโอกาสที่จะได้รับทราบข้อมูลหรือแหล่งที่ให้บริการเพื่อการฟื้นฟูสมรรถภาพด้านต่างๆ จึงมีจำกัด ไม่ว่าจะเป็นบริการทางการแพทย์ การศึกษา การมีงานทำ หรือการมีส่วนร่วมในสังคม อีกทั้งคนพิการและครอบครัวส่วนใหญ่ไม่รู้สิทธิที่พึงได้จึงทำให้ไม่ได้เรียกร้องสิทธิของคนพิการ

(2) จากแหล่งให้บริการไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ไม่ได้จัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกให้คนพิการ เช่น คนพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย ประสบปัญหาในการเข้าถึงตั้งแต่เริ่มแรก ด้วยระบบคมนาคม บริการขนส่งสาธารณะ แหล่งให้บริการไม่เอื้ออำนวยความสะดวก เช่น ไม่มีทางลาด หรือคนพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย เมื่อไปแหล่งให้บริการ ไม่มีล่ามภาษามือให้บริการ หรือคนพิการทางการเห็น ไม่มีหนังสือเสียง หรืออักษรเบรลล์จึงไม่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล หรือเข้าถึงสถานบริการได้เป็นต้น นอกจากนี้ สวัสดิการสังคมและสังคมสงเคราะห์ทั้งของภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวกับคนพิการยังไม่มีความชัดเจน ยังขาด การประสานงานที่ดี

กลุ่มคนพิการมีความแตกต่างกันมากในคามพิการแต่ละประเภท ซึ่งมีระดับความพิการที่แตกต่างกันในแต่ละประเภทความพิการด้วย ในภาพรวมอาจกล่าวได้ว่าคนพิการเป็นกลุ่มที่ยากจนและด้อยโอกาสในสังคมอย่างชัดเจน คนพิการอาจพิการมาแต่กำเนิด หรือพิการภายหลัง ครอบครัวของคนพิการส่วนใหญ่มีฐานะทางเศรษฐกิจยากจน รายได้ไม่แน่นอน ดังนั้นการมีคนพิการอยู่ในครอบครัว จึงเป็นภาระซ้ำเติมอันหนักหน่วงที่ต้องแบกรับไว้

ปัญหาที่สำคัญของคนพิการคือ ขาดการศึกษา ขาดทางเลือกทางอาชีพ เนื่องจากคนส่วนใหญ่ในสังคมยังมีทัศนคติในทางลบ ไม่มีความเชื่อมั่นในศักยภาพของคนพิการ รวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือคนใกล้ชิดของคนพิการบางคนก็ยังมีทัศนคติต่อคนพิการในครอบครัวของตนแบบผิดๆ ไม่ปล่อยให้คนพิการได้มีโอกาสเรียนรู้หรือปรับตัวกับสังคมภายนอก และคนพิการส่วนใหญ่ยังไม่สามารถเข้าถึงสวัสดิการด้านต่างๆ ของรัฐ เนื่องจากขาดข้อมูล ขาดความรู้ความเข้าใจ และการเดินทางไปรับสวัสดิการมีความยากลำบาก

#### 2.4.2 สิทธิต่างๆ ของผู้พิการ

สิทธิประโยชน์ของคนพิการตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย และพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 คนพิการได้รับสิทธิที่สำคัญอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งครอบคลุมวิถีชีวิตคนพิการ ตั้งแต่เกิดจนตาย รวมอย่างน้อย 9 ประการ (กระทรวงแรงงาน, 2553)<sup>19</sup> ได้แก่

1. **เบี้ยความพิการ** คนพิการทุกคนที่มีสมุด/บัตรประจำตัวคนพิการมีสิทธิลงทะเบียนขอรับ “เบี้ยความพิการ” คนละ 500 บาท/เดือนได้ ซึ่งแต่เดิมเฉพาะคนพิการที่ไม่มีรายได้เท่านั้น จึงจะมีสิทธิได้รับ “เบี้ย

<sup>19</sup> [http://www3.mol.go.th/employee/information\\_disabilitie](http://www3.mol.go.th/employee/information_disabilitie)

ยังชีพ” เดือนละ 500 บาท นอกจากนั้น คนพิการที่สูงอายุ หรืออายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปมีสิทธิได้รับทั้ง “เบี้ยความพิการ” และ “เบี้ยผู้สูงอายุ” รวมเดือนละ 1,000 บาท

2. **บริการฟื้นฟูสมรรถภาพโดยกระบวนการทางการแพทย์** แต่เดิมคนพิการได้รับบริการทางการแพทย์เพียง 13 รายการ ตามข้อมูลจากกระทรวงแรงงาน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 คนพิการได้รับบริการจำนวนรวมเป็น 2 เท่า คือ รวม 26 รายการ ได้แก่ (1) การตรวจวินิจฉัย การตรวจทางห้องปฏิบัติการ และการตรวจพิเศษด้วยวิธีอื่นๆ ตามชุดสิทธิประโยชน์ (2) การแนะนำ การให้คำปรึกษา และการจัดบริการเป็นรายกรณี (3) การให้ยา ผลิตภัณฑ์ เวชภัณฑ์ และหัตถการพิเศษอื่นๆ เพื่อการบำบัด ฟื้นฟู เช่น การฉีดยาลดเกร็ง การรักษาด้วยไฟฟ้า Hemoencephalography (HEG) เป็นต้น (4) การศัลยกรรม (5) การบริการพยาบาลเฉพาะทาง เช่น พยาบาลจิตเวช เป็นต้น (6) กายภาพบำบัด (7) กิจกรรมบำบัด (8)การแก้ไขการพูด (ออรรถบำบัด) (9) พฤติกรรมบำบัด (10) จิตบำบัด (11) ดนตรีบำบัด (12) พลบำบัด (13) ศิลปะบำบัด (14) การฟื้นฟูสมรรถภาพการได้ยิน (15) การพัฒนาทักษะในการสื่อความหมาย (16) การบริการส่งเสริมพัฒนาการหรือบริการช่วยเหลือระยะแรกเริ่ม (17) การบริการทางการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก เช่น นวดไทย ผังเข็ม เป็นต้น (18) การพัฒนาทักษะทางสังคม สังคมสงเคราะห์ และสังคมบำบัด เช่น กลุ่มสนทนาการ เป็นต้น (19) การประเมิน และเตรียมความพร้อมก่อนการฟื้นฟูสมรรถภาพด้านอาชีพหรือการประกอบอาชีพ (20) การฟื้นฟูสมรรถภาพทางการเห็น การสร้างความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมและการเคลื่อนไหว (21) การบริการข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพผ่านสื่อในรูปแบบที่เหมาะสมกับความพิการซึ่งคนพิการเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ (22) การฝึกอบรมและการพัฒนาทักษะแก่คนพิการ ผู้ดูแลคนพิการ และผู้ช่วยคนพิการ (23)การฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการโดยครอบครัวและชุมชน การเยี่ยมบ้าน กิจกรรมการให้บริการเชิงรุก (24) การฝึกทักษะการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เช่น การฝึกทักษะชีวิต การฝึกทักษะการดำรงชีวิตสำหรับคนพิการ การฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์เครื่องช่วยความพิการ เป็นต้น (25) การบริการทันตกรรม เช่น การเคลือบหลุมร่องฟัน เป็นต้น และ (26) การให้บริการเกี่ยวกับกายอุปกรณ์เทียม กายอุปกรณ์เสริม เครื่องช่วยความพิการหรือสื่อส่งเสริมพัฒนาการ

3. **บริการจัดการศึกษา** คนพิการทุกคนมีสิทธิเรียนโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ทั้งการศึกษาขั้นพื้นฐาน 15 ปี รวมถึงการศึกษาระดับอาชีวศึกษา ประกาศนียบัตรชั้นสูง และระดับปริญญาตรี

4. **บริการจ้างงานคนพิการ** กำหนดให้สถานประกอบการของเอกชน และหน่วยงานของรัฐต้องรับคนพิการเข้าทำงาน ในอัตราส่วนจำนวนลูกจ้างทั้งหมด คาดว่า น่าจะเป็น 50 คน ต่อ คนพิการ 1 คน ทั้งนี้ หากสถานประกอบการไม่รับคนพิการเข้าทำงานจะต้องจ่ายเงินสมทบเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ หรือสนับสนุนการประกอบอาชีพอิสระให้คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ ด้วยการให้สัมปทาน จัดสถานที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการ จัดจ้างเหมาช่วงงาน ฝึกงาน หรือให้การช่วยเหลือคนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการอย่างสมเหตุสมผล ส่วนหน่วยงานราชการที่ไม่รับคนพิการเข้าทำงานไปต้องจ่ายเงินเข้ากองทุนฯ แต่ต้องสนับสนุนการประกอบอาชีพอิสระให้คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการในลักษณะเดียวกัน

5. **บริการสิ่งอำนวยความสะดวก** หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนจะต้องจัดสิ่งอำนวยความสะดวกตามความเหมาะสม เพื่อให้คนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากบริการ เช่น บริการในการเดินทาง

บริการขนส่งสาธารณะ บริการข้อมูลข่าวสาร และบริการให้สัตว์นำทางเดินทางกับคนพิการ เป็นต้น ทั้งนี้ ค่าใช้จ่ายที่สถานประกอบการจัดทำสิ่งอำนวยความสะดวกให้คนพิการสามารถนำไปลดหย่อนภาษีเงินได้

6. **บริการเงินกู้** คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการมีสิทธิขอกู้เงินกองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการเพื่อการประกอบอาชีพอิสระได้ โดยกู้เป็นรายบุคคล คนละ ไม่เกิน 40,000 บาท หรือกู้เป็นกลุ่มเพื่อช่วยกันประกอบอาชีพ ไม่มีดอกเบี้ย แต่ต้องผ่อนส่งภายใน 5 ปี

7. **บริการสวัสดิการสังคม** คนพิการมีสิทธิได้รับสวัสดิการตามความเหมาะสมอย่างสมเหตุผล เช่น (1) ผู้ช่วยคนพิการ (สำหรับคนพิการระดับรุนแรง) ซึ่งผ่านการฝึกอบรมตามมาตรฐานของกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์แล้ว (2) ค่าใช้จ่ายสำหรับจัดทำสิ่งอำนวยความสะดวกที่บ้าน หรือสถานที่พัก และ (3) สถานที่เลี้ยงดูสำหรับคนพิการไร้ที่พึ่ง เป็นต้น

8. **บริการล่ามภาษามือ** คนหูหนวกมีสิทธิขอบริการล่ามภาษามือได้ 5 กรณี ได้แก่ (1) การใช้บริการทางการแพทย์และการสาธารณสุข (2) การสมัครงานหรือการติดต่อประสานงานด้านการประกอบอาชีพ (3) การร้องทุกข์ การกล่าวโทษ หรือเป็นพยานในชั้นพนักงานสอบสวนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายอื่น (4) การเข้าร่วมประชุม สัมมนา หรือฝึกอบรม รวมทั้งเป็นผู้บรรยายโดยหน่วยงานภาครัฐ หรือองค์กรภาคเอกชน เป็นผู้จัดซึ่งมีคนพิการทางการได้ยินเข้าร่วมด้วย และ (5) บริการอื่นใดตามที่คณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาล่ามภาษามือประกาศกำหนด

9. **การลดหย่อนภาษีเงินได้** ผู้ดูแลคนพิการที่มีรายได้และต้องเสียภาษีเงินได้ มีสิทธิได้รับการลดหย่อนภาษีเงินได้คนละ 60,000 บาท

## 2.5 กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

1. รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยได้กำหนดบทบัญญัติคุ้มครองสิทธิคนพิการโดยเฉพาะอย่างยิ่ง มาตรา 30 กำหนดให้การเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรมต่อบุคคลเพราะเหตุแห่งความแตกต่างในเรื่องความพิการ จะกระทำมิได้ และมาตรา 54 กำหนดให้คนพิการมีสิทธิเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสวัสดิการสิ่งอำนวยความสะดวกอันเป็นสาธารณะและความช่วยเหลือที่เหมาะสมจากรัฐ รวมทั้งบุคคลวิกลจริตย่อมได้รับความช่วยเหลือที่เหมาะสมจากรัฐ

2. อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิคนพิการ (CRPD) ได้กำหนดให้ทุกคนมีความเท่าเทียมกัน และมีสิทธิได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายห้ามการเลือกปฏิบัติเพราะเหตุแห่งความพิการ และให้คนพิการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเท่าเทียมและมีประสิทธิภาพโดยขจัดการเลือกปฏิบัติและจัดให้มีการช่วยเหลือที่สมเหตุผลและมีมาตรการเฉพาะที่จำเป็นเพื่อเร่งให้บรรลุเป้าหมายถึงความเท่าเทียมกันดังกล่าว

3. อนุสัญญา ฉบับที่ 159 ได้กำหนดรัฐภาคีจัดให้มีนโยบายแห่งชาติว่าด้วยการฟื้นฟูอาชีพและการจ้างงานคนพิการเพื่อให้นำไปใช้ปฏิบัติได้โดยองค์กรผู้แทนของนายจ้างและองค์กรผู้แทนของลูกจ้างต้องได้รับการปรึกษาหารือในการนำนโยบายสู่การไปปฏิบัติดำเนินการตามขั้นตอนจำเป็นเพื่อให้บังเกิดผลในการนำ

กฎหมายหรือข้อบังคับไปสู่การปฏิบัติและจัดให้มีการแนะแนวการฝึกอาชีพ การจ้างงาน และบริการอื่น ๆ รวมทั้งการดำเนินงานเพื่อให้คนพิการมีความมั่นคงในการจ้างงานและมีความก้าวหน้าในอาชีพ

4. พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 ได้ตราขึ้นโดยมีเจตนารมณ์เพื่อกำหนดแนวทางและปรับปรุงวิธีการในการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการในทุกระดับให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้นและกำหนดแนวทางการคุ้มครองคนพิการเพื่อมิให้มีการเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรม รวมทั้งกำหนดบทบัญญัติเกี่ยวกับการให้คนพิการมีสิทธิได้รับสิ่งอำนวยความสะดวกอันเป็นสาธารณะและความช่วยเหลืออื่นจากรัฐ ตลอดจนสวัสดิการและความช่วยเหลืออื่นจากรัฐในเรื่องต่างๆ รวมทั้งกำหนดมาตรการเฉพาะเพื่อการมีงานทำของคนพิการ ทั้งนี้ เพื่อให้คนพิการเข้าสู่สังคมฐานสิทธิซึ่งทุกคนเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างเท่าเทียม

5. กฎกระทรวงกำหนดจำนวนคนพิการที่นายจ้างหรือเจ้าของสถานประกอบการและหน่วยงานของรัฐจะต้องรับเข้าทำงาน และจำนวนเงินที่นายจ้างหรือเจ้าของสถานประกอบการจะต้องนำส่งเข้ากองทุน ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2554 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

6. ระเบียบคณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ ว่าด้วยหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขการให้สัมปทานจัดสถานที่จำหน่ายสินค้าหรือบริการจัดจ้างเหมาช่วงงานหรือจ้างเหมาบริการโดยวิธีกรณีพิเศษ ฝึกงาน หรือจัดให้มีอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวก ล่ามภาษามือ หรือให้ความช่วยเหลืออื่นใดแก่คนพิการหรือผู้ดูแลคนพิการ พ.ศ. 2558 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

#### 3.1 วิธีการและขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน ได้แก่ การวิจัยเชิงสำรวจเพื่อสำรวจรูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย และการเก็บข้อมูลด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเรียนรู้และสร้างเนื้อหาจำเป็นเกี่ยวกับเนื้อหาสำหรับผู้พิการ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับบริษัทหรือผู้ประกอบการที่ว่าจ้างผู้พิการ โดยสามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูลจะแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสำรวจรูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร ยามาเน่

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาและจัดประเภทรูปแบบการจ้างงานคนพิการจากลักษณะงานที่เปิดรับทั่วประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างหลักคือแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ ช่องทางประกาศรับสมัครงาน ผู้พิการ โดยอาจเป็นในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์และวิทยุ รวมถึงสื่อออนไลน์ ซึ่งจะถูกละเลือกจากผลสำรวจจากการวิจัยในระยะที่ 1

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาทักษะจำเป็นและเนื้อหางานที่ผู้พิการพึงมีหรือควรพัฒนาเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในรูปแบบต่างๆ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ บริษัทหรือผู้ประกอบการที่ว่าจ้างผู้พิการจำนวน 20 คนหรือขึ้นอยู่กับประเภทของงานที่มาจากผลการวิจัยในระยะที่ 2 โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ประกอบการที่ว่าจ้างผู้พิการ ผู้จัดการ เจ้าของ หรือฝ่ายทรัพยากรบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการรับผู้พิการเข้าทำงานที่รับผู้พิการเข้าทำงาน จำนวน 20 คน

สำหรับวัตถุประสงค์ข้อที่ 4 เพื่อสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆ เพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเป็นแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ กลุ่มตัวอย่างหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร ยามาเน่ (คนละกลุ่มจากการวิจัยระยะที่ 1) สำหรับการคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมในนวัตกรรมที่ถูกลดขั้น โดยใช้การสุ่มแบบลำดับชั้น (Stratified Random Sampling) ต่อด้วยการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ตามภาคต่างๆ โดยโครงการครั้งนี้มุ่งศึกษาวิจัยและพัฒนาเครื่องมือและ

นวัตกรรมให้แก่กลุ่มผู้พิการ 3 ประเภท ได้แก่ ผู้พิการทางการได้ยิน ผู้พิการทางสายตา และผู้พิการทางร่างกาย โดยผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 6 ภาค ภาคละ 65-70 คน

การดำเนินการสำคัญสำหรับโครงการนี้ ได้แก่

#### 1) การวิจัยเชิงสำรวจ

ทางโครงการจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร ยามาเน่ เพื่อสำรวจรูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย โดยติดต่อกับองค์กรเพื่อคนพิการในจังหวัดต่างๆ เช่น มูลนิธิคนพิการ มูลนิธิคนพิการไทย มูลนิธิคริสเตียนเพื่อเด็กพิการไทย มูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย มูลนิธิช่วยเหลือเด็กพิการ มูลนิธิธิดาเมตตาธรรม เป็นต้น เพื่อติดต่อเก็บข้อมูล

#### 2) ศึกษาแหล่งจ้างงานผ่านทางช่องทางต่างๆจากผลสำรวจ

หลังจากเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเชิงสำรวจขั้นที่ 1 แล้วนั้น ทางโครงการจะทำการศึกษาโดยเก็บข้อมูลจากช่องทางประกาศรับสมัครงานผู้พิการที่ผู้พิการหรือผู้เกี่ยวข้องใช้บริการเป็นประจำ โดยอาจเป็นในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์และวิทยุ รวมถึงสื่อออนไลน์ ซึ่งจะถูกลีเลือกจากผลสำรวจจากการวิจัยในระยะที่ 1 ซึ่งการคัดเลือกช่องทางประกาศงานจะเป็นไปตามเกณฑ์ ดังนี้

2.1 ต้องเป็นช่องทางที่ผู้พิการส่วนใหญ่ (มากกว่าร้อยละ 30 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด) เข้าถึงเพื่อค้นหาประกาศงานสำหรับผู้พิการ

2.2 เป็นช่องทางที่น่าเชื่อถือโดยตัดสินจากตัวชี้วัดต่างๆ เช่น ชื่อเสียง หรือองค์การและมูลนิธิที่จดทะเบียน เป็นต้น

2.3 เป็นช่องทางที่ใช้ประกาศงานสำหรับคนพิการอย่างน้อย 1 ปี

#### 3) จัดประเภทและรูปแบบของงาน

ผลจากการศึกษาแหล่งจ้างงานช่องทางต่างๆแล้ว ทางโครงการจะจัดประเภทและรูปแบบของงาน โดยจะเก็บเป็นฐานข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อในอนาคต ซึ่งทำการวิเคราะห์และจัดกระทำข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

#### 4) ศึกษาเนื้อหาเฉพาะของงานผู้พิการในแต่ละประเภท

ทีมวิจัยจะลงพื้นที่ซึ่งได้แก่ บริษัทหรือผู้ประกอบการที่ว่าจ้างผู้พิการจำนวนอย่างน้อย 20 คนหรือขึ้นอยู่กับประเภทของงานที่มาจากผลการวิจัยในระยะที่ 2 โดยเก็บข้อมูลด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อเรียนรู้และสร้างเนื้อหาจำเป็นเกี่ยวกับเนื้องานสำหรับผู้พิการ

#### 5) สร้างสื่อเพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเพาะแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพ

หลังจากวิเคราะห์ สังเคราะห์และจัดกระทำเนื้อหาเพื่อเตรียมสร้างสื่อ ทางโครงการจะนำเนื้อหาสำคัญมาเพื่อสร้างสื่อต่างๆ เช่น สื่อมัลติมีเดีย สื่ออนิเมชัน สื่อวิดีโอ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อเสียง เป็นต้น จำนวนอย่างน้อย 20 สื่อเพื่อครอบคลุมผู้พิการทุกประเภท

6) การสร้างสื่อนวัตกรรมและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูล

ทีมวิจัยจะทำการออกแบบและเตรียมข้อมูลที่สำคัญเพื่อสร้างเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูล ได้แก่ อีบุ๊ก (สำหรับคนพิการทางการได้ยิน และพิการทางด้านร่างกาย) และกล่องพัฒนาทักษะอาชีพ (สำหรับผู้พิการทางสายตา) และดำเนินการสร้างนวัตกรรมต้นแบบ

7) ลงพื้นที่เพื่อทดลองใช้นวัตกรรม

หลังจากสื่อเพื่อฝึกฝนทักษะและให้ข้อมูลจำเป็นแก่ผู้พิการเพื่อเตรียมพร้อมสู่เส้นทางอาชีพและเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกต่างๆที่เป็นสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ทีมวิจัยจะนำผลผลิตเหล่านี้ส่งให้มูลนิธิและองค์กรคนพิการทั่วประเทศไปทดลองใช้และสำรวจความพึงพอใจต่อการใช้งานสื่อนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ของโครงการ

8) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน

แบบสำรวจจะถูกสร้างขึ้นบนแนวคิดทฤษฎีและศึกษาความพึงพอใจต่อกลุ่มผู้ใช้งาน ซึ่งได้แก่กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาร์โรว์ ยามาเน่ (คนละกลุ่มจากการวิจัยระยะที่ 1)

**แนวทางการประเมินผลผู้พิการในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพ**

หลังจากที่ผู้พิการทำการฝึกอาชีพ ผู้วิจัยจะทำการประเมิน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมต่างๆ และการประเมินแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการแต่ละประเภทจากการใช้สื่อและนวัตกรรมของโครงการ โดยการประเมินแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การประเมินด้วยแบบวัดความพึงพอใจ ซึ่งแบบวัดนี้จะถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยโดยวางรากฐานบนทฤษฎี Customer Satisfaction (CSAT) Theory ที่เป็นตัวบ่งชี้ประสิทธิภาพหลักที่ใช้กันทั่วไปซึ่งติดตามว่าลูกค้าพึงพอใจกับผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมของโครงการในระดับไหน เป็นสภาวะทางจิตวิทยาที่วัดจากความคาดหวังของผู้ใช้นวัตกรรม
2. การประเมินด้วยแบบวัดแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการ ที่จะถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยโดยวางรากฐานบนทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเอง (Perceived Self-Efficacy) หมายถึง การตัดสินใจความสามารถของตนเองว่า มีความสามารถแค่ไหนในการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยนวัตกรรมของโครงการ ซึ่งเป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับความสามารถในการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต และแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติต่อการใช้นวัตกรรมของโครงการเพื่อพัฒนาทักษะด้านอาชีพที่จำเป็น
3. การประเมินความพึงพอใจและแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้วิจัยจะคัดเลือก ผู้พิการที่เข้าร่วมโครงการฝึกทักษะด้านอาชีพด้วยนวัตกรรมภาคละ 5-10 คน (ผู้พิการทั้ง 3 ประเภท) โดยสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน ทีมวิจัยจะจัดจ้างล่ามเพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึก

9) สร้างสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับช่องทางการฝึกทักษะอาชีพสำหรับผู้พิการ

หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ทางโครงการจะดำเนินการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์และติดต่อช่องทางประชาสัมพันธ์ โดยการสร้างสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ทั้งหมด 5 รูปแบบ

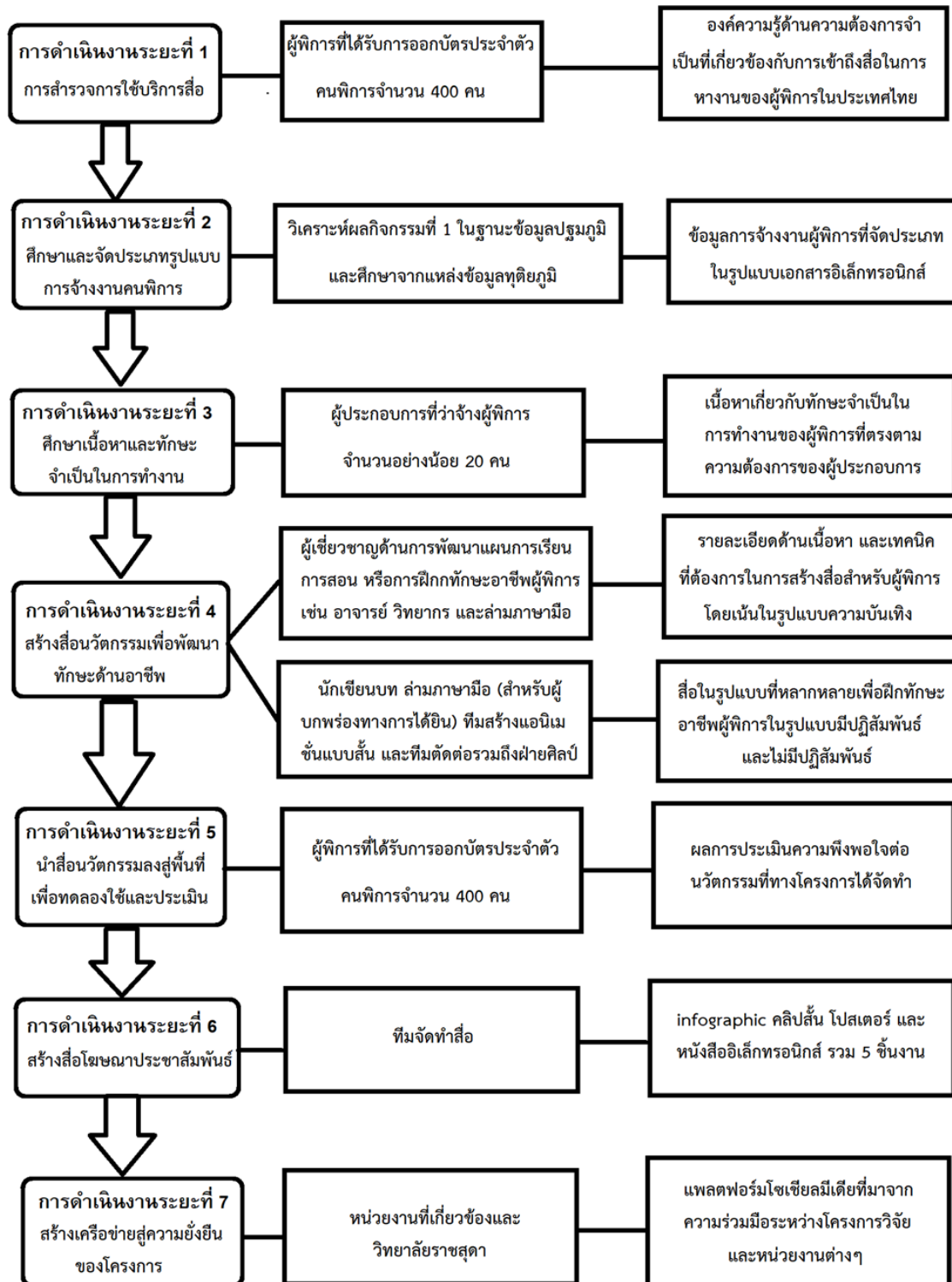
10) ติดต่อองค์กรที่เกี่ยวข้องกับคนพิการทั่วประเทศ

ทีมวิจัยจะติดต่อองค์กรที่เกี่ยวข้องกับคนพิการทั่วประเทศเพื่อให้ข้อมูลและผลผลิตจากการวิจัยรวมถึงเพื่อเสาะหาช่องทางในการประชาสัมพันธ์การเข้าถึงสื่อต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**แนวทางการบูรณาการร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการ**

เพื่อให้โครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย เป็นไปอย่างยั่งยืน ทีมผู้วิจัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณภาพชีวิตผู้พิการตามภาคต่างๆจะร่วมมือผ่านแพลตฟอร์มที่โครงการจะสร้างขึ้นโดยจะทำการติดตามผลการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างต่อเนื่องรวมถึงจะร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและอาชีพผู้พิการ เช่น วิทยาลัยราชสุดา เป็นต้น เพื่ออัปเดตเนื้อหา ข่าวสาร และองค์ความรู้เกี่ยวกับอาชีพของผู้พิการอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 1 ปี รวมถึงสร้างเครือข่ายกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อผลิตผลงานวิจัยที่มีผลกระทบต่อสังคม

### 3.2 สรุปรายละเอียดการดำเนินงานของโครงการสื่อสารสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย และการอภิปรายผล

#### 4.1 รูปแบบนวัตกรรมที่ทีมผู้วิจัยจะสร้างขึ้นและแบบจำลองแพลตฟอร์มสำหรับ e-learning

จากการศึกษาวิจัยและทบทวนวรรณกรรม ทางทีมผู้วิจัยทำการวางแผนเพื่อเก็บข้อมูลที่จะนำมาสังเคราะห์และสร้างเป็นสื่อบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะจำเป็นด้านอาชีพทั้งทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills) และทักษะด้านที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills) โดยการสร้างสื่อบทเรียนออนไลน์ครั้งนี้มาจากความต้องการของผู้ประกอบการที่รับสมัครผู้ฝึกการทั่วประเทศ รูปแบบนวัตกรรมที่ทีมผู้วิจัยจะสร้างขึ้นและแบบจำลองแพลตฟอร์มสำหรับ e-learning จะถูกออกแบบขึ้นตามหลักการ e-learning โดยสื่อการสอนหรือสื่อฝึกทักษะจะประกอบด้วยส่วนของเนื้อหาและส่วนของข้อสอบและแบบประเมินตนเอง โดยทางโครงการทำการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนนวัตกรรมนี้ นอกจากนี้เนื่องจากทางทีมวิจัยตั้งใจให้รูปแบบการเรียนรู้เป็นแบบปฏิสัมพันธ์ ดังนั้นสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพของผู้ฝึกการครั้งนี้จะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจรวมถึงเนื้อหาที่ถูกสังเคราะห์เพื่อให้ผู้ฝึกการแต่ละประเภทเข้าใจง่าย ทั้งนี้ทางโครงการจึงจัดทำแผนพัฒนารูปแบบนวัตกรรมที่ทีมผู้วิจัยจะสร้างขึ้นและแบบจำลองแพลตฟอร์มสำหรับ e-learning เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพผู้ฝึกการต่อไป

1. เนื้อหาสำคัญของนวัตกรรมโครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้ฝึกการในประเทศไทย

แผนเนื้อหาที่จะถูกบรรจุในนวัตกรรมของทางโครงการประกอบด้วย

- 1.1 เนื้อหาด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills)
- 1.2 เนื้อหาด้านทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills)
- 1.3 แบบทดสอบหลังบทเรียน
- 1.4 แบบประเมินตนเอง

จากการทบทวนวรรณกรรมและการสังเคราะห์แหล่งจ้างงานผู้ฝึกการระบุให้เห็นว่าเนื้อหาที่สำคัญแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน และทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills) ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่ระบุลงในสื่อประชาสัมพันธ์การรับสมัครงานผู้ฝึกการ อย่างไรก็ตามทีมวิจัยกำลังดำเนินการเก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการในธุรกิจประเภท

ต่างๆเพื่อสำรวจความต้องการและความคาดหวังต่อผู้พิการที่จะมาสมัครงานรวมถึงสำรวจความต้องการการฝึกอาชีพผู้พิการและช่องทางที่ผู้พิการประเภทต่างๆสามารถเข้าถึงได้ง่ายจากผู้พิการประเภทต่างๆทั่วประเทศ เพื่อนำมาสร้างบทเรียนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

นอกจากนี้ด้านเนื้อหา ทีมวิจัยจะทำการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและด้านการสร้างสื่อเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ทางด้านเทคนิคนั้น ทีมผู้วิจัยจะจัดทำบทเรียนออนไลน์แบบมีปฏิสัมพันธ์โดยผู้พิการสามารถเลือกบทเรียนหรือตอบคำถามผ่านการสัมผัสหน้าจอ โดยแต่ละบทเรียนจะมีล่ามภาษามือหรือการสื่อสารอื่นๆที่เหมาะสมกับผู้พิการแต่ละประเภท

สำหรับเนื้อหาในแบบทดสอบนั้น ทีมวิจัยจะสร้างแบบทดสอบหลังเรียนกับแบบประเมินตนเองหลังจบการเรียนการสอนหรือฝึกอาชีพ ซึ่งการสร้างแบบประเมินนั้นจะถูกสร้างตามทฤษฎีการศึกษา มีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน

โดยแผนการดำเนินงานทั้งสามส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

## 1. เนื้อหาสำคัญของนวัตกรรมโครงการก่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

แผนเนื้อหาที่จะถูกบรรจุในนวัตกรรมของทางโครงการประกอบด้วย

### 1.1 เนื้อหาด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills)

เป็นเนื้อหาที่สำคัญโดยยังขาดแหล่งให้ความรู้และประสบการณ์ที่ตรงประเด็น ดังนั้นโครงการนี้ได้ทำการศึกษาวิจัยและพบว่ามีความรู้ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills) 8 ด้านที่สำคัญและจำเป็นต่อชีวิตการทำงานของผู้พิการ ได้แก่

#### 1.1.1 Energetic and Enthusiastic

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นงานวรรณกรรมเด็กที่เข้าใจง่าย สื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อม ภาพประกอบจะเป็นลักษณะหนังสือนิทานเด็กมีสีสันน่าดึงดูด เหมาะกับผู้พิการทุกประเภท ทุกเพศและทุกวัย

#### 1.1.2 Growth Mindset

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นลักษณะบทสัมภาษณ์ผู้พิการที่ประสบความสำเร็จด้านอาชีพการงาน มีความพึงพอใจและมีความสุขในการทำงาน โดยเป็นบทสัมภาษณ์ของผู้พิการทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ ผู้พิการทางสายตา ผู้พิการทางการได้ยิน และผู้พิการทางร่างกาย ซึ่งพูดสร้างแรงบันดาลใจ เคยกลัวอะไร แล้วข้ามผ่านมาอย่างไร

### 1.1.3 Emotional Management and Patience

เทคนิคการสร้างบทเรียน: สร้างภาพยนตร์สั้นซึ่งให้เคล็ดลับเกี่ยวกับการจัดการอารมณ์ผ่านตัวละครและเรื่องราวที่น่าสนใจ

### 1.1.4 Smiling and posture

เทคนิคการสร้างบทเรียน: สร้างภาพยนตร์สั้นสอนให้เห็นเกี่ยวกับการยิ้มหลายประเภทและการตีความจากสังคมรวมถึงท่าทางที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมเมื่อผู้พิการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง

### 1.1.5 Dress and neatness

เทคนิคการสร้างบทเรียน: สร้างภาพยนตร์สั้นสอนให้เห็นเกี่ยวกับการแต่งกายที่เหมาะสมกับที่ทำงานรวมถึงบุคลิกภาพที่สำคัญอื่นๆ เช่น ทรงผม และการเลือกเสื้อผ้าหรือสีที่เหมาะสมตามกาลเทศะ

### 1.1.6 Manners

เทคนิคการสร้างบทเรียน: งานวรรณกรรมเด็กที่เข้าใจง่าย สื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อม ภาพประกอบจะเป็นลักษณะหนังสือนิทานเด็กมีสีสันท่าดึงดูด เหมาะกับผู้พิการทุกประเภท ทุกเพศและทุกวัย เนื้อหาเกี่ยวกับมารยาทต่างๆที่ผู้พิการพึงตระหนัก เช่น ผู้พิการทางการได้ยินส่งเสียงอันไม่พึงประสงค์ระหว่างการทำธุระในห้องน้ำ หรือการที่เดินผ่านผู้ใหญ่ต้องก้มหัว การทักทายที่เหมาะสม เป็นต้น

### 1.1.7 Entrepreneurship creativity

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นแบบฝึกหัดกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ผ่านโจทย์ที่มีความท้าทายโดยยกตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆในการทำงานที่จำเป็นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เช่น การสร้างคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์อีเวนต์ต่างๆขององค์กร

### 1.1.8 Self-Awareness

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการแนะนำวิธีการใช้แอปพลิเคชัน “Whisper Me” ในการทำแบบฝึกหัดสะท้อนตนเอง โดยแอปพลิเคชันนี้มีการทดสอบบุคลิกภาพกับอาชีพที่ถูกสร้างขึ้นตามทฤษฎีและหลักการทางวิชาการ

## 1.2 เนื้อหาด้านทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills)

เป็นเนื้อหาที่สำคัญโดยยังขาดแหล่งให้ความรู้และประสบการณ์ที่ตรงประเด็น ดังนั้นโครงการนี้ได้ทำการศึกษาวิจัยและพบว่ามีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills) 13 ด้านที่สำคัญและจำเป็นต่อชีวิตการทำงานของผู้พิการ ได้แก่

### 1.2.1 การรับและจ่ายเงินออนไลน์

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนกึ่งแอนิเมชันที่สอนรายละเอียดเกี่ยวกับการรับ-จ่ายเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารต่างๆผ่าน QR Code

### 1.2.2 Vocab for Daily life

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนภาษาอังกฤษซึ่งสอนศัพท์ที่สำคัญที่ผู้ฝึกสามารถพบเจอในชีวิตประจำวันต่างๆ โดยเรียนรู้ผ่านการอ่านป้ายหรือฉลากต่างๆ เทคนิคการสอนจะเน้นแบบ Whole Language หรือการเรียนรู้แบบองค์รวม เนื่องจากผู้ฝึกบางประเภทเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 3 ดังนั้นลักษณะการเรียนรู้แบบองค์รวมมีความเหมาะสมต่อผู้ฝึกทุกประเภท

### 1.2.3 Vocab for Computer use

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนภาษาอังกฤษซึ่งสอนศัพท์ที่สำคัญที่ผู้ฝึกจำเป็นต้องเรียนรู้ในกรณีใช้งานคอมพิวเตอร์ โดยเรียนรู้ผ่านฟังก์ชันการทำงานของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เทคนิคการสอนจะเน้นแบบ Whole Language หรือการเรียนรู้แบบองค์รวม เนื่องจากผู้ฝึกบางประเภทเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 3 ดังนั้นลักษณะการเรียนรู้แบบองค์รวมมีความเหมาะสมต่อผู้ฝึกทุกประเภท

### 1.2.4 Basic Computer

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนกึ่งแอนิเมชันที่สอนรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้งานหาข้อมูลต่างๆผ่าน Search Engine ได้แก่ Google

### 1.2.5 Microsoft Office Word

เทคนิคการสร้างบทเรียน: วิธีการใช้งาน word เบื้องต้น โดยให้รู้จักแถบเครื่องมือและวิธีการใช้งาน สร้างบทเรียนโดยบันทึกภาพหน้าจอ แต่เน้นคำพูดที่กระชับ

### 1.2.6 Microsoft Office PowerPoint

เทคนิคการสร้างบทเรียน: วิธีการใช้งาน PowerPoint เบื้องต้น โดยให้รู้จักแถบเครื่องมือและวิธีการใช้งาน สร้างบทเรียนโดยบันทึกภาพหน้าจอ แต่เน้นคำพูดที่กระชับ

### 1.2.7 Introducing Computer Program

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการอธิบายกึ่งแอนิเมชันในการแนะนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในการทำงานในองค์กร ซึ่งได้แก่ โปรแกรม Microsoft excel/Adobe photoshop/Adobe illustrator/Google drive/POS(โปรแกรมขายหน้าร้าน)

### 1.2.8 ฝึก categorize

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นเกมฝึกให้ผู้ฝึกการสังเกตความเหมือนและความต่างเพื่อแยกประเภทให้ถูกต้อง

#### 1.2.9 การจดบันทึกข้อมูล

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการนำเสนอเทคนิค short note ซึ่งเน้นแค่ใจความสำคัญและประหยัดเวลาในการบันทึกและสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

#### 1.2.10 ทักษะการใช้เครื่องคิดเลข

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการนำเสนอถึงแอนิเมชันโดยเน้นการสอนใช้เครื่องคิดเลขบนโทรศัพท์มือถือและการใช้งานเพื่อคิดเปอร์เซ็นต์

#### 1.2.11 Classroom management

เทคนิคการสร้างบทเรียน: การสร้างแนวคิดในการจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการทำงาน (เหมาะสมสำหรับ ครู อาจารย์ หรือบุคคลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ) โดยเนื้อหาเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

#### 1.2.12 การกรอกเอกสาร

เทคนิคการสร้างบทเรียน: สื่อนสอนการกรอกแบบฟอร์มที่เป็นภาษาอังกฤษ โดยสอนคำศัพท์สำหรับการกรอกข้อมูล เช่น ศาสนา อายุ และเพศ เป็นต้น

#### 1.2.13 Supply Chain Management (SCM)

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการสอนให้ผู้ฝึกที่อยู่ในแผนกที่เกี่ยวข้องกับการเงินหรือผู้ฝึกที่ต้องการทำอาชีพส่วนตัว โดยเน้นการนำเสนอถึงแอนิเมชัน ซึ่งให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องต้นทุน กำไร-ขาดทุน เพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างอาชีพส่วนตัว

### 1.3 แบบทดสอบหลังบทเรียนและแบบประเมินตนเอง

ทางโครงการจะทำการสร้างแบบทดสอบหลังบทเรียนหรือแบบประเมินตนเองในรูปแบบ close ended and open ended ตามความเหมาะสมของแต่ละบทเรียน

## 2. แผนการสร้างกล่องพัฒนาทักษะอาชีพ

“กล่องพัฒนาทักษะอาชีพ” วัสดุจะเป็นรูปแบบกล่องไม้ โดยจะออกแบบคล้ายหนังสือซึ่งภายในจะประกอบด้วยการ์ดและอุปกรณ์สำคัญที่กระตุ้นการเรียนรู้แบบ 4D หรือ สีมิตี โดยอุปกรณ์หรือ objects ต่างๆในกล่องจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ฝึกผ่านการใช้ประสาทสัมผัสที่พวกเขาสามารถเรียนรู้ผ่านได้ดี โดยแนวคิดการพัฒนาแนวคิดนี้มาจากการพัฒนาทักษะการใช้ร่างกายระบบประสาทสัมผัส และสมองในการสร้างสรรค์หรือบรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละตำแหน่งต่างๆที่ผู้ฝึกได้รับการว่าจ้าง โดยองค์ประกอบของกล่องพัฒนาทักษะอาชีพ ประกอบด้วย

การ์ด วัตถุสัมผัส วัตถุกลมกลืน วัตถุเสียง วัตถุการมองเห็น วัตถุเพื่อกระตุ้นการพูด  
กระดาน คำอธิบายการใช้งาน หนังสืออักษรเบรลล์

แนวคิดการสร้างกล่องพัฒนาทักษะอาชีพของทางโครงการจะถูกสร้างขึ้นด้วยทฤษฎี  
GAMIFICATION และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมคนพิการแต่ละประเภท ด้วยความร่วมมือจาก  
วิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดลในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่างๆเกี่ยวกับการจัดการเรียนการ  
สอนสำหรับผู้พิการ

3. แผนการสร้างบทเรียนออนไลน์แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive e-learning)

จากที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบด้านเนื้อหาของบทเรียนออนไลน์แบบปฏิสัมพันธ์  
กระบวนการสร้างนวัตกรรมดังกล่าวมีกระบวนการ ดังนี้ โดยสร้างจาก YouTube Studio

### ตัวอย่าง Splash Screen ของช่อง KNOWIT TOWN





ภาพที่ 4.1 ภาพ Splash Screen ของช่อง Knowit Town

## ตัวอย่างสคริปต์การสร้าง e-learning

สคริปต์

การโอนจ่ายและรับเงิน

1 วิธีการรับเงินด้วยคิวอาร์โค้ดในแอปพลิเคชันธนาคาร

เรื่องย่อคลิป1

ในคลิปนี้ ท่านจะได้พบกับขั้นตอนการใช้คิวอาร์โค้ดในการรับเงินจากลูกค้าที่ซื้อสินค้าของท่าน โดยประกอบด้วย วิธีสร้างคิวอาร์โค้ดสำหรับรับเงิน และการบันทึกและแชร์คิวอาร์โค้ดรับเงินให้กับลูกค้า

ตาราง 4.1 ตัวอย่างสคริปต์วิธีการรับเงินด้วยคิวอาร์โค้ดในแอปพลิเคชันธนาคาร

ลำดับ	อธิบาย	ภาพ	ข้อความ	ประมาณ
1	เปิดมาเป็นภาพข้อความชื่อคลิป (อธิบายเนื้อหาคร่าวๆไว้ในรายละเอียดข้อความใต้คลิป)	ภาพการซื้อขายของด้วยคิวอาร์โค้ด ภาพคิวอาร์โค้ดที่ถูกลบ	วิดีโอที่1 วิธีการรับเงินด้วยคิวอาร์โค้ดในแอปพลิเคชันธนาคาร	15 วิ 0.00- 0.15
2	เป็นภาพพร้อมคำอธิบายขั้นตอนแรกสุด ตรงผูกบัญชีพร้อมเพย์ไว้ ให้เน้นเพื่อดึงดูดความสนใจ เพราะบางแอป ถ้าไม่ใช้อัน	หน้าโทรศัพท์มือถือที่มีแอปพลิเคชันต่างๆ ภาพลายนิ้วมือกดเข้าไปที่แอปธนาคาร	ก่อนอื่น เข้าไปในแอปธนาคารที่ท่านผูกบัญชีพร้อมเพย์ไว้	20 วิ 0.16- 0.35

	ที่เป็นพร้อมเพย์จะใช้ไม่ได้ ค่ะ			
3	ใช้สัญลักษณ์สแกนหรือ สัญลักษณ์คิวอาร์โค้ด เพราะแต่ละธนาคารใช้ไม่ เหมือนกันค่ะ	หน้าแอปธนาคาร เลื่อนโฟกัสไปจุดที่คำสั่ง ธนาคาร จุดที่มีสัญลักษณ์ สแกนหรือคิวอาร์โค้ด	ค้นหาคำว่าสแกนรับเงิน หรือ คำว่าคิวอาร์โค้ด หรือคำว่า My QR จากนั้นก็กดเพื่อเข้าสู่ หน้าการใช้งานคิวอาร์โค้ด	20 วิ 0.36- 0.55
4	ขั้นตอนถัดมาค่ะ บางทีเขา จะรวมคิวอาร์ทั้งหมดไว้ หน้าเดียว ก็เลยอาจจะต้อง เข้าสองขั้นตอนนะคะ	หน้าการใช้งานคิวอาร์โค้ด จากนั้นซูมเข้าไปจุดที่เขียน ว่าQR รับเงิน แล้วก็ให้ ปลายนิ้วกด	เลือกกดส่วนที่เขียนว่า QR รับเงิน จากนั้น แอปพลิเคชัน ก็จะสร้างคิวอาร์โค้ดสำหรับ รับเงินให้เอง	20 วิ 0.56- 1.15
5	จากนั้นก็ยังมีทางเลือกให้สาม ทางค่ะ ได้แก่ ให้สแกนเลย บันทึก หรือแชร์	อาจจะเป็นกราฟฟิคอธิบาย แบบง่ายๆ มีสามภาพ หมายถึงสามตัวเลือก เป็น ภาพนิ่ง	จากนั้น ท่านมีทางเลือกสาม ทาง ได้แก่ 1ให้ผู้จ่ายเงิน สแกนQRรับเงินของท่าน ทันที 2บันทึกQRรับเงินไว้ใน เครื่อง และ3 แชร์QRรับเงิน ของท่านไปยังแอปพลิเคชัน อื่น	20 วิ 1.16- 1.35
6	คือการให้ลูกค้าแสกน โดยตรงจากจอของแม่ค้า เมื่อทั้งคู่อยู่ด้วยกันที่หน้า ร้านหรือจุดนัดพบค่ะ	ภาพการสแกนคิวอาร์โค้ด	1 ให้ผู้จ่ายเงินสแกนQRรับ เงินที่อยู่บนหน้าจอเพื่อ จ่ายเงินทันที	20 วิ 1.36- 1.55
7		ภาพพิมพ์จำนวนเงิน อาจ เป็นตัวเลขค่อยๆขึ้นมาบน หน้าจอแบบเรียงลำดับซ้าย ไปขวา	เมื่อสแกนแล้ว ให้ลูกค้าพิมพ์ จำนวนเงินที่ต้องจ่าย และกด จ่ายเงิน  (เว้นบรรทัด) โดยวิธีนี้เหมาะกับร้านค้าที่มี หน้าร้านและมีโอกาสพบกับ ลูกค้าโดยตรง	25 วิ 1.56- 2.20

8	บางทีปุ่มบันทึกก็เป็นรูปแฟ้มไฟล์ แต่บางทีก็เป็นภาพกล่องเฉยๆค่ะ	ภาพกดปุ่มบันทึก จากนั้นก็ภาพเปิดที่เก็บไฟล์ภาพเพื่อดูที่อยู่ของคิวอาร์ มีไอคอนบันทึก(ลูกศรเข้าที่เก็บ) และข้อความ บันทึก	2บันทึกQRรับเงินไว้ในเครื่องด้วยการกดปุ่มบันทึก  (เว้นบรรทัด) ซึ่งQRรับเงินนี้จะถูกเก็บไว้ในเครื่องในรูปของภาพถ่ายเพื่อใช้งานภายหลัง	25 วิ 2.21- 2.45
9	น่าจะเหมาะกับเผื่อขายของออนไลน์ค่ะ	ภาพกดปุ่มแชร์ และมีไอคอนโปรแกรมต่างๆให้เลือกมากมาย	3ส่งQRรับเงินไปยังลูกค้าในแพลตฟอร์มอื่นๆด้วยปุ่มแชร์ซึ่งจะมีโปรแกรมต่างๆที่ใช้งานอยู่ขึ้นมาให้เลือก	20 วิ 2.46- 3.05
10	เป็นทางเลือกที่3ค่ะ ในแอปที่หนูมี มีทั้งแชร์และบันทึกค่ะ	ภาพกดเลือกคนและกดส่งไปจนภาพคิวอาร์รับเงินปรากฏขึ้นในช่องทางแชทสื่อสาร	จากนั้นก็เลือกผู้จ่ายเงินจากรายชื่อ กดส่ง โพสต์ หรือแชร์เพื่อส่งQRรับเงินให้ลูกค้า  (เว้นบรรทัด) วิธีนี้เหมาะกับร้านค้าที่ไม่มีหน้าร้าน เช่นร้านออนไลน์ในโซเชียลมีเดียต่างๆ	25 วิ 3.06- 3.30
11	อันนี้จำเป็นค่ะ เพราะเดี๋ยวนึกว่าจบแล้ว แล้วก็ลืมที่จะเช็คยอดเงินและสลิปค่ะ	ภาพสลิปโอนเงิน อาจมีภาพแอปเฟคต์ถ่ายรูปสลิปโอนเงิน ในกรณีของหน้าร้าน	สุด ทำ ย แล้ว อย่า ลืม ตรวจสอบชื่อผู้รับและจำนวนเงินในสลิปที่ลูกค้าส่งมาก่อนจะให้สินค้ากับลูกค้านะ	20 วิ 3.31- 3.50

### คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน

ตาราง 4.2 ตัวอย่างสคริปต์คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน

ลำดับ	อธิบาย	ภาพ	ข้อความ	ประมาณ
1	ข้อความซื้อคลิป เนื่องจากไม่มีอะไรจะบอกมากก็เลยเอาสั้นๆหาวิพอ	อาจจะเป็นภาพเอปี่ซี ตัวอักษรอังกฤษ	วิดีโอที่ 2 ศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	5 วิ 0.00-0.05
2	อาจจะบอกหมวดหมู่ชนิดนี้ค่ะ	ภาพป้ายต่างๆ วาดเลียนแบบจากป้ายจริงๆ	หมวดหมู่1 ป้ายต่างๆ	5 วิ 0.06-0.10
3	คิดว่าจะมีภาพทุกคำค่ะ เพื่อจะได้จำง่ายค่ะ วาดไหนไหนคะ ถ้าไม่ไหว เดี่ยวจะช่วยวาดคำ ถ้ายังไม่ไหว ก็จะตัดออกหรือใช้ภาพซ้ำคำ ถ้าวาดไม่ไหว รีบบอกนะคะ  คำที่1	ภาพคนดึงประตูแล้ว ประตูเปิดเข้าหาคน	pull แปลว่า ดึง	5 วิ 0.11-0.15
4	คำที่2  อยากให้1กับ2เป็นภาพเคลื่อนไหว เพราะจะได้แยกออกจากกันง่ายๆค่ะ	ภาพคนผลักประตู แล้วประตูเปิดออก ห่างจากคน	push แปลว่า ผลัก	5 วิ 0.16-0.20
5	คำที่3และ4ค่ะ เพราะความหมายใกล้กันเลยรวมไว้ด้วยกันค่ะ อาจจะมีรูปแบบเป็นภาพดำล้วนไม่เห็นอะไรเลย แล้วก็ภาพห้องตอนเปิดไฟค่ะ	ภาพไฟมีติดอยู่แล้วก็สว่างขึ้น	turn on แปลว่า เปิด switch on แปลว่า เปิด	5 วิ 0.21-0.25
6	คำที่5และ6ค่ะ รวมไว้ด้วยกันเหมือน3และ4(ลำดับ5)ค่ะ  อาจจะเป็นภาพสว่างก่อนแล้ว กลายเป็นมืดดำล้วนค่ะ จะได้วาดเบาๆ หน่อยค่ะ	ภาพไฟสว่างอยู่แล้วก็มืดลง	turn off แปลว่า ปิด switch on แปลว่า ปิด	5 วิ 0.26-0.30
7	คำที่7ค่ะ อาจจะวาดร้านเปล่าแล้วใส่	ภาพร้านค้าที่มีลูกค้า	open แปลว่า เปิด/	5 วิ

	คนลงไป ไม่ก็ทำหน้าที่ต่างตู้โชว์แบบสว่างๆ	และแม่ค้า	ร้านเปิด	0.31-0.35
8	คำที่8 ค่ะ อาจจะเอารูปด้านบนมาเปลี่ยนสีหน้าต่าง เอาคนออก	ภาพร้านมีตึกที่ไม่เปิดไฟ ไม่มีคน อาจจะปิดบานเลื่อนไปเลย	closed แปลว่า ร้านปิด/ปิดแล้ว	5วิ 0.36-0.40
9	คำที่9ค่ะ คิดว่าอันนี้ภาพนิ่ง หรือจะให้ความเปลี่ยนแปลงทางหน่อยก็สลับซ้ายขวา ด้วยโปรแกรมได้ค่ะ ถ้าแยกเลเยอร์ไว้	ก็เป็นรูปสูบบุหรี่และกากบาท	No smoking แปลว่า ห้ามสูบบุหรี่	5วิ 0.41-0.45
10	คำที่10และ11	ภาพห้องน้ำ	toilet แปลว่า ห้องน้ำ WC แปลว่า ห้องน้ำ	5 วิ 0.46-0.50
11	คำที่12 13 14 ค่ะ วาดสัญลักษณ์ง่ายๆ สองสามแบบคงพอค่ะ แต่ต้องเป็นสัญลักษณ์ตามหน้าห้องน้ำค่ะ	ภาพสัญลักษณ์ผู้หญิง	female แปลว่า ผู้หญิง women แปลว่า ผู้หญิง lady แปลว่าผู้หญิง	10วิ 0.51-1.00
12	คำที่15 16 17ค่ะ วาดสัญลักษณ์ง่ายๆ สองสามแบบคงพอค่ะ แต่ต้องเป็นสัญลักษณ์ตามหน้าห้องน้ำค่ะ	ภาพสัญลักษณ์ผู้ชาย	male แปลว่า ผู้ชาย men แปลว่าผู้ชาย gentleman แปลว่า ผู้ชาย	10วิ 1.01-1.10
13	คำที่18 19 20 อาจจะเป็นป้ายสะพานขาด รั้วพัง แล้วก็มีป้ายค่ะ	ภาพป้ายเตือนในพื้นที่อันตราย	warning แปลว่า ระวัง caution แปลว่าระวัง danger แปลว่า อันตราย	10 วิ 1.11-1.20
14	คำที่21	ภาพป้ายหยุด หรือคนหยุดหนึ่งในท่า	stop แปลว่า หยุด	5วิ 1.21-

		กิริยาค้างอะไรสักอย่าง		1.25
15	คำที่ 22 23 24 25 ค่ะ	ภาพประตูที่แปะเทปห้ามเข้าเยอะๆ	authorized only แปลว่า ห้ามเข้า/ห้ามใช้  personnel only แปลว่า ห้ามเข้า/ห้ามใช้  do no enter แปลว่า ห้ามเข้า  no entry แปลว่า ห้ามเข้า  no tresspass แปลว่า ห้ามเข้า	15 วิ 1.26- 1.40
16	คำที่ 26 ค่ะ	ภาพประตูหนีไฟ	exit แปลว่า ทางออก	5 วิ 1.41- 1.45
17	คำที่ 27	ภาพตราประทับผ่าน	approve แปลว่า อนุญาต	5 วิ 1.46- 1.50
18	ศัพท์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เพื่อเอาไปใช้ในวิดีโอถัดไปค่ะ	ภาพคอมพิวเตอร์	หมวดหมู่ 2 ศัพท์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	5 วิ 1.51- 1.55
19		ภาพหน้าต่างที่ชอบขึ้นมาว่า yes no cancel	yes แปลว่า ใช่ ยอมรับ	5 วิ 1.56- 2.00

20		ภาพหน้าต่างที่ขอ ขึ้นมาว่า yes no cancel	No แปลว่า ไม่ ไม่ ยอมรับ	5วิ 2.01- 2.05
21		ภาพที่ขอขึ้นมาว่า yes no cancel	cancel แปลว่า ยกเลิก ยกเลิกคำสั่ง	5วิ 2.06- 2.10
22		ปุ่มปิดที่เป็นวงกลมมี ขีด	shut down แปลว่า ปิด	5วิ 2.11- 2.15
23		ปุ่มดวงจันทร์เสี้ยว	sleep แปลว่า พัก เครื่อง	5วิ 2.16- 2.20
24		ปุ่มลูกศรที่วนเป็น วงกลม	restart แปลว่า ปิด และเปิดใหม่	5วิ 2.21- 2.25
25		ภาพเวลาขึ้นว่า error	error แปลว่า มี ปัญหา	5 2.26- 2.30
26		ภาพเพิ่มข้อมูล รูปแบบต่างๆ	file แปลว่า ไฟล์ข้อมูล	5วิ 2.31- 2.35
27		ภาพโฟลเดอร์ที่คลิก เข้าไปแล้วมีไฟล์อยู่ ข้างใน	folder แปลว่าที่เก็บ ไฟล์ย่อย	5วิ 2.36- 2.40
28		ภาพหน้าต่างเซฟ	save แปลว่าบันทึก การเปลี่ยนแปลง	5วิ 2.41- 2.45
29		ภาพไฟล์หายไป	delete แปลว่า	5วิ

		ภาพถังขยะ	ลบทิ้ง	2.46- 2.50
30		ภาพไฟล์แล้ววงที่ ส่วนชื่อของไฟล์	name แปลว่า ชื่อ	5วิ 2.51- 2.55
31		ภาพสัญลักษณ์ก๊อป ปี	copy แปลว่า ทำซ้ำ คัดลอก ถ่ายเอกสาร	5วิ 2.56- 3.00
32		ภาพสัญลักษณ์เพสต์	paste แปลว่า วาง	5วิ 3.01- 3.05
33		ภาพเครื่องหมาย บวกในวงกลม	new แปลว่า ใหม่ สร้างไฟล์ใหม่	5วิ 3.06- 3.10
34		ภาพกดopen แล้ว หน้าต่างใหม่(รูปหรือ เอกสาร) ก็ปรากฏ ขึ้นมา	open แปลว่าเปิด เปิดไฟล์ที่มีอยู่แล้ว	5วิ 3.11- 3.15
35		ภาพการรอดาว์น โหลด ภาพเมฆส่ง ลูกศรไปคอมพิวเตอร์	download แปลว่า บันทึกข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ตลงใน เครื่อง	5วิ 3.16- 3.20
36		ภาพการรออัปโหลด ภาพคอมพิวเตอร์ส่ง ลูกศรไปเมฆ	upload แปลว่า ส่ง ข้อมูลจากในเครื่อง เข้าไปในอินเทอร์เน็ต	5วิ 3.21- 3.25
37		ภาพหน้าต่างexport	export แปลว่า ส่งออกไฟล์จาก โปรแกรมไปยังที่อื่น	5วิ 3.26- 3.30

38		ภาพเครื่องพิมพ์และ กระดาษ	print แปลว่า พิมพ์ลง บนพื้นผิว	5วิ 3.31- 3.35
39		ภาพเอกสารในpdf เปลี่ยนเป็นเอกสาร ในword	convert แปลว่า แปลงรูปแบบไฟล์	5วิ 3.36- 3.40
40		ภาพไฟล์ที่ถูกมัดรวม ไว้ กลายเป็น(ลูกศร) ไฟล์จำนวนมาก	extract แปลว่า แยก ไฟล์	5วิ 3.41- 3.45

\*\*\*ศัพท์ในชีวิตประจำวัน pull push turn on turn off switch on switch off open closed no smoking do toilet WC danger not disturb do not warning caution authorized only. personnel only. Do not enter stop. approve. file document save คำในคอม copy scan M F gentleman lady men women ฯลฯ คำเตือนหรือคำบอกต่างๆในชีวิตประจำวัน เช่น พื้นลื่น

## Basic Computer

ตาราง 4.3 ตัวอย่างสคริปต์การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ลำดับ	อธิบาย	ภาพ	ข้อความ	ประมาณ
1	ชื่อคลิป	คอมพิวเตอร์ อาจจะนำ ภาพจากคลิปที่2 ลำดับที่ 18 มาใช้ซ้ำได้	วิธีใช้งานคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน	5วิ 0.01- 0.05
2		มีแต่ข้อความได้ค่ะ แปะค กราวน์เรียบๆค่ะ	ส่วนที่1 วิธีการเปิดเครื่อง	5วิ 006- 0.10
3	เริ่มจากเปิดเครื่อง ก่อน	ปุ่มเปิดปิด ที่มักจะเป็ วงกลมมีขีด	กดปุ่มตามภาพเพื่อเปิดเครื่อง	5วิ 0.11- 0.15

4	อันนี้เพื่อไว้ก่อนค่ะ จะได้ไม่ง	ภาพวิวที่ขอบโพล์ขึ้นมา ตอนเปิดเครื่อง เปลี่ยนเป็น ภาพหน้าต่างที่มีไอคอน โปรแกรมและไฟล์	กดคลิกซ้ายเพื่อเข้าสู่หน้าต่าง เดสก์ท็อป	5วิ 0.16- 0.20
5		มีแต่ข้อความได้ค่ะ แบ็ค กราวนด์เรียบๆค่ะ	ส่วนที่2 วิธีการค้นหาข้อมูลใน อินเทอร์เน็ต	5วิ 0.21- 0.25
6	อันนี้เพื่อคอมบางที่ ใช้โปรแกรมเสิร์ช เอนจินไม่ เหมือนกันค่ะ	ภาพไอคอนเสิร์ชเอนจินที่ นิยมใช้กันเยอะๆพร้อมชื่อ หลายๆอันเรียงกัน	เมื่ออยู่ในหน้าต่างเดสก์ท็อป ให้คลิก ซ้ายสองครั้งไปที่โปรแกรมสำหรับ ค้นหาที่ใช้งานอยู่	15วิ 0.26- 0.40
7	ให้เข้ากูเกิ้ลไปแล้ว กันค่ะ น่าจะใช้ บ่อยกว่าอันอื่นค่ะ	ภาพตัวอักษรปรากฏขึ้น บนช่องชื่อโปรแกรม	พิมพ์ <a href="http://www.google.com">www.google.com</a> ที่ช่องชื่อ โปรแกรมด้านบน แล้วกดปุ่มเอน เทอร์	15วิ 0.41- 0.55
8		หน้ากูเกิ้ล ตัวอักษรปรากฏ ขึ้นบนช่องค้นหา อาจจะ หาคำง่าย ๆ เพราะเจอ ทั้งรูปภาพ วิดีโอ เว็บเพจ (ตอนนี้คำค้นหาที่ค้นหาอาจ ใช้คำว่า “วิธีทำหมูทอด” นะค่ะ เนื่องจากน่าจะวาด ง่ายและเป็นวิธีทำ ซึ่ง น่าจะนำไปสู่การค้นหาวิธี ทำอย่างอื่นต่อไปได้ค่ะ)	คลิกที่ช่องค้นหาด้านล่างคำว่า google จากนั้นก็พิมพ์สิ่งที่ต้องการ ค้นหา	15วิ 0.56- 1.10
9		ภาพการค้นหา ซึ่งมีทั้งชื่อ หัวข้อและรูปภาพ	ในตอนแรก ผลการค้นหาจะปรากฏ ขึ้นทั้งหมด ทั้งที่เป็นหน้าเว็บ รูปภาพ และวิดีโอ	10 วิ 1.11- 1.20
10		ภาพหน้าจอเลื่อนลงมา	ถ้าไม่ต้องการเจาะจง ให้เลื่อน ลูกกลิ้งเมาส์เพื่อค้นหาเว็บไซต์ที่คิด	10วิ 1.21-

			ว่ามีข้อมูล	1.30
11		ภาพคลิกไปที่ตัวอักษรสีฟ้า แล้วก็พาไปที่วิธีทำที่มี ส่วนผสม จัดตัวอักษรให้ดู เป็นวิธีทำค่ะ	เมื่อเจอแล้ว ให้คลิกไปที่ตัวอักษรสี ฟ้าที่เป็นหัวข้อของเว็บที่หาเจอ เพื่อ เข้าไปในหน้าเว็บนั้นๆ	15วิ 1.31- 1.45
12		ภาพคลิกลูกศรแล้วกลับไป หน้าเดิมค่ะ	หากไม่ใช่ข้อมูลที่ต้องการ ให้คลิก ลูกศรที่หัวชี้ไปทางซ้ายเพื่อกลับไป ยังหน้าผลการค้นหาอีกครั้ง	15วิ 1.46- 2.00
13		ภาพคลิกไปที่ตัวเลข	หากยังไม่เจอในหน้าแรก ให้คลิกไป ที่ตัวเลขด้านล่างสุด เพื่อไปยังหน้า การค้นหาที่ต้องการ	15วิ 2.01- 2.15
14		ภาพเลือกคำค้นหาที่ เกี่ยวข้องแล้วคลิก	หรือจะเลือกคำค้นใหม่ในการค้นหา ที่เกี่ยวข้องที่อยู่ด้านบนตัวเลขก็ได้	15วิ 2.16- 2.30
15		ภาพด้านบนที่มีคำว่าค้น รูป คลิกที่คำว่าค้นรูป หรือ ทำให้คำว่าค้นรูปเด่นๆ	หากต้องการค้นหาเจาะจงเฉพาะ รูปภาพ ให้เลื่อนไปด้านบนสุด แล้ว คลิกที่คำว่าค้นรูป	15 วิ 2.31- 2.45
16		ภาพคลิกไปที่คำค้น ด้านบน แล้วรูปภาพที่เป็น ผลลัพธ์เปลี่ยนไป ในที่นี้ อาจจะมีคลิกคำว่า ข้าว เหนียว แล้วภาพก็เป็นหมู ทอดกับข้าวเหนียวเท่านั้น	จากนั้นก็เลื่อนหารูปที่ต้องการ หรือ เลือกคำค้นด้านบนเพื่อให้ได้ผลการ ค้นหาที่แคบลง	15 วิ 2.46- 3.00
17		ภาพวิดีโอในหน้าการ ค้นหา	หากต้องการค้นหาเฉพาะวิดีโอ เคลื่อนไหว ให้เลื่อนไปด้านบนสุด แล้วคลิกที่คำว่าวิดีโอ จากนั้นก็คลิก เข้าไปที่วิดีโอที่ต้องการ	15 วิ 3.01- 3.15
18		กด กากบาท เพื่อ ปิด	เมื่อค้นหาเสร็จแล้ว ให้กดกากบาท	10วิ

		โปรแกรม	เพื่อปิดโปรแกรม	3.16- 3.25
19		ภาพที่ซูมเข้าไปบริเวณ เครื่องหมายบวก	หากเปิดเว็บไซต์จำนวนมากไว้พร้อม กัน เวลาเปิดโปรแกรมค้นหา ให้กด เครื่องหมายบวกด้านบนเพื่อสร้าง แท็บใหม่ จากนั้นก็ พิมพ์ <a href="http://www.google.com">www.google.com</a> ที่แท็บใหม่แล้ว กดปุ่มค้นหา	20 วิ 3.26- 3.45
20		ภาพชื่อแท็บจำนวนหนึ่ง และเมาส์คลิกไปที่แท็บที่ ต้องการ	เวลาต้องการเลือกสลับแท็บ ให้กด ไปที่ชื่อแท็บที่ต้องการซึ่งจะปรากฏ อยู่ด้านบนสุด	15 วิ 3.46- 4.00
21	หมดแค่นี้ค่ะ วิธี จัดการไฟล์ คงต้อง ให้เสิร์ชเองเพราะ เวลาไม่พอ แต่ก็มี ศัพท์ในคลิปที่ 2 แล้วค่ะ	ภาพที่ค่อยๆซูมเข้าไป บริเวณกากบาทเล็กๆหลัง ชื่อแท็บ	และเมื่อไม่ใช้งานแท็บนั้นแล้ว ให้กด กากบาทที่ด้านหลังชื่อแท็บเพื่อปิด เฉพาะแท็บที่ต้องการ เนื่องจากถ้า กดกากบาทที่มุมบนขวาสุด แท็บที่ ใช้งานอยู่ก็จะหายไปด้วย	20 วิ 4.01- 4.20

## Microsoft Word

### ตาราง 4.4 ตัวอย่างสคริปต์การใช้ Microsoft Word

ลำดับ	อธิบาย	ภาพ	ข้อความ	ประมาณ
1		แบ็คกราวนด์เรียบ มีแต่ข้อความ	วิธีการใช้งานโปรแกรมMicrosoft Word	5วิ 0.00- 0.05
2		หน้าโฮมแรกของโปรแกรมwordที่ มีเทมเพลตให้เลือก	เมื่อเปิดโปรแกรม ก็จะพบกับหน้าต่าง แบบนี้	5วิ 0.06- 0.10
3		ภาพกดที่ไอคอนOpen เข้าสู่ หน้าต่างOpen	หากมีเอกสารเก่าที่ทำค้างไว้และต้องการ แก้ไข ให้คลิกซ้ายหนึ่งครั้งเพื่อเลือก	10วิ 0.11-

			Open จากหน้าโฮม	0.15
4		กด This PC แล้วหน้าต่างไฟล์เด็งขึ้นมา	ถ้าเอกสารเก่านั้นบันทึกไว้ในเครื่อง ให้คลิกซ้ายสองครั้งที่ This PC เพื่อเลือกไฟล์	10วิ 0.16- 0.20
5		กลับไปหน้าจอ Home แล้วกดไอคอน New และหน้าต่างสร้างเอกสารใหม่ที่มีเทมเพลตแบบต่างๆให้เลือกใช้	หรือหากต้องการสร้างเอกสารใหม่ ให้เลือกปุ่ม New จากนั้นก็คลิกซ้ายหนึ่งครั้งเพื่อเลือกรูปแบบของเอกสาร	10วิ 0.21- 0.30
6		ภาพกดเลือก Blank document แล้วเข้าสู่หน้าต่าง word	ยกตัวอย่างเช่น คลิกซ้ายหนึ่งครั้งเพื่อเลือกเอกสารเปล่าที่สามารถปรับแต่งเองได้คือ Blank document	10วิ 0.31- 0.40
7		ภาพพิมพ์ตัวอักษรแล้วปรากฏข้อความขึ้นมา	สามารถพิมพ์ข้อความต่างๆได้โดยข้อความจะปรากฏหลังขีดที่กระพริบอยู่	10วิ 0.41- 0.50
8		ภาพคลิกไปที่ชื่อภาษาแล้วเลื่อนลูกกลิ้งเลือกภาษาจากที่มีจำนวนมาก ในที่นี้จะเลือกแค่ไทยหรืออังกฤษ จากนั้นก็พิมพ์ภาษาที่เลือกใหม่ให้เห็นเป็นตัวอย่าง	สามารถเปลี่ยนภาษาได้ด้วยการคลิกซ้ายไปที่ส่วนชื่อภาษาของแถบด้านล่าง	10วิ 0.51- 1.00
9		ซูมไปตรงจำนวนหน้าและจำนวนคำ	ในแถบเดียวกันนี้ สามารถดูจำนวนหน้าและจำนวนคำที่พิมพ์แล้วได้	5วิ 1.01- 1.05
10		โฟกัสไปที่ส่วน home บริเวณแถบด้านบน	สามารถเลือกรูปแบบตัวอักษรที่ต้องการได้ที่ส่วน home ของแถบด้านบน	5วิ 1.06- 1.10
11		ภาพลากเมาส์ให้ส่วนสี่เหลี่ยม	โดยต้องการเปลี่ยนจุดไหน ให้คลิกซ้าย	5วิ

		ตัวอักษรที่พิมพ์ไปแล้ว	แล้วลากให้สีเทาครอบคลุมส่วนที่ต้องการทั้งหมด จากนั้นก็ปล่อยนิ้ว	1.11- 1.15
12		ภาพเปลี่ยนฟอนต์ ควรใช้ฟอนต์ที่เห็นความเปลี่ยนแปลงได้ชัดเพื่อให้เข้าใจง่าย เช่น ใช้mali กับ th sarabun	หากต้องการเปลี่ยนฟอนต์ ให้กดไปที่ลูกศรตรงท้ายช่องชื่อฟอนต์ เลือกลูกกลิ้งเมาส์และคลิกเพื่อเลือกฟอนต์ที่ต้องการ	10วิ 1.16- 1.25
13		ภาพการเปลี่ยนขนาดตัวอักษร ควรใช้ขนาดที่เห็นได้ชัดๆว่าแตกต่างกัน อาจเปลี่ยนจากที่กำหนดมาโดยอัตโนมัติให้เป็น72 แล้วค่อยเปลี่ยนกลับให้เล็กลง	ช่องข้างๆที่มีตัวเลขคือขนาดตัวอักษรในปัจจุบัน ถ้าต้องการให้ตัวอักษรใหญ่ขึ้น ให้เลือกเลขใหม่ที่มากกว่าเลขเดิม แต่ถ้าต้องการให้เล็กลง ให้เลือกเลขใหม่ที่น้อยกว่าเลขเดิม	15วิ 1.26- 1.40
14		โฟกัสไปที่ตัวBหนาแล้วเปลี่ยนข้อความที่พิมพ์ให้เป็นตัวหนาเพื่อให้เห็นความต่าง	หากต้องการเน้นคำ ให้เลือกตัวอักษรBหนาเพื่อเปลี่ยนข้อความให้เป็นตัวหนา	10วิ 1.41- 1.50
15		โฟกัสไปที่ตัว/เอียงแล้วทำให้ข้อความที่เลือกเอียง	ถ้าต้องการให้เป็นตัวเอียง ให้เลือกตัวอักษร/เอียงเพื่อทำให้ข้อความที่เลือกเป็นตัวเอียง	10วิ 1.51- 2.00
16		โฟกัสไปที่uที่มีเส้นใต้แล้วเปลี่ยนข้อความที่เลือกให้มีเส้นใต้	ถ้าต้องการขีดเส้นใต้ ให้เลือกตัวuที่มีเส้นอยู่ข้างใต้	10วิ 2.01- 2.05
17		ทำให้ข้อความทั้งหนาทั้งเอียงและมีเส้นใต้ขีดอยู่ เพื่อแสดงให้เห็น	โดยทั้งสามปุ่มสามารถใช้พร้อมกันได้	5วิ 2.06- 2.10
18		ภาพเปลี่ยนสีตัวอักษรเป็นหลายๆสี อาจใช้พวกเขียวและฟ้า	ถ้าต้องการเปลี่ยนสีข้อความ ให้คลุมเลือกข้อความแล้วคลิกปุ่มตัวอักษรที่มีแถบสีอยู่ข้างล่าง จากนั้นก็เลือกสีเพื่อเปลี่ยนสีตัวอักษร	15วิ 2.11- 2.25

19		ภาพกดปุ่มไฮไลต์ เลือกสี อาจจะเป็นสีเขียว และคลุมทับข้อความแสดงเป็นตัวอย่าง	ในกรณีไฮไลต์ข้อความ ให้กดที่สัญลักษณ์ไฮไลต์ เลือกสี แล้วคลิกซ้ายลากคลุมข้อความที่ต้องการเพื่อไฮไลต์	10วิ 2.26- 2.35
20		ภาพกดปุ่มไฮไลต์อีกแล้วเลือก No Color จากนั้นลบแค่เฉพาะบางส่วนเพื่อให้เห็นความแตกต่าง จากนั้นก็กด Stop Highlighting เปลี่ยนเป็นขีดพิมพ์กระพริบเหมือนเดิม	หากต้องการลบไฮไลต์ ให้เลือกปุ่ม No Color แต่หากต้องการเลิกไฮไลต์ ให้เลือก Stop Highlighting ที่อยู่ด้านล่าง	10วิ 2.36- 2.45
21		โฟกัสไปที่ปุ่มจัดข้อความแล้วกดทั้งสามปุ่มเพื่อให้เห็นความแตกต่าง	ในกรณีต้องการเปลี่ยนตำแหน่งการเรียงตัวของข้อความ ให้เลือกปุ่มจัดข้อความ โดยจะมีให้เลือก 3 รูปแบบ คือขีดซ้าย อยู่กลางหน้ากระดาษ และขีดขวา	15วิ 2.45- 3.00
22		ภาพคลิกที่แถบ Insert แล้วเลือกตารางที่ต้องการ ภาพตารางปรากฏขึ้นบนเอกสาร	เมื่อต้องการเพิ่มตาราง ให้เลือกแถบ Insert คลิกไปที่ Table แล้วเลือกจำนวนช่องตารางที่ต้องการด้วยการลากเมาส์คลุมด้วยสี่เหลี่ยมแล้วคลิกซ้าย	10วิ 3.01- 3.10
23		ภาพเลื่อนตำแหน่งของตาราง	สามารถเปลี่ยนตำแหน่งของตารางได้ด้วยการลากลูกศรที่มุมซ้ายบนสุดไปยังตำแหน่งที่ต้องการ	10วิ 3.11- 3.20
24		ภาพการปรับขนาดของตาราง	สามารถปรับขนาดตารางได้ด้วยการลากลูกศรที่มุมขวาล่างสุดให้ใหญ่ขึ้นหรือเล็กลง	10วิ 3.21- 3.30
25		ภาพปรับขนาดแถว ทั้งด้านบนและด้านล่าง	และสามารถเลื่อนเส้นแบ่งช่องเพื่อปรับขนาดของแต่ละแถวภายในตารางได้	10วิ 3.31- 3.40
26		ภาพการเพิ่มแถวตารางทั้งแนวนอนและแนวตั้ง	หากต้องการเพิ่มแถวในตาราง ให้คลิกขวาแล้วเลือก Insert โดย Insert Above คือเพิ่มแถวด้านบนแถวที่เลือก Insert	15วิ 3.41- 3.55

			Below คือเพิ่มแถวด้านล่าง Insert Left คือเพิ่มแถวด้านซ้าย Insert Right คือเพิ่มแถวด้านขวา	
27		ภาพไปที่layout และเปลี่ยน potrait เป็น landscape แล้วเปลี่ยนกลับ	ไปที่ Layout เพื่อเปลี่ยนลักษณะของกระดาษ เช่นแนวตั้งแนวนอน	10วิ 3.56- 4.05
28		ภาพปรับขนาดกระดาษ อาจจะใช้ขนาดA6 A4 A5 B5 B6	หรือเลือกขนาดของกระดาษที่ต้องการ	10วิ 4.06- 4.15
29		ภาพการปรับกระดาษเป็น1 2 3 คอลัมน์	และจำนวนแถวของข้อความ	10วิ 4.16- 4.25
30		ไปที่paragraph spacing เพื่อลดเพิ่มระยะห่างระหว่างบรรทัด	ไปที่design เพื่อตกแต่งกระดาษ เช่น ไปที่paragraph spacing เพื่อจัดระยะห่างของแต่ละบรรทัด	10วิ 4.26- 4.35

## Microsoft PowerPoint

### ตาราง 4.5 ตัวอย่างสคริปต์การใช้ Microsoft PowerPoint

ลำดับ	อธิบาย	ภาพ	ข้อความ	ประมาณ
1	เนื่อ ง จ า ก powerpoint มีฟังก์ชันที่ต้องใช้เยอะ จึงขอเล่าแบบสรุปๆ นะคะ	ข้อความพร้อมแบ็คกราวนด์เรียบๆ	วิธีใช้งานโปรแกรมmicrosoft powerpoint	5วิ 0.01- 0.05
2	วิธีเปิดคล้ายกับword ค่ะ เลย์ย้อสั้นๆเลยคะ	ภาพ หน้า โห ม ของ powerpoint	เลือก Open ถ้ามีไฟล์เก่าอยู่แล้ว หรือเลือกNew หากจะสร้างไฟล์ใหม่	5วิ 0.06- 0.10
3		กดปุ่ม New Slide แล้ว	กดปุ่ม New Slide เมื่อต้องการ	5วิ

		สไลด์ใหม่ก็ดึงขึ้นมา	เพิ่มหน้าสไลด์	0.11- 0.15
4		เลือกรูปแบบต่างๆของสไลด์ กดพิมพ์ในกล่องข้อความเพื่อเป็นตัวอย่าง	ที่จุดเดียวกันนี้สามารถเลือกรูปแบบหน้าสไลด์ที่ต้องการได้ โดยในpowerpoint จะไม่สามารถพิมพ์ข้อความนอกกล่องข้อความได้	10วิ 0.16- 0.25
5		เลือกสลับสไลด์ที่แถบด้านข้าง	เลือกหน้าสไลด์ที่จะทำงานแก้ไขด้วยแถบด้านข้าง โดยจะมีหมายเลขหน้าระบุไว้	10วิ 0.26- 0.35
6		ภาพลบสไลด์	หากไม่ต้องการหน้าสไลด์นั้นแล้วให้คลิกไปที่หน้านั้นแล้วกด delete บนแป้นพิมพ์	5วิ 0.36- 0.40
7		เลื่อนตัวเลือกให้ดูและลองเปลี่ยนรูปแบบสไลด์1-2แบบ จากนั้นก็เปลี่ยนแบบย่อย 1 ครั้ง	เข้าไปในแถบdesign อาจเลือกรูปแบบสไลด์ที่ถูกใจได้จากตัวเลือกในแถบด้านบน โดยสามารถเลือกตัวเลือกเพิ่มเติมได้ที่แถบขนาดเล็กกว่าที่อยู่ติดกัน	15วิ 0.41- 0.55
8		ภาพคลิกแล้วเปลี่ยนขนาดสไลด์	เปลี่ยนขนาดหน้าสไลด์ได้ที่ Slide Size	5วิ 0.56- 1.00
9		ภาพเลือกช่องข้อความแล้วเปลี่ยนสีเฉพาะช่อง หรือทั้งพื้นหลังก็ได้	เลือกช่องข้อความแล้วเปลี่ยนสีและลวดลายพื้นหลังได้ด้วย Format Background	15วิ 1.01- 1.15
10		กดเข้าไปที่แถบInsert	เพิ่มรูปภาพหรือรูปทรงได้ด้วยแถบInsert	5วิ 1.16- 1.20
11		กดเข้าไปที่picture เลือก	หากจะเพิ่มรูปภาพ กดที่ Picture	10วิ

		รูปที่ต้องการแล้วทำให้ปรากฏในสไลด์	แล้วเลือกแหล่งที่มา เช่น ในเครื่อง หรือในอินเทอร์เน็ต	1.21-1.30
12		ภาพแถบpicture format และการคลิกเพื่อให้ picture format เดิมขึ้นมา อาจทดลองปรับภาพเล็กน้อย	สามารถเลื่อนตำแหน่งภาพ ตัดครี๊อป ปรับขนาดและค่าต่างๆ ได้ที่ Picture Format ซึ่งจะปรากฏบนแถบเครื่องมือเมื่อคลิกซ้ายที่รูปภาพนั้นๆ	15วิ 1.31-1.45
13		เลื่อนให้ดูนิดหน่อยว่ามีรูปทรงเยอะเยอะ	ไปเพิ่มรูปทรงได้ที่แถบ Insert แล้วเลือก Shape จากนั้นเลือกรูปทรงที่ต้องการจากตัวเลือก	10วิ 1.46-1.55
14		อาจจะเลือกทั้งรูปทรงง่ายๆอย่างวงรีสี่เหลี่ยม และรูปทรงที่ซับซ้อนขึ้น เช่นหน้าคนและดาว	ในตอนแรก รูปทรงจะยังไม่ปรากฏขึ้นมา แต่เมาส์จะเป็นรูปเครื่องหมายบวก ให้คลิกซ้ายแล้วลาก เพื่อสร้างรูปทรงที่มีขนาดตามต้องการ	15วิ 1.56-2.10
15		ภาพเปลี่ยนรูปทรงให้มีแบบแตกต่างกัน	สามารถเปลี่ยนสีพื้น เส้นขอบ ที่แถบ Shape Format ที่จะโผล่มาเมื่อกดไปที่รูปทรงนั้นๆ	15วิ 2.11-2.25
16		เอาเมาส์ไปวนแถวๆแถบ Transitions และ แถบ Animations	สามารถเพิ่มเอฟเฟ็คต์เช่นโผล่ลอยขึ้นหรือจางหายไปได้ที่ Transitions และ Animations	10วิ 2.26-2.35
17		ลองใช้Transtitions ให้ดูเป็นตัวอย่าง	โดยTransitions จะเป็นตัวควบคุมเอฟเฟ็คต์ของทั้งหน้าสไลด์นั้นๆ	15วิ 2.36-2.50
18		ลองใช้Animations ให้ดูเป็นตัวอย่าง	ส่วนAnimations จะเป็นตัวควบคุมเอฟเฟ็คต์ของพวกรูปทรงและรูปภาพ	10วิ 2.51-3.00

19		ไปที่แถบ Slide Show	เมื่อปรับแต่งแล้ว สามารถทดลอง ดูตัวผลงานอย่างสไลด์ได้ที่แถบ เครื่องมือSlide Show	10วิ 3.01- 3.10
20		เล่นตั้งแต่แรกให้ดูเป็น ตัวอย่าง	โดยอาจเลือกเล่นตั้งแต่แรกเพื่อดู ภาพรวม	5วิ 3.11- 3.15
21		เล่นจากหน้าปัจจุบันให้ดู เป็นตัวอย่าง	หรือจะเลือกเล่นจากหน้าปัจจุบัน เพื่อดูเฉพาะจุดเจาะจงก็ได้	5วิ 3.16- 3.20
22		ออกจากสไลด์ให้ดูเป็น ตัวอย่าง	เมื่อต้องการออกจากการเล่น สไลด์ผลงาน ให้กดปุ่ม ESC ที่ แป้นพิมพ์เพื่อออก	5วิ 3.21- 3.25

### แนะนำโปรแกรม

โปรแกรมที่จะแนะนำได้แก่ Microsoft excel/adobe photoshop/adobe illustrator/google drive/  
POS (โปรแกรมขายหน้าร้าน)

ตาราง 4.6 ตัวอย่างสคริปต์การแนะนำโปรแกรมสำหรับการทำงาน

ลำดับ	อธิบาย	ภาพ	ข้อความ	ประมาณ
1		ภาพไอคอนและชื่อ โปรแกรมทั้งหมดที่มีใน คลิบ	จากนี้เราจะมาแนะนำโปรแกรมอื่นๆที่จำเป็นต่อ การทำงานกัน	10วิ 0.01- 0.10
2		ภาพไอคอนและชื่อ โปรแกรมทั้งหมดที่มีใน คลิบ	โปรแกรมที่เราจะพูดถึงในวันนี้มี 6 โปรแกรม ได้แก่ Microsoft Excel โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator โปรแกรม Canva โปรแกรมGoogle drive และโปรแกรม Google Form	10วิ 0.11- 0.20
3		ภาพหน้าอินเตอร์เฟซของ excel	โปรแกรม Microsoft Excel เป็นโปรแกรมสำหรับ จัดทำและคำนวณฐานข้อมูล	10วิ 0.21-

				0.30
4		ภาพพิมพ์ข้อมูลลงในตารางexcel ภาพกราฟที่เกิดจากexcel	ในระดับพื้นฐาน เราสามารถใช้โปรแกรมนี้เพื่อทำทำบัญชีรับจ่าย คำนวนและสรุปรายยอดต่างๆ สร้างกราฟและแผนภูมิ	10วิ 0.31- 0.40
5		ภาพการใช้สูตรคำนวณในexcel	สำหรับการใช้งานขั้นสูง เราสามารถใช้Microsoft Excel ในการจัดเก็บและประมวลผลข้อมูลจำนวนมาก หรือก็คือใช้ทำฐานข้อมูลได้นั่นเอง	10วิ 0.41- 0.50
6		ภาพหน้าอินเตอร์เฟซของphotoshopและการใช้งานเล็กน้อย เช่นวาดเส้นลงไป	โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างและตกแต่งภาพประเภทราสเตอร์ เช่นปรับสี ครอบตัด วาดภาพ ย่อขยายภาพ เป็นต้น	10วิ 0.51- 1.00
7		ภาพแบบราสเตอร์ที่ซูมเข้าไปก็เป็นจุดพิกเซล และสามารถลบได้	ซึ่งภาพราสเตอร์ก็เช่นภาพถ่าย ภาพวาด ที่ใช้ในการพิมพ์หรือเผยแพร่ในสื่อต่างๆ	10วิ 1.01- 1.10
8		ภาพผลงานจากphotoshop	ดังนั้น Adobe Photoshop จึงทำได้ทั้งตกแต่งปรับค่าภาพถ่าย ไปจนถึงวาดภาพวาดดิจิทัลต่างๆ	10วิ 1.11- 1.20
9		ภาพหน้าอินเตอร์เฟซของillustrator และการใช้งาน เช่นสร้างสี่เหลี่ยมวงกลม	โปรแกรมAdobe Illustrator เป็นโปรแกรมสร้างและตกแต่งภาพประเภทเวกเตอร์ เช่นเปลี่ยนภาพราสเตอร์เป็นเวกเตอร์ สร้างและตกแต่งภาพเวกเตอร์	10วิ 1.21- 1.30
10		ภาพซูมและลบภาพเวกเตอร์ ภาพเปลี่ยนภาพแรสเตอร์เป็นภาพเวกเตอร์	ซึ่งภาพเวกเตอร์ที่เกิดจากการคำนวณค่าทางคณิตศาสตร์จะไม่แตกหรือเบลอเมื่อย่อหรือขยาย	10วิ 1.31- 1.40
11		ภาพผลงานที่เกิดจากillustrator	ทำให้เหมาะกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ การเขียนแบบ การสร้างแบบแปลนผลิตชิ้นงาน	10วิ 1.41- 1.50

12		ภาพผลงานที่เกิดจาก illustrator	ยกตัวอย่างเช่น เราสามารถใช้Adobe Illustrator เพื่อสร้างรอยตัดสำหรับชิ้นส่วนที่จะนำมาประกอบเป็นสินค้าได้	10วิ 1.51- 2.00
13		ภาพเปิดหน้าcanva ภาพอินเตอร์เฟซcanva ที่ให้ดูพวกองค์ประกอบตกแต่ง	โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างงานกราฟิก โดยCanvanั้นมีรูปภาพและกราฟิกสำหรับตกแต่งให้ใช้งานได้	10วิ 2.01- 2.10
14		ภาพผลงานที่เกิดจาก canva	เราสามารถใช่Canva ในการทำสื่อทั้งรูปภาพและวิดีโอ ยกตัวอย่างเช่น ทำเรซูเม่ ทำสื่อสำหรับโพสต์ในโซเชียลมีเดีย และอื่นๆ	10วิ 2.11- 2.20
15		ภาพให้ดูฟังก์ชันของpro กับ free แล้วก็ภาพผลงาน canva	Canva มีทั้งแผนแบบฟรีและแบบเสียเงินที่เข้าถึงของตกแต่งได้มากขึ้นและใช้งานฟังก์ชันบางอย่างได้	10วิ 2.21- 2.30
16		ภาพหน้าอินเตอร์เฟซของ googledrive	โปรแกรม Google Drive เป็นโปรแกรมสำหรับจัดเก็บข้อมูลในระบบคลาวด์บนอินเทอร์เน็ต	10วิ 2.31- 2.40
17		ภาพเปิดไฟล์ อาจเปิดไฟล์จากคอมพิวเตอร์หลายเครื่อง	ทำให้งานที่เราบันทึกไว้ในgoogledrive สามารถเปิดได้ทุกที่มีอินเทอร์เน็ต นับว่าสะดวกมากสำหรับผู้ที่ต้องทำงานกับคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือหลายเครื่อง	10วิ 2.41- 2.50
18		ภาพให้ดูไฟล์และจำนวนที่เก็บข้อมูล	โดยGoogle Drive นั้นเก็บได้ทั้งรูปภาพ เอกสาร และวิดีโอ โดยหากใช้แบบฟรีจะสามารถเก็บข้อมูลได้15GB	10วิ 2.51- 3.00
19		ภาพหน้าการใช้งาน google form	โปรแกรมGoogle Form เป็นโปรแกรมสำหรับทำแบบสอบถามออนไลน์ เราสามารถใช้มันเพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้คนหรือความพึงพอใจของลูกค้า	10วิ 3.01- 3.10
20		ภาพแบบสอบถามจาก google form	ซึ่งข้อมูลเหล่านี้มีความจำเป็นมากในการวางแผนธุรกิจหรือการวิจัย การตัดสินใจทางการผลิต	10วิ 3.11-

			สินค้าและบริการ	3.20
21		ภาพลิงก์ Google form ในอินเทอร์เน็ตแล้วกดเข้าไป	ข้อดีของ Google form คือมันสามารถกระจายไปยังพื้นที่ห่างไกลที่ปกติแล้วแบบสอบถามกระดาษไปไม่ถึง นอกจากนี้ยังประหยัดต้นทุนในการแจกแบบสอบถามด้วย	10วิ 3.21- 3.30

## 4.2 เนื้อหาทักษะการทำงานที่จำเป็นสำหรับผู้พิการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ประกอบการ

### 4.2.1 การศึกษาความต้องการ (Need Assessment) รูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทย

จากการสำรวจความต้องการการใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการรวมถึงข้อจำกัดและความต้องการจำเป็นในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการจากผู้พิการทั่วประเทศไทยที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 447 คน ซึ่งผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคนทำแบบประเมินความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงสื่อในการหางาน นอกจากนี้แบบสำรวจยังรวมถึงช่องทางที่ผู้พิการเข้าถึงสื่อต่างๆที่ประกาศรับสมัครงานสำหรับผู้พิการ

โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความแปรปรวน และเปอร์เซ็นต์ไทล์ นอกจากนี้ผู้วิจัยจะทำการคำนวณ Priority Needs Index (PNI) หรือสูตรคำนวณหาดัชนีความต้องการจำเป็น โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคล
2. การศึกษาความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของผู้พิการ โดยแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่
  - 2.1 การใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการ
  - 2.2 การเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการ
  - 2.3 การพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ
  - 2.4 ความต้องการด้านเทคโนโลยี
  - 2.5 ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

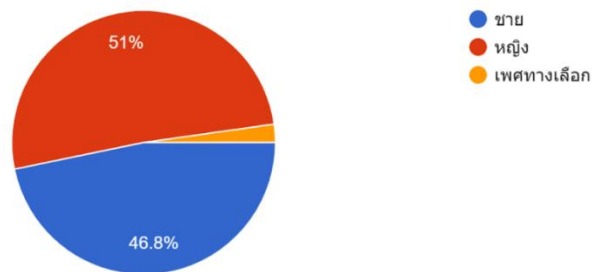
## 2.6 การรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพ

### 1. ข้อมูลส่วนบุคคล

สำหรับข้อมูลส่วนบุคคลนั้น ผู้พิจารณาได้ให้ข้อมูลส่วนบุคคลอันได้แก่ เพศ อาชีพในปัจจุบัน ระดับการศึกษา อายุ ลักษณะความพิการ สัญชาติ จังหวัดที่พำนักในปัจจุบัน ลักษณะที่อยู่อาศัย จำนวนสมาชิกที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### เพศ

เพศ  
447 responses

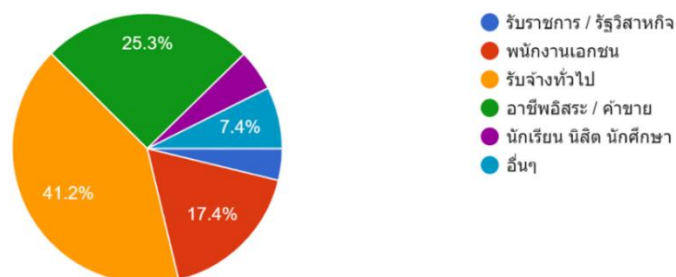


ภาพที่ 4.2 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามเพศ

จากภาพที่ 4.2 จากผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งหมด 447 คน เป็นผู้ชายร้อยละ 46.8 เป็นผู้หญิงร้อยละ 51 ส่วนที่เหลือคิดเป็นร้อยละ 2.2 ซึ่งเป็นเพศทางเลือก

#### อาชีพในปัจจุบัน

อาชีพปัจจุบัน  
447 responses

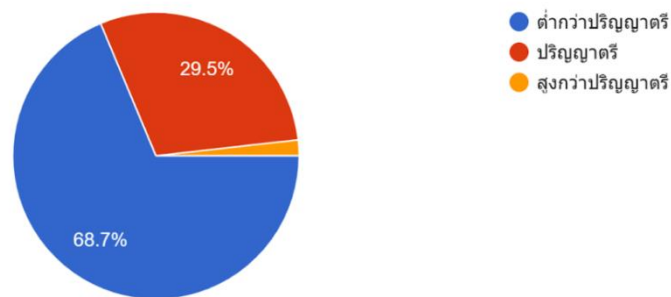


ภาพที่ 4.3 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามอาชีพปัจจุบัน

สำหรับอาชีพในปัจจุบันของผู้เข้าร่วมการวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ 1) รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ 2) พนักงานเอกชน 3) รับจ้างทั่วไป 4) อาชีพอิสระหรือค้าขาย 5) นักเรียน นิสิต หรือนักศึกษา และ 6) อื่นๆ โดยส่วนใหญ่ทำงานรับจ้างทั่วไปคิดเป็นร้อยละ 41.2 รองลงมาคือ อาชีพอิสระหรือค้าขายโดยคิดเป็นร้อยละ 25.3 ต่อด้วยพนักงานเอกชนซึ่งคิดเป็นร้อยละ 17.4 ในขณะที่อีก 3 อาชีพที่เหลือ ได้แก่ รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ นักเรียน นิสิต หรือนักศึกษา และ อื่นๆ คิดเป็นอัตราส่วนใกล้เคียงกัน

### ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา  
447 responses

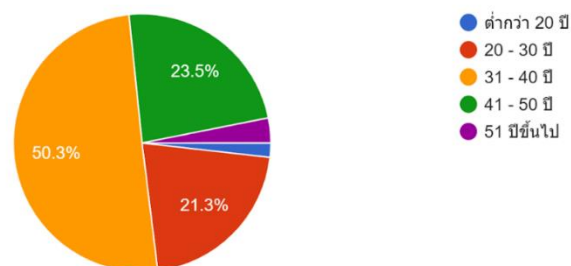


ภาพที่ 4.4 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษาของผู้พิการที่เข้าร่วมโครงการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ต่ำกว่าปริญญาตรีซึ่งคิดเป็นร้อยละ 68.7 ซึ่งจัดว่าเป็นจำนวนที่มากที่สุด โดยรองลงมา ได้แก่ ปริญญาตรี ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 29.5 และที่เหลือคือมีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี

### อายุ

อายุ (ปี)  
447 responses



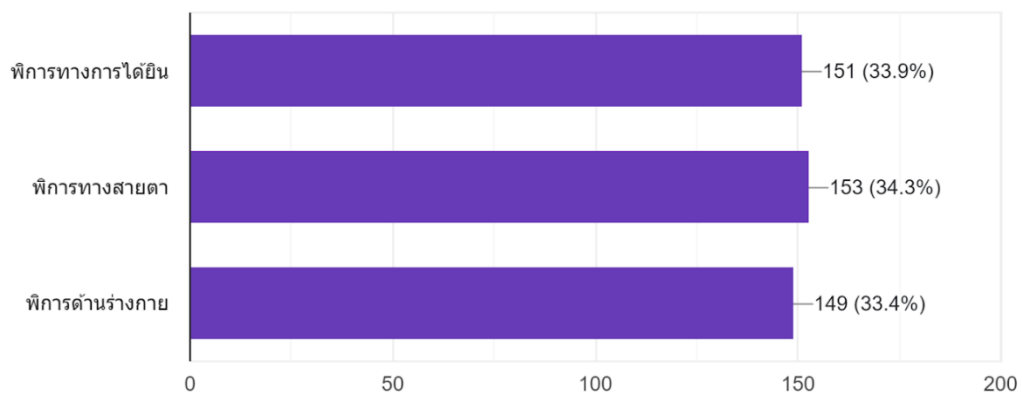
ภาพที่ 4.5 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามอายุ

ช่วงอายุของผู้พิการที่เข้าร่วมโครงการวิจัยแบ่งออกเป็น 5 ช่วง ได้แก่ 1) ต่ำกว่า 20 ปี ซึ่งเป็นสัดส่วนที่น้อยที่สุด 2) 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.3 3) 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 50.3 ซึ่งจัดเป็นจำนวนมากที่สุดของผู้เข้าร่วมวิจัย 4) 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.5 และ 5) 51 ปีขึ้นไป

### ลักษณะความพิการ

คุณมีความบกพร่อง (พิการ) ด้านใด

446 responses



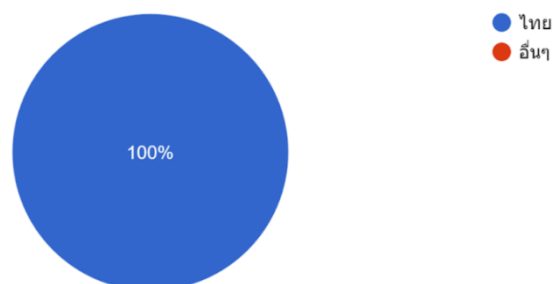
ภาพที่ 4.6 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามความบกพร่องหรือลักษณะความพิการ

เนื่องจากโครงการครั้งนี้มุ่งศึกษาวิจัยและพัฒนาเครื่องมือและนวัตกรรมให้แก่กลุ่มผู้พิการ 3 ประเภท ได้แก่ 1) ผู้พิการทางการได้ยิน (ร้อยละ 33.9) 2) ผู้พิการทางสายตา (ร้อยละ 34.3) และ 3) ผู้พิการทางร่างกาย (ร้อยละ 33.4)

### สัญชาติ

สัญชาติ

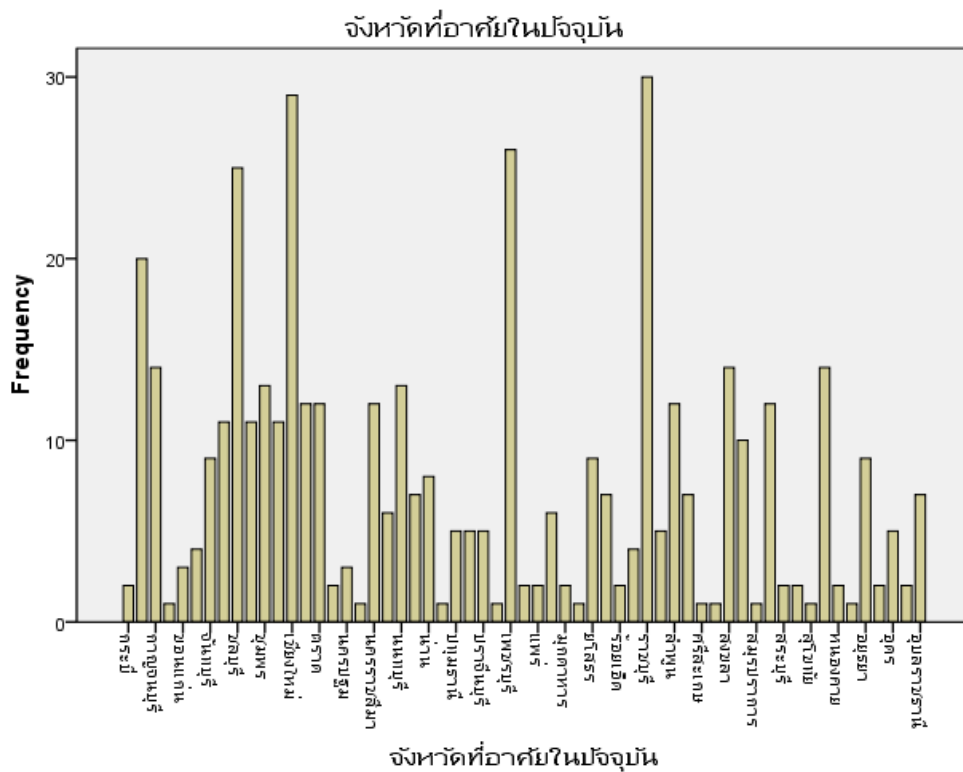
447 responses



ภาพที่ 4.7 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามสัญชาติ

สำหรับสัญชาติของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยนั้น ทุกคนถือสัญชาติไทยและมีบัตรคนพิการที่ออกให้โดย  
 รัฐบาลไทย

### จังหวัดที่พำนักในปัจจุบัน

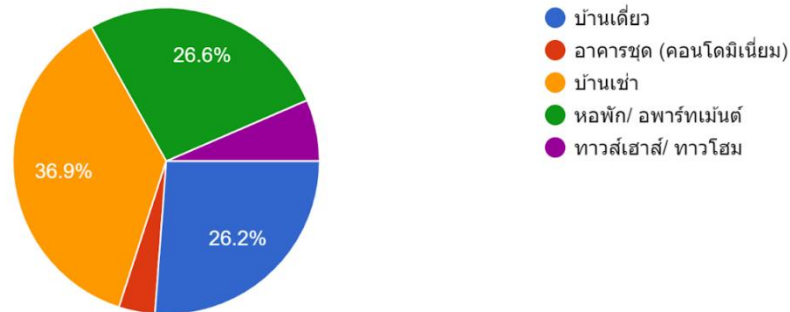


ภาพที่ 4.8 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามจังหวัดที่พำนักในปัจจุบัน

จากภาพ สามารถสรุปได้ว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในจังหวัดราชบุรี (30 คน) จังหวัด  
 เชียงใหม่ (29 คน) จังหวัดเพชฌบุรี (26 คน) จังหวัดชลบุรี (25 คน) จังหวัด กรุงเทพมหานคร (20 คน) โดย  
 ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยส่วนใหญ่จะกระจายตามภาคต่างๆของประเทศไทยเนื่องจากโครงการเก็บข้อมูลจากผู้  
 พิจารทุกภาคทั่วประเทศไทย

## ลักษณะที่อยู่อาศัย

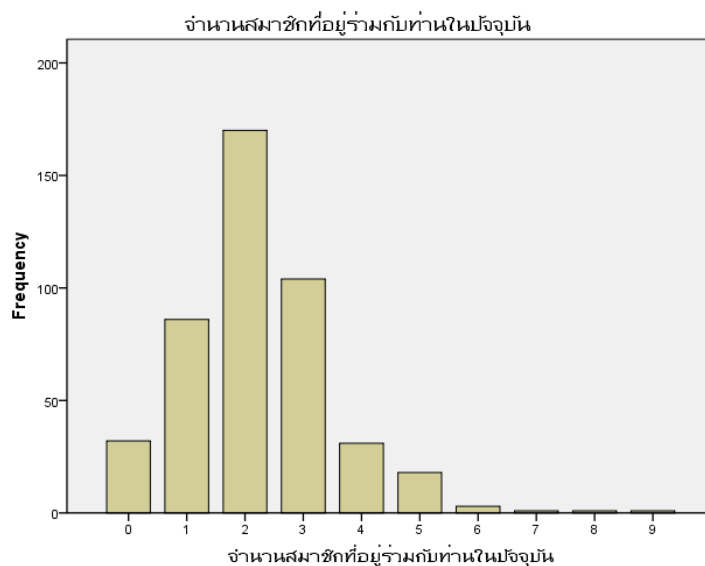
ลักษณะที่อยู่อาศัยของท่านในปัจจุบัน  
447 responses



ภาพที่ 4.9 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามลักษณะที่อยู่อาศัย

จากข้อมูลด้านลักษณะที่อยู่อาศัยของผู้ที่เข้าร่วมโครงการวิจัย ส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่ในบ้านเช่า โดยคิดเป็นร้อยละ 36.9 รองลงมาคืออาศัยในหอพักหรืออพาร์ทเมนต์ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 26.6 นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมจำนวนร้อยละ 26.2 อาศัยอยู่ในบ้านเดี่ยว ในขณะที่เหลือพักอาศัยในอาคารชุดและทาว์นเฮาส์หรือทาวโฮม

## จำนวนสมาชิกที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน



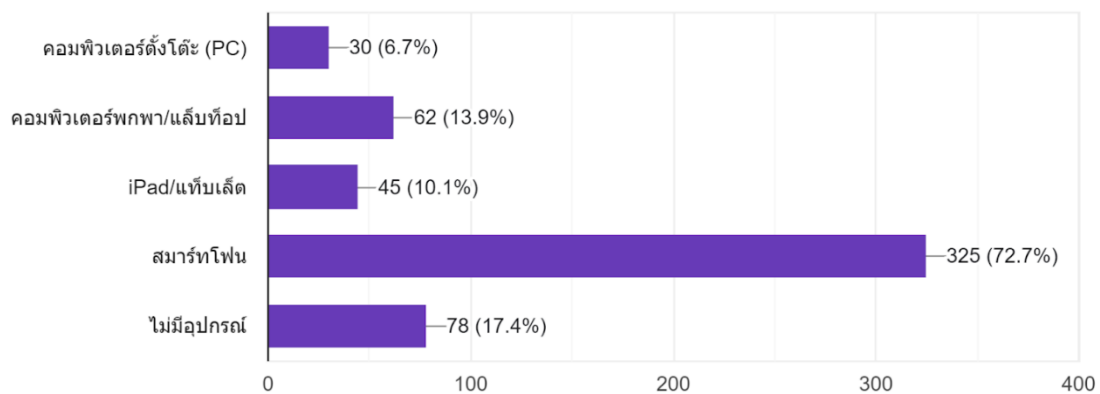
ภาพที่ 4.10 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามจำนวนสมาชิกที่อาศัยอยู่ในปัจจุบัน

จากข้อมูลสามารถสรุปได้ว่า ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับสมาชิกคนอื่นๆในที่พักโดยมากกว่า 170 คนมีสมาชิกที่อาศัยอยู่ที่พักเดียวกันจำนวน 2 คน และมากกว่า 100 คนมีสมาชิกในครอบครัวที่อาศัยด้วยกันจำนวน 3 คน อย่างไรก็ตามเกือบ 50 คนอาศัยอยู่คนเดียวในที่พัก

### อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

ท่านมีอุปกรณ์ส่วนตัวใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

447 responses



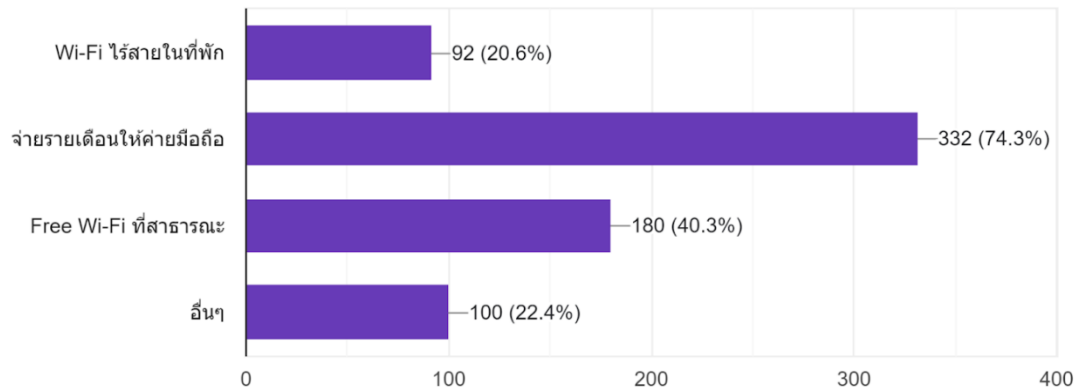
ภาพที่ 4.11 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามอุปกรณ์ที่ใช้เข้าเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากข้อมูลพบว่าผู้พิการที่เข้าร่วมโครงการวิจัยส่วนใหญ่จำนวน 325 คนโดยคิดเป็นร้อยละ 72.7 ใช้สมาร์ทโฟน และมีถึง 78 คนจากผู้เข้าร่วม 447 คนโดยคิดเป็นร้อยละ 17.4 ไม่มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการทำงาน ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยจำนวน 62 คน (ร้อยละ 13.9) ใช้คอมพิวเตอร์พกพา ผู้เข้าร่วมจำนวน 45 คน (ร้อยละ 10.1) ใช้แท็บเล็ต และ จำนวน 30 คน (ร้อยละ 6.7) ใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

## การใช้งานอินเทอร์เน็ต

ท่านใช้อินเทอร์เน็ตผ่านช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

447 responses



ภาพที่ 4.12 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

สำหรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตแล้วนั้น ผู้พิการที่เข้าร่วมโครงการวิจัยส่วนใหญ่จ่ายรายเดือนให้ค่ายมือถือ ซึ่งคิดเป็นจำนวน 332 คน (ร้อยละ 74.3) รองลงมาคือใช้ Free Wi-Fi จากที่สาธารณะจำนวน 180 คน (ร้อยละ 40.3) ในขณะที่ผู้เข้าร่วมโครงการอื่นๆใช้ Wi-Fi ในที่พักและใช้สัญญาณจากช่องทางอื่นๆ

### 2. การศึกษาความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของผู้พิการ

โครงการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของผู้พิการ โดยแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่

- 2.1 การใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการ
- 2.2 การเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการ
- 2.3 การพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ
- 2.4 ความต้องการด้านเทคโนโลยี
- 2.5 ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 2.6 การรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพ

ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลอาศัยการคำนวณ Priority Needs Index (PNI) หรือ สูตรคำนวณหาดัชนีความต้องการจำเป็น ดังนี้ (สุวิมล ว่องวาณิช, 2550: 279)

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

I (Important) หมายถึง สภาพจริงที่เป็นอยู่

D (Degree of success) หมายถึง สภาพที่ควรจะเป็น

ตารางที่ 4.7 แจกแจงข้อมูลสถิติเชิงพรรณนารายด้าน (n=447)

ความต้องการ	ค่าเฉลี่ยสภาพจริงที่เป็นอยู่ (I)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่ควรเป็น (D)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสภาพจริงที่เป็นอยู่ (I)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสภาพที่ควรเป็น (D)	PNI modified
1. การใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการ	2.62	4.16	.99	.51	-.37
2. การเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการ	2.90	4.29	.71	.50	-.32
3. การพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ	2.74	4.26	.91	.52	-.36
4. ความต้องการด้านเทคโนโลยี	2.54	4.18	.90	.57	-.39
5. ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	2.86	4.29	.87	.51	-.33

6. การรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพ	2.72	4.24	.97	.56	-.36
--	------	------	-----	-----	------

จากข้อมูลในตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์สภาพจริงที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็นพบว่าค่าเฉลี่ยรายด้าน โดยสภาพความเป็นจริงด้านการใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.62/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .99) แต่สภาพที่ควรจะเป็นด้านการใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 4.16/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .51)

สภาพความเป็นจริงด้านการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.90/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .71) แต่สภาพที่ควรจะเป็นด้านการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 4.29/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .50)

สภาพความเป็นจริงด้านการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.74/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .91) แต่สภาพที่ควรจะเป็นด้านการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 4.26/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .52)

สภาพความเป็นจริงด้านความต้องการด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.54/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .90) แต่สภาพที่ควรจะเป็นด้านความต้องการด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 4.18/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .57)

สภาพความเป็นจริงด้านทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.86/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .87) แต่สภาพที่ควรจะเป็นด้านทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 4.29/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .51)

สภาพความเป็นจริงด้านการรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.72/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .97) แต่สภาพที่ควรจะเป็นด้านการรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย = 4.24/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .56)

เมื่อพิจารณาความต้องการจำเป็นทั้ง 6 ด้าน พบว่า ความต้องการจำเป็นที่ควรได้รับการพัฒนาโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้แก่ 1) ด้านความต้องการด้านเทคโนโลยี (PNI modified = .39) 2) ด้านการใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการ (PNI modified = .37) 3) ด้านการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อม

สู่อาชีพที่ตลาดต้องการ (PNI modified = .36) 4) ด้านการรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพ (PNI modified = .36) 5) ด้านทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (PNI modified = .33) และ 6) ด้านการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการ (PNI modified = .32)

จากผลการศึกษาทั้งหมดพบว่าโครงการครั้งนี้ควรเน้นทักษะการทำงานสำหรับคนพิการโดยเฉพาะ ด้านการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน นอกจากนี้ทักษะจำเป็นอื่นๆ เช่น การใช้งานเทคโนโลยีในการเข้าถึงช่องทางการสมัครงานรวมถึงความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในสังคมการทำงานอย่างมีความสุข แต่อย่างไรก็ตาม ทีมวิจัยทำการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยทำการศึกษาวิจัยกับผู้ประกอบการหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจ้างงานผู้พิการจากทั้งหน่วยงานภาครัฐฯและภาคเอกชนในการวิจัยระยะต่อไป

#### 4.2.2 ทักษะการทำงานที่จำเป็นสำหรับผู้พิการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ประกอบการ

การศึกษาเนื้อหาและทักษะจำเป็นที่สำคัญสำหรับผู้พิการแต่ละประเภทที่เป็นที่ต้องการของผู้ประกอบการหรือองค์กรต่างๆ ผู้วิจัยใช้รูปแบบของการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกจากผู้ประกอบการ ในตำแหน่งงานเจ้าของกิจการ ผู้จัดการ หรือฝ่ายทรัพยากรบุคคล ที่มีการจ้างงานและมีส่วนเกี่ยวข้องกับการรับผู้พิการเข้าทำงาน

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สามารถแยกประเด็นทักษะการทำงานที่จำเป็นสำหรับผู้พิการออกเป็น ทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (hard skills) และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (soft skills) ดังนี้

##### 1. ทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (hard skills)

“...ทักษะและความเชี่ยวชาญพื้นฐานตามลักษณะงาน(Basic-Functional skills) เป็น Basic Requirement ที่ทั้งคนปกติและผู้พิการต้องมี” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K9)

##### 1.1 การอ่านออกเขียนได้ และ/หรือมีวุฒิการศึกษา

ทักษะการอ่านออกเขียนได้<sup>20</sup> (Literacy) หมายถึง ชุดความรู้และทักษะ รวมถึงความสามารถ (competency) ที่จะนำความรู้ ทักษะ ทักษะคิด ค่านิยมเหล่านั้นไปใช้งานได้ ผ่านการอ่าน การเขียน และการใช้ตัวเลข ไม่ว่าจะเป็นการใช้มือเขียน การพิมพ์ หรือข้อความทางดิจิทัล และเป็นทักษะการอ่านออกเขียนได้ในบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทักษะการอ่านออกเขียนได้จึงเป็นส่วนหนึ่งของ ‘การปฏิรูปสังคม’ (part of a set of holistic, sector-wide and cross-sectoral reforms) เพราะมันได้นำไปสู่องค์ความรู้เฉพาะด้านและข้ามสาขา อาทิ องค์ความรู้ด้านเกษตรกรรม แรงงาน ความมั่นคงทางสังคม และสิ่งแวดล้อม ที่ขยายความมากกว่าทักษะการอ่านออกเขียนได้ในมุมมองของภาคการศึกษาเท่านั้น

<sup>20</sup> <https://www.sdgmove.com/2021/05/27/sdg-vocab-11-literacy-and-numeracy/>

“...ที่จำเป็นมีเพียงทักษะการสื่อสารและความเข้าใจอย่างพื้นฐานดังเช่นบุคคลปกติ (Interpersonal) ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน และทักษะในการเรียนรู้งาน คือเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องอบรมให้เพื่อการปฏิบัติงานจริงในโรงงาน” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K15)

การศึกษา<sup>21</sup> เป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุด ในการพัฒนาสังคมให้คนซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม เป็นคนมีคุณภาพ คุณธรรม กล่าวคือ การศึกษาช่วยสร้างจิตสำนึกในการเป็นมนุษย์ มีจิตวิญญาณของผู้มีอารยธรรมทางปัญญาและความงดงามทางจิตใจ จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักในหลากหลายองค์กรเห็นสอดคล้องกันว่าการศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกคนและทุกวัย

“ถ้าพิการเยอะจะต้องผ่านโรงเรียนก่อน” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K10)

“ทุกคนเท่าเทียม คนพิการ ผู้หญิง คนท้อง ไม่แบ่งแยก มีวุฒิการศึกษาครบก็โอเค” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K7)

“การศึกษาแสดงวุฒิภาวะ สามารถพัฒนาต่อได้” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K13)

การศึกษาสร้างให้คนมีความรู้ในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ มีความอดทนในการต่อสู้กับอุปสรรคของชีวิต

## 1.2 การใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐาน และ/หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะทาง

คอมพิวเตอร์<sup>22</sup> ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อสังคม บุคคล และองค์กรต่างๆเป็นอย่างยิ่ง ทั้งในด้านการสื่อสาร การจัดการภายในสำนักงาน รวมไปถึงการประกอบอาชีพ หลายหน่วยงานได้ให้ความสำคัญกับบุคลากรที่จะเข้ามาทำงานในองค์กร ว่าจะต้องมีทักษะพื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นความสามารถในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในสำนักงานทั่วไป การใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ หรือความเชี่ยวชาญในการใช้ซอฟต์แวร์เฉพาะด้าน ผู้ที่มีความรู้ความสามารถมากกว่า ย่อมได้รับโอกาสมากกว่า ดังนั้นการได้เรียนรู้ถึงการใช้งานคอมพิวเตอร์ให้ทันยุคสมัย มีทักษะพื้นฐานที่ถูกต้อง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

“ถ้าอยากได้งานจริงๆ ต้องสามารถใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานได้ และถ้าจะให้มีโอกาสก้าวหน้าในงานถ้ารู้เรื่องโปรแกรมอื่นๆ เช่น software ต่างๆ และ ai สมัยนี้สำคัญ” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K14)

<sup>21</sup> <https://education.maggang.com>

<sup>22</sup> รุ่งทิวา ศิรินารัตน์. (2001). คอมพิวเตอร์กับสำนักงาน. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น

คอมพิวเตอร์<sup>23</sup> เป็นอุปกรณ์ที่มีความจำเป็น และมีการใช้งานอย่างแพร่หลายอย่างมากในปัจจุบัน นับเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ Electronic Device ที่มีคุณสมบัติเด่นในด้านงานคำนวณ โดยเฉพาะการใช้ปฏิบัติงานในองค์กรหน่วยงาน และสาขาวิชาชีพต่าง ๆ ครอบคลุมไปถึงการใช้งานในเรื่องทั่วไป เช่น การบันเทิง ผ่อนคลาย หรือการสื่อสาร การมีทักษะด้านคอมพิวเตอร์<sup>24</sup> คือความสามารถในการใช้โปรแกรมพื้นฐานที่ต้องใช้ภายในสำนักงาน MS Office เช่น Word, Excel, Power Point หรือโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งงานที่ ทำ เช่น พนักงานบัญชีควรมีทักษะด้าน โปรแกรม SPSS , Express เป็นต้น รวมไปถึงการโต้ตอบ รับ - ส่ง Email การใช้ Internet ในการหาข้อมูล

### 1.3 การควบคุมระบบ/เครื่องจักร

กระบวนการผลิตในงานอุตสาหกรรม ส่วนใหญ่นั้นมักใช้กระบวนการควบคุม<sup>25</sup>ที่เป็นแบบอัตโนมัติ โดยมีการควบคุมตัวแปรต่าง ๆ อันได้แก่ อุณหภูมิ, ความดัน, ระดับ, อัตราการไหล, ตำแหน่งการเคลื่อนที่, แรง, น้ำหนัก เป็นต้น ซึ่งถ้าใช้ระบบการควบคุมที่ดีก็จะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของการผลิตให้มีสินค้าที่ คุณภาพดี ช่วยลดต้นทุนและประหยัดพลังงาน

การควบคุม หมายถึง วิธีการที่ทำให้เครื่องจักรทำงานได้ถูกต้องตามเงื่อนไขที่กำหนด ซึ่งการควบคุมในงานอุตสาหกรรมทำเพื่อควบคุมเครื่องจักรให้ทำงานในกระบวนการผลิตตรงตามจุดประสงค์ของโรงงาน อุตสาหกรรม สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

*“ทำฝ่ายผลิตในโรงงาน ต้องสามารถเข้าใจระบบเครื่องจักรได้” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K1)*

การควบคุมอัตโนมัติทางอุตสาหกรรม เป็นการควบคุมเครื่องจักรที่ใช้ในกระบวนการผลิตให้สามารถทำงานแทนมนุษย์ได้ โดยมีความผิดพลาดในการผลิตน้อยลง เวลาการผลิตเร็วขึ้น ลดการใช้แรงงาน และความเสี่ยงเปลืองของพลังงานลง

การควบคุมลำดับ เป็นการควบคุมขั้นตอนการทำงานของเครื่องจักรการผลิตในงานอุตสาหกรรมให้ทำงานสอดคล้องกันตามขั้นตอนการผลิตของโรงงานอุตสาหกรรม โดยมีอุปกรณ์ตรวจวัด (Sensors) ทำหน้าที่ตรวจสอบการทำงานของเครื่องจักร และอุปกรณ์ควบคุม (Control Devices) ที่ทำหน้าที่ควบคุมเครื่องจักร การผลิตให้ได้ผลผลิตตามต้องการ

### 1.4 ภาษาต่างประเทศ

ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมหลายประเภท และยังเป็นจุดยุทธศาสตร์สำคัญทางเศรษฐกิจ มีอาณาเขตตอนกลางและตอนใต้ติดทะเล ส่วนตอนบนเชื่อมต่อกับประเทศเพื่อนบ้านและผ่านไปยังจีนแผ่นดินใหญ่ มีทรัพยากรทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ ทำให้นักลงทุนต่างชาติเชื่อมั่นลงทุนธุรกิจในประเทศไทย ทำให้

<sup>23</sup> <https://www.1belief.com/article/ipos-cycle/>

<sup>24</sup> <https://www.jobthaiweb.com/articledetail.php?ID=00072>

<sup>25</sup> <https://krusomkuan.weebly.com/364836093639365736293627363436103607364836193637361836091.html>

บริษัทข้ามชาติต้องการบุคลากรที่สามารถสื่อสารภาษาของชนชาตินั้นๆ ได้ โดยเฉพาะงานนำเข้าและส่งออกสินค้า ซึ่งลำพังเพียงการรู้แค่ 2 ภาษาคงไม่เพียงพอ ดังนั้นหากใครที่มีทักษะภาษาที่ 3<sup>26</sup> หรือมากกว่านั้น ย่อมได้เปรียบเหนือคู่แข่งในการสมัครงานสายนี้ สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

“ถ้าได้ภาษาอื่นๆด้วยนอกจากภาษาอังกฤษอย่างเดียว เช่น ภาษาเกาหลี ภาษาญี่ปุ่น ได้งานแน่นอน”  
(ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K4)

การสื่อสารได้หลายภาษาจะทำให้เราเข้าถึงคนได้หลายกลุ่ม จึงไม่แปลกที่บริษัทส่วนมากจะอยากได้คนที่มีทักษะด้านภาษาต่าง ๆ เข้าไปช่วยให้การติดต่อสื่อสารและการทำงาน ซึ่งภาษาที่นิยม ยกตัวอย่างเช่น อังกฤษ จีน ญี่ปุ่น ดังนั้นการรู้ภาษาที่สองหรือสามจึงกลายเป็นข้อได้เปรียบของคนทำงาน ไม่ว่าจะเป็นโอกาสในการได้งาน หรือโอกาสมีรายได้ที่สูงขึ้น เนื่องจากความคาดหวังของนายจ้างในทุกวันนี้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ความสามารถในการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพแบบข้ามวัฒนธรรม พรหมแดน และภาษากลายเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่ง

### 1.5 งานจัดการเอกสาร

การบริหารงานเอกสาร<sup>27</sup> เป็นการจักระบบงานเอกสารในองค์กร ให้มีประสิทธิภาพ เอกสารมีความปลอดภัย จัดเก็บเป็นระบบ สามารถสืบค้นมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการบริหารจัดการองค์กร ให้บรรลุวัตถุประสงค์ รวมทั้งสามารถนำข้อมูลมาสร้างกลยุทธ์ในการแข่งขัน สามารถต่อสู้กับคู่แข่งชั้นในทางธุรกิจได้เป็นอย่างดี เช่น ข้อมูลทางการขาย ข้อมูลทางการเงิน ข้อมูลบุคลากร และการบริหารงานเอกสาร เป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับทุกองค์กร ในปัจจุบันเอกสารที่มีการติดต่อ เข้า-ออก ในองค์กร อาจจะเป็นจดหมาย อิเล็กทรอนิกส์ เอกสารที่เป็นกระดาษ ขึ้นอยู่กับนโยบายด้านงานเอกสารขององค์กรนั้นๆ องค์กรต่างๆ ที่มีการดำเนินงานไม่ว่าจะเป็นองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน ที่มีขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่ ย่อมมีการติดต่อสื่อสารระหว่างกันทั้งภายใน และภายนอกองค์กร เพื่อสร้างความเข้าใจ ความสัมพันธ์อันดีต่อกัน การติดต่อสื่อสารทางเอกสารก็เป็นเครื่องมือที่นิยมใช้ในการติดต่อสื่อสารประเภทหนึ่ง ที่สามารถทำให้การติดต่อสื่อสารบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร

ความหมายและความสำคัญของการจัดเก็บเอกสารการจัดเก็บเอกสาร ( Filing system) หมายถึง กระบวนการในการจำแนก จัดเก็บเอกสารให้เป็นระเบียบเพื่อให้ความสำคัญของการเก็บเอกสารเมื่อธุรกิจให้ความสำคัญกับเอกสาร โดยถือว่าเอกสารเป็นเสมือนความจำของธุรกิจ และเอกสารใช้เป็นหลักฐานสำคัญที่ต้องเก็บไว้เพื่อการตรวจสอบหรือค้นคว้าในอนาคตแล้วดังนี้ ธุรกิจต้องมีการเก็บเอกสารที่ดี เพื่อรวบรวม

26

<https://th.jobsdb.com/th/articles/%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%A9%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A1-%E0%B8%AA%E0%B8%A1%E0%B8%B1%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99/>

27 [http://www.phayaotc.ac.th/external\\_links.php?links=986](http://www.phayaotc.ac.th/external_links.php?links=986)

เอกสารให้เป็นหมวดหมู่ เป็นระเบียบ เอกสารไม่ชำรุดเสียหาย สะดวกต่อการค้นหาเมื่อต้องการใช้ และมีวิธีการเก็บเอกสารที่เหมาะสมกับธุรกิจ ซึ่งผู้มีหน้าที่ในการเก็บเอกสารจำเป็นต้องมีความรู้ด้านการเก็บเอกสารเป็นอย่างดีด้วย ดังนั้น ก่อนจะเก็บเอกสารจะต้องมีการวางแผนไว้ล่วงหน้าให้พร้อมโดยคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น สถานที่เก็บเอกสาร อุปกรณ์สำหรับเก็บเอกสาร ระบบการจัดเก็บเอกสาร ขั้นตอนในการปฏิบัติเกี่ยวกับเอกสาร เป็นต้นวัตถุประสงค์ของการเก็บเอกสารแหล่งเก็บเอกสารเปรียบเสมือนศูนย์ความจำของธุรกิจและเป็นที่ยอมรับของหลักฐานต่าง ๆ ของธุรกิจไว้ทั้งหมด

“คนพิการแขนข้างเดียวหรือขาสามารถทำงานธุรการ งานเอกสาร จัดเอกสาร ลังเอกสารได้” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K8)

ผู้จัดเก็บเอกสาร<sup>28</sup> จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีความชำนาญในการจัดเก็บเอกสารตามระบบการเก็บเอกสารที่บริษัทของตนเองกำหนดไว้ พร้อมทั้งเป็นผู้ที่มีความละเอียดรอบคอบ มีระเบียบวินัย และรักงานด้านนี้ และมีอุปนิสัยรักการอ่านหนังสือ หน้าที่โดยตรงคือ เป็นผู้จัดเอกสารที่ได้รับเข้ามาเก็บเข้าแหล่งเก็บเอกสารอย่างถูกวิธี และจัดเก็บความเรียบร้อย ดูแลจัดการเกี่ยวกับเอกสาร บำรุงรักษาเอกสารให้อยู่ในสภาพที่ดียิ่งเสมอ และคอยให้บริการแก่ผู้ที่มีความประสงค์จะขอใช้เอกสารด้วย สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งไม่เป็นปัญหากับผู้พิการทางร่างกายด้วย

“งานอีกประเภทที่คนพิการทำได้เหมือนกันกับคนทั่วไป คืองานที่มีลักษณะซ้ำๆ เดิมๆ คือจัดการเอกสารต่างๆ” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K13)

## 1.6 การจดบันทึกข้อมูล

การจดบันทึกจากการฟัง<sup>29</sup> การฟังคำบรรยายและการจดบันทึกเป็นของคู่กัน บันทึกคำบรรยายคือ ผลของการสื่อสารระหว่างผู้บรรยายกับผู้ฟัง คำบรรยายเป็นเสมือนคำสนทนาของผู้พูดกับผู้ฟัง ผู้สอนกับผู้เรียน ผลการสนทนาจะประสบผลสำเร็จเพียงใด จะดูได้จากบันทึกที่จด ถ้าผู้ฟังหรือผู้เขียน เข้าใจเรื่องที่ฟังดี บันทึกก็จะดีไปด้วยการที่ผู้ฟังจะเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ หลายประการ อาทิเช่น ความสนใจในเรื่องที่บรรยาย รูปแบบของการบรรยาย ความพร้อมของผู้ฟัง นอกจากเรื่องการฟังแล้วผู้เรียนจะต้องรู้วิธีการจดบันทึกอย่างมีประสิทธิภาพ คือ รู้แนวทาง ในการจดและวิธีการจดด้วย สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งงานในลักษณะจดบันทึกข้อมูลไม่เป็นปัญหากับผู้พิการทางการได้ยินด้วย

<sup>28</sup> <https://sites.google.com/site/578402suphakphon/page3>

<sup>29</sup> [http://www.digitalschool.club/digitalschool/thai2\\_4\\_1/thai5\\_7/more/page1.php](http://www.digitalschool.club/digitalschool/thai2_4_1/thai5_7/more/page1.php)

“ผู้พิการทางการได้ยินสามารถดูกล้องวงจรปิด cctv และจดบันทึกความผิดปกติต่างๆที่เห็นได้เป็นอย่างดี เป็นอีกหนึ่งหน้าที่ที่ทำได้” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K8)

สิ่งสำคัญในการเป็นผู้บันทึก<sup>30</sup>คือต้องรู้จุดมุ่งหมายในการฟังแต่ละครั้งว่าฟังเพื่อให้เกิดความรู้ หรือความเพลิดเพลิน หรือเพื่อจับใจความสำคัญ หรือเพื่อหาเหตุผลโต้แย้ง ขณะที่ฟัง หากจุดสำคัญของเรื่องราวระหว่างที่บันทึก สามารถขีดเส้นใต้คำสำคัญได้สิ่งที่ผู้บันทึกควรทำ คือ ต้องเป็นผู้ฟังที่ดี ฟังอย่างตั้งใจ มีสมาธิในการฟัง และบันทึกโดยการจับประเด็น เน้นสรุปประเด็นสำคัญ อย่างเที่ยงตรง การเป็นผู้บันทึกมีความสำคัญมาก ขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคล จึงต้องมีการฝึกทักษะอย่างสม่ำเสมอ เมื่อมีทักษะการบันทึกในแต่ละรูปแบบแล้ว เชื่อว่าความรู้และประสบการณ์ที่สำคัญ จะถูกรวบรวมและจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ของหน่วยงานและองค์กร ส่งเสริมให้องค์กรของเราไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

### 1.7 ออกร้าน/ขายของ (กรณีรับสัมปทานหรือจัดตลาดนัดผู้พิการแทนการจ้างงาน)

การขาย<sup>31</sup>เป็นหน้าที่หนึ่งในการตลาด แต่มีความสำคัญต่อระบบการตลาดมาก ในฐานะที่เป็นผู้สร้างการแลกเปลี่ยนสินค้าบริการขึ้น ช่วยให้เกิดอาชีพต่างๆ เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจในระบบท้องถิ่น ช่วยให้สังคมมีความสุข สะดวกสบายจากสินค้าต่างๆ ที่นำมาเสนอขาย การขายเป็นศิลปะ ซึ่งต้องรู้จักปรับหลักการให้เหมาะสมกับสภาพของลูกค้าแต่ละคน ทุกประเภท ทุกสถานที่ ทุกสถานการณ์ การใช้ศิลปะการขายต้องมีการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ

“มีจัดตลาดนัดคนพิการแทน ตามอัตราส่วนของพนักงาน ตามที่กฎหมายกำหนด ก็จะได้ร้านค้าหลายร้าน ก็น่าเดิน แล้วก็ดีกับคนงานด้วย ทางบริษัทก็ไม่ต้องหาร้านค้าอื่นๆมาให้ จัดเดือนละ 2 ครั้ง ก็จะมีผู้ดูแลคนพิการมาติดต่อเองเลย เพราะโรงงานอยู่ในนิคม เค้าจะรู้กันว่ามาติดต่อยังไง” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K12)

“พนักงานพิการมี 1 อัตรา นอกนั้นจัดเป็นสัมปทานให้คนพิการและผู้ดูแลมารับลูกชิ้นปลาหลายๆแบบไปขาย/สร้างรายได้ต่อตามอัตราส่วนตามกฎหมาย” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K1)

### 1.8 การใช้อุปกรณ์สำนักงาน

งานสำนักงาน หมายถึงการปฏิบัติงานต่างๆ ภายในสำนักงาน ซึ่งมักจะเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับเอกสาร การวางแผนและการจัดการเพื่อวัตถุประสงค์ในการควบคุม การประมวลเหตุการณ์และดำเนินงานด้วย

<sup>30</sup> <https://www2.si.mahidol.ac.th/km/knowledgeassets/kmexperience/kmarticle/9973/>

<sup>31</sup> [http://praveetelearning.com/elearning\\_content.php?subject\\_id=1&chapter\\_id=5](http://praveetelearning.com/elearning_content.php?subject_id=1&chapter_id=5)

ประสิทธิภาพ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วสำนักงานมักจะถูกจัดให้เป็นศูนย์การปฏิบัติงานเอกสาร ศูนย์ความจำ แหล่งอำนวยความสะดวก พบปะติดต่อประสานงานระหว่างผู้มาติดต่อและผู้ที่ทำงานอยู่ภายในสำนักงาน เครื่องใช้สำนักงาน<sup>32</sup> หมายถึง เครื่องมือเครื่องใช้ที่ช่วยในการปฏิบัติงานของพนักงานในสำนักงานให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยและถูกต้องชัดเจน

“คนพิการแขนข้างเดียวหรือขาสามารถทำงานธุรการ ถ่ายเอกสาร ซ่อมเครื่องถ่ายเอกสารได้” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K6)

เครื่องใช้สำนักงานในปัจจุบันได้รับการพัฒนาให้มีความทันสมัย มีความสามารถ และมีประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น การใช้เครื่องใช้สำนักงานจึงช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานของพนักงานในสำนักงานได้มาก สำนักงานเลือกใช้เครื่องใช้สำนักงานโดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ในการเลือกเครื่องใช้สำนักงานเพื่อให้ได้เครื่องใช้สำนักงานที่มีประโยชน์คุ้มค่ามากที่สุด

## 2. ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (soft skills)

### 2.1 ความอดทน

ความอดทนเป็นพลังของความสำเร็จ อดทนต่อคำพูด อดทนต่อพฤติกรรมการดูหมิ่นหรือสบประมาท อดทนต่อความเครียดในการทำงาน คนบางคนลาออกจากที่ทำงานเพราะเจอหัวหน้างานพูดจารุนแรง หรือเพียงแค่ถูกต่อว่าต่อหนำที่ประชุมเท่านั้น หากต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เลวร้ายหรือไม่ปรารถนา ขอเพียงแต่ให้มีความอดทนและอดกลั้นเอาไว้ แล้วจะสามารถเผชิญกับปัญหาต่างๆ ได้สำเร็จ<sup>33</sup> สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

“ถ้าผู้พิการที่ทำงานอยู่ในโรงงาน มีความอดทน และมีทักษะเชิงบวก จะดีมาก ทำงานต่างๆ ผ่านไปได้ด้วยดี ไม่ว่าจะต้องพบเจอสถานการณ์แบบไหนในที่ทำงาน” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K5)

ความอดทนมาจากคำว่าขันติ<sup>34</sup> หมายถึงการรักษาปกติภาวะของตนไว้ได้ ไม่ว่าจะถูกกระทบกระทั่งด้วยสิ่งอันเป็นที่พึงปรารถนาหรือไม่ก็ตาม มีความมั่นคงหนักแน่นเหมือนแผ่นดินงานทุกชิ้นในโลกไม่ว่าเล็กหรือใหญ่ที่สำเร็จมาได้ก็ด้วยคุณธรรมข้อนี้ ลักษณะที่สำคัญยิ่งของขันติ คือตลอดเวลาที่อดทนอยู่นั้นต้องมีใจผ่องใส ไม่เศร้าหมองอดทนถอนตัว หรือหลีกเลี่ยงจากความชั่ว อดทนทำดีต่อไป อดทนรักษาใจไว้ให้ผ่องใส ไม่เศร้าหมอง

<sup>32</sup> <https://sites.google.com/site/kruticha/bth-reiyn/ngan-thurkic/hnwy-thi-2-ngan-sanakngan/kar-cad-keb-xeksar>

<sup>33</sup> <https://www.gotoknow.org/posts/466803>

<sup>34</sup>

<https://www.foodnetworksolution.com/wiki/word/2318/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%97%E0%B8%99>

คนที่มีอุปนิสัยที่เป็นจุดแข็งด้านความอดทน คือคนที่สามารถจัดการกับสิ่งที่เริ่มต้นไว้ให้เสร็จสิ้น ไม่ว่าจะต้องเผชิญกับอุปสรรค หรือความน่าเบื่อมากแค่ไหนก็ตาม โดยคนที่มีคุณลักษณะนี้มีจุดเด่นในการสร้างภาวะของการสิ้นไหล หรือเพลิดเพลลินในการทำงานได้ ซึ่งเป็นผลมาจากความมั่นคงภายในจิตใจ แตกต่างจากแรงขับภายนอกที่มาจากกำหนดเวลา การบังคับ และการดำเนินกิจกรรมได้ลุล่วงตามเป้าหมายนั้นมักจะสร้างพลังงานเชิงบวก และความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับคนที่มีจุดแข็งด้านนี้ได้อย่างมาก<sup>35</sup>

## 2.2 การเปิดใจที่จะเรียนรู้

การยอมรับแนวคิดใหม่<sup>36</sup> การเรียนรู้เพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จในการทำงานนั้น ควรเริ่มต้นที่การละทิ้งรูปแบบเดิมเสียก่อน เพราะการยึดติดอยู่กับกรอบเดิม อีกทั้งยังปฏิเสธแนวทางใหม่ จะยิ่งทำให้ห่างไกลจากความสำเร็จที่เราตั้งเป้าไว้ อย่าคิดว่าแนวทางใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นนั้นจะไม่เกิดประโยชน์กับองค์กรของคุณ แต่ให้ลองคิดว่าการทดลองสิ่งใหม่ๆ เป็นการหาแนวทางเพื่อการพัฒนาตนเองต่อไป

*“ปรับวิธีการทำงานตามลักษณะงานให้เหมาะสมกับข้อจำกัดทางร่างกาย พร้อมทั้งจะเรียนรู้ นำเสนอฝึกฝน วิธีการทำงานที่ทำให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดภายใต้ข้อจำกัดทางร่างกาย ซึ่งตัวผู้พิจารณาเองเป็นคนที่สามารถรู้ข้อจำกัดและการทำลายข้อจำกัดเหล่านั้นได้ดีที่สุด” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K9)*

การเปิดใจเพื่อเริ่มต้นเรียนรู้สิ่งใหม่ (Open-mindedness) ถือเป็นหนึ่งในทักษะทางอารมณ์และสังคมที่สำคัญ<sup>37</sup> หมายถึง “การที่คนเราอยากเรียนรู้ มีความสงสัย และอยากสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อการพัฒนาตนเอง” (Primi และคณะ 2016) ซึ่งถือว่าเป็นหนึ่งข้อที่สำคัญของ "ทักษะทางอารมณ์และสังคม (Social-Emotional Skills)" สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งในการทำงานกับเพื่อนร่วมงาน และในหน้าที่ความรับผิดชอบที่ต้องพบปะลูกค้าขององค์กร

*“การรับลูกค้า ต้องยิ้มแย้ม สะอาดสะอาด กล้าคุยกับคนแปลกหน้า” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K2)*

*“พร้อมในการเรียนรู้ มีใจในการเรียนรู้ ยอมรับฟังความคิดเห็น เป็นทีมเวิร์ค” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K3)*

<sup>35</sup>

<https://www.mindsetmaker.co/perseverance-%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%97%E0%B8%99/>

<sup>36</sup>

<https://th.jobsdb.com/th/articles/%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%83%E0%B8%88%E0%B9%80%E0%B8%9E%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B9%88/>

<sup>37</sup> <https://insku.com/idea/-N8XFMaCwNPx9msysBJ8>

ความรู้ต่างๆ อยู่รอบตัวเราเสมอ และการเรียนรู้<sup>38</sup> ก็เป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิต คนทำงานทุกคนคงไม่มีใครอยากย่ำอยู่กับที่ ไม่พัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นกว่าเดิม “จงทำตัวเป็นน้ำครึ่งแก้ว” จึงเป็นคติประจำใจที่ใช้ได้ดีเสมอ เพราะเราสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อนำมาปรับใช้ในทุกวันของการทำงาน และองค์กรทุกวันนี้ก็ให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรอยู่ไม่น้อย เพื่อให้พนักงานได้มีโอกาสพัฒนาฝีมือและสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 2.3 ยิ้มแย้มแจ่มใส

ความยิ้มแย้มแจ่มใส<sup>39</sup> ทำให้บรรยากาศในการทำงานดี สมองปลอดโปร่ง อารมณ์แจ่มใส คิดอะไรออกง่าย ทำอะไรทั้งหนักและเบาได้อย่างราบรื่น มีมนุษยสัมพันธ์ดีจะทำให้เขาออกปากขอความช่วยเหลือผู้อื่นได้ง่าย โดยเฉพาะในงานที่เกินกำลัง หรือไม่สอดคล้องกับความเชี่ยวชาญ เขาสามารถขอความช่วยเหลือโดยมีคนพร้อมที่จะช่วยเหลือเขาได้ทันที เพราะติดค้างในความเป็นคนดี คนน่ารักของเขา

ยิ้มแย้มแจ่มใส<sup>40</sup> สร้างความประทับใจ การยิ้มแย้มแจ่มใสจะทำให้คุณมีเสน่ห์ที่น่าคบหาสมาคมด้วยแน่นอนว่าจะไม่มีใครอยากร่วมงานกับคนที่ทำหน้านิวคิ้วขมวดอยู่เป็นประจำทำหน้าบึ้งตึงอยู่ตลอดเวลาหรือทำสีหน้าเบื่อหน่ายเมื่อต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น การทำงานด้วยรอยยิ้มจะส่งผลให้คุณทำงานอย่างมีความสุข และทำให้คุณพร้อมที่จะรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น เพราะใจคุณมีความสุข ก็จะทำให้จิตคุณไม่ฟุ้งซ่าน และในที่สุดเมื่อจิตคุณนิ่ง คุณย่อมมีสติ สมาธิ และปัญญาในการวางแผนงานและตัดสินใจปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

*“การรับลูกค้า ต้องยิ้มแย้ม กล่าวคุยกับคนแปลกหน้า” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K2)*

นอกจากนี้ การยิ้มแย้มแจ่มใส<sup>41</sup> ถือเป็นหัวใจในการให้บริการ แสดงถึงความเต็มใจและความกระตือรือร้นที่จะให้บริการ เป็นความรู้สึกภายในของบุคคลที่เราเป็นผู้ให้บริการ จะทำหน้าที่ให้ดีที่สุดให้ความรู้สึกดังกล่าวนี้ จะสะท้อนมาสู่ภาพที่ปรากฏในใบหน้าและกิริยาท่าทางของผู้ให้บริการ คือการยิ้มแย้มแจ่มใสที่ทักทายด้วยไมตรีจิต การยิ้มแย้มแจ่มใสจึงถือเป็นบันไดขั้นสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จขององค์กร การยิ้มคือการเปิดหัวใจการให้บริการที่ดี

### 2.4 รักษาความสะอาด/สะอาดสะอ้าน

38

<https://th.jobsdb.com/th-th/articles/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B9%88/>

39 <https://www.doe.go.th/prd/songkhla/service/ความสุขในการทำงานกับพื้นฐานบุคลิกภาพ>

40 [https://www.hrcenter.co.th/file/columns/hr\\_f\\_20170510\\_171623.pdf](https://www.hrcenter.co.th/file/columns/hr_f_20170510_171623.pdf)

41 <https://sites.google.com/site/knowledgemanagement9/hawci-kar-brikar>

บุคลิกภาพทางกาย หมายถึง รูปลักษณ์ภายนอกของบุคคล เพราะเป็นสิ่งแรกที่ปรากฏแก่สายตาผู้คนที่ตั้งนั้นความสะอาดของร่างกายจึงเป็นสิ่งสำคัญ เนื้อตัวสะอาดสะอาด<sup>42</sup> ให้ลองนึกภาพโต๊ะอาหารที่มีจานชามกองพะเนิน ตัวคุณจะเช่นกัน ตัวอย่างของความสะอาด เช่น เล็บมือ-เล็บเท้า สะอาด ตัดเล็บให้สั้น และรักษาความสะอาดของเล็บ ผมควรสระผม และหวีผม ไม่ให้ผมดูรุงรัง และควรแปรงฟัน หรือตรวจดูว่ามีอาหารติดซอกฟันหรือไม่ และระมัดระวังเรื่องกลิ่นปาก เป็นต้น สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

“การรับลูกค้า ต้องแต่งกายให้สะอาดสะอาด” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K12)

## 2.5 การมีปฏิสัมพันธ์เข้ากับเพื่อนร่วมงาน (socialize)

การสร้างความสัมพันธ์ไมตรีที่ดีทางสังคม<sup>43</sup> จะช่วยให้เราทำงานร่วมกับคนอื่นในองค์กรได้ง่ายขึ้น และทำให้สภาพแวดล้อมในที่ทำงานมีแต่พลังบวก ทำให้เรามีกำลังใจในการทำงานอีกด้วย โดยวิธีสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมงานใหม่ คือพยายามพบปะพูดคุยกันและจำชื่อเพื่อนในทีมให้ได้ มี eye contact ในขณะพูดคุยกัน เป็นมิตร เอาใจใส่ และเคารพเพื่อนร่วมงาน พยายามทำความเข้าใจบทบาทและความรับผิดชอบของเพื่อนร่วมงาน สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

“นอกจากการทำงานแล้วการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานก็สำคัญ” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K5)

การเป็นคนมีอัธยาศัยไมตรีอันดีเข้ากับคนส่วนใหญ่ได้ เห็นใครทำอะไรแล้วไม่นั่งเฉย มีจิตสำนึกสาธารณะ ชอบช่วยเหลือเกื้อกูลเพื่อนร่วมงาน เพื่อนมนุษย์ กล่าวอย่างสั้นที่สุดก็คือ การไม่เห็นแก่ตัวนั่นเอง การปรับตัวให้สามารถอยู่ร่วมกับเพื่อนร่วมงาน<sup>44</sup> ได้อย่างปกติในลักษณะ “มีสุขร่วมเสพ มีทุกข์ร่วมต้าน”

“ไม่ทำตัวแปลกแยก แตกต่าง ซึ่งอาจเป็นผลมาจากทัศนคติต่อตัวเอง เพราะหากสามารถเข้าสังคมได้ดี การมีเพื่อน มีสังคมการทำงานที่ดี จะเป็นปัจจัยส่งเสริมให้ผู้พิการสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K9)

## 2.6 ความตั้งใจในการทำงาน

ความมุ่งมั่นในการทำงาน<sup>45</sup> หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจและรับผิดชอบในการทำหน้าที่การงานด้วยความเพียรพยายาม อดทน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

ผู้ที่มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม พุ่มเพกกำลังกาย กำลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่

<sup>42</sup> <https://thematter.co/rave/style-rules-men/25255>

<sup>43</sup> <https://adaptivity.us/th/>

<sup>44</sup> <https://goodlifeupdate.com/healthy-mind/dhamma/30515.html>

<sup>45</sup> <https://www.facebook.com/armyfilm/posts/>

กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

*“คนที่ทำอยู่เขาหางาน คือพวกกระทือร้อน” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K7)*

คนประสบความสำเร็จ มีคุณสมบัติของความอดทนกับการรอคอยโอกาสที่จะผ่านพ้นปัญหาไปให้ได้ ไม่กังวลกับสิ่งที่เกิดขึ้น แล้วมีวินัยและพัฒนาตัวเองในการมุ่งมั่น<sup>46</sup> ทุ่มเทให้กับวิธีการไปสู่เป้าหมาย มากกว่าปัญหาและอุปสรรค คนประสบความสำเร็จให้ความสำคัญกับการเดินทางไปสู่เป้าหมายไม่ใช่คิดแต่ความสำเร็จแล้วไม่ลงมือทำ การมุ่งมั่น ทุ่มเท ไม่ใช่การทำอะไรไม่มีแบบแผน แต่เป็นการปฏิบัติตามแผนอย่างต่อเนื่อง และไม่ยกเลิกเป้าหมาย ไม่ว่าจะเกิดสถานการณ์ใดขึ้นก็ตาม

## 2.7 ทักษะการสื่อสาร

การสื่อสาร<sup>47</sup> นับเป็นกุญแจสำคัญในการรักษาความสัมพันธ์เชิงบวก ไม่ว่าจะกับเพื่อนร่วมงาน ครอบครัว หรือเพื่อนฝูง โดยเฉพาะในที่ทำงานซึ่งเราต้องพบคนมากมายที่แตกต่างกันทั้งภูมิหลังชีวิต ความคิด หรืออุปนิสัย และเมื่อต้องทำงานร่วมกัน การสื่อสารจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ มีคนจำนวนไม่น้อยที่เกิดปัญหากับการทำงาน บางครั้งอาจรุนแรงถึงขั้นอยากลาออกจากงาน เนื่องจากมีปัญหาในการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

*“ทักษะการสื่อสารไม่ใช่แค่การพูดให้รู้เรื่องแต่หมายถึงการพูดคุยกับเพื่อนร่วมงานกับหัวหน้างาน ” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K8)*

*“หากผู้พิการเป็นผู้มีความบกพร่องทางการได้ยิน หรือมองเห็น (ในโรงงานมีผู้พิการทางการมองเห็น ซึ่งสามารถมองเห็นด้วยตาหนึ่งข้าง จึงปฏิบัติงานได้) ก็จะต้องสื่อสารได้ แม้ว่าจะมีข้อจำกัด แต่ต้องสามารถรับคำสั่ง หรือการสื่อสารอื่นๆ จากหัวหน้างาน และ ผู้ร่วมงานได้” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K15)*

เช่นเดียวกันกับเรื่องอื่นๆ เราสามารถปรับปรุงและพัฒนาการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงานได้ด้วยวิธีการฝึกฝนทักษะบางอย่างเป็นประจำ เพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และแน่นอนว่ามันจะส่งผลต่อการทำงานและการใช้ชีวิตในที่ทำงานของคุณให้ดีขึ้น รวมถึงนำไปต่อยอดใช้กับความสัมพันธ์รูปแบบอื่นๆ ในชีวิตได้

## 2.8 การจัดการภาวะอารมณ์

<sup>46</sup> <https://www.entraining.net/manual/b6/มุ่งมั่น-ทุ่มเทกับเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง-Discipline/>

<sup>47</sup> <https://themomentum.co/worktips-communicate-colleague/>

ทัศนคติ<sup>48</sup> ถือเป็นตัวชี้วัดสำคัญที่สามารถทำให้เราประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในการทำงานได้ เพราะคนที่เก่งมากๆ หากมีทัศนคติที่จำกัด (Fixed Mindset) สุดท้ายแล้วก็อาจต้องเจอกับความล้มเหลวได้ ในทางกลับกันคนที่มีความคิดที่เติบโตและยืดหยุ่น (Growth Mindset) แม้อาจไม่เก่งมากนัก พวกเขาจะพยายามปรับปรุงและพัฒนาตัวเองอยู่เสมอจนก้าวสู่ความสำเร็จได้ ทัศนคติจึงเป็นหนึ่งในเกณฑ์วัดที่ฝ่ายบุคคลขององค์กรนิยมใช้ในการคัดเลือกผู้สมัครเข้าทำงานในองค์กร สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

“คนพิการบางคนจะรู้สึกว่าคุณด้อย จะปลื้มตัว หรือมีอารมณ์ที่ควบคุมยาก” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K10)

“การมี Positive attitude (ทัศนคติเชิงบวกต่อตัวเอง) เป็นสิ่งสำคัญ ไม่มองว่าความพิการเป็นอุปสรรคในการทำงาน พยายามปรับตัวและพัฒนาตัวเองให้สามารถทำงานให้สำเร็จได้ ไม่ด้อยคุณค่าตนเองจากความพิการ ไม่ใช่ความพิการเป็นข้ออ้างหรือข้อจำกัดในการรับงานที่ทำทนาย หรือ เป็นเหตุแห่งการเรียกร้องความเห็นอกเห็นใจ,ลดมาตรฐานที่พึงจะเป็นตามลักษณะงาน” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K9)

ในการทำงานบางครั้งต้องพบเจอสถานการณ์ที่ต้องเผชิญกับงานหนัก แรงกดดัน หรือปัญหาต่างๆ การมีทัศนคติที่ดีและอดทนต่อสถานการณ์ต่างๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้สามารถรับมือและฟื้นตัวกลับมาได้อย่างรวดเร็ว ไม่จมอยู่กับปัญหานาน มองไปข้างหน้า มองปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องที่รับมือได้ ไม่ท้อถอยในการหาทางแก้ปัญหา ไม่จำเป็นต้องรอให้ทุกอย่างพร้อมค่อยลงมือทำ แต่ให้ลงมือทำ แล้วค่อยๆ เรียนรู้ปรับปรุงไป กล้าที่จะลองผิดลองถูก เพราะหากรอให้ทุกอย่างพร้อม หรือยึดติดกับแบบแผนในอดีต เอาแต่คิดว่าทำไม่ได้ ไม่กล้าเรียนรู้หรือทดลองสิ่งใหม่ ก็จะทำให้ขาดโอกาสในการพัฒนาตัวเอง

## 2.9 ความมั่นใจในตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง

ความมั่นใจในตนเอง หมายถึงความมั่นใจในความสามารถ ศักยภาพ และการตัดสินใจของตน ความมั่นใจกล้าแสดงออกที่จะปฏิบัติงานให้บรรลุผล หรือเลือกวิธีที่มีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน หรือแก้ไขปัญหาให้สำเร็จลุล่วงแม้ว่าจะมีอุปสรรคก็ยังสามารถทำสิ่งนั้นต่อไป โดยมีความมั่นใจว่าสิ่งนั้นจะสำเร็จ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ เพื่อให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข อย่างไรก็ตาม ความมั่นใจในตนเอง ไม่ได้หมายถึงการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ยกตนเองเป็นใหญ่และมีความเป็นอัตตาสูง<sup>49</sup>

Self-Esteem<sup>50</sup> คือ การเห็นคุณค่าในตัวเอง การมีความพึงพอใจในตนเอง เชื่อว่าตัวเองก็มีคุณค่าเช่นกัน แสดงออกถึงการรู้สึกภาคภูมิใจ มีความมั่นใจ รวมไปถึงการมีความสุขกับการได้เป็นตัวของตัวเอง

<sup>48</sup> <https://adecco.co.th/en/knowledge-center/detail/4-attitudes-hr-is-looking-for>

<sup>49</sup> เอกสารสำนักตรวจสอบภายใน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

<sup>50</sup> <https://thepractical.co/self-esteem-development/>

จุดเริ่มต้นทุกอย่างมักเริ่มขึ้นจากตัวเอง เราเองก็มักถูกสอนเสมอว่าก่อนที่จะรักใครก็ตาม เราต้องรักตัวเองให้เป็นเสียก่อน เพราะก่อนที่จะเราจะรับผิดชอบชีวิตใครก็ตาม เราต้องรับผิดชอบต่อชีวิตตัวเองให้ได้เสียก่อน และก่อนที่จะอยากให้ใครมานับถือเรา เราก็ต้องเรียนรู้ที่จะนับถือตัวเองอย่างแท้จริงเสียก่อน

การขาด self-esteem<sup>51</sup> ในชีวิตประจำวัน เราอาจจะไม่มั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตัวเอง ไม่มั่นใจในความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง รู้สึกว่าเราไม่ได้เป็นที่รัก เพราะเราเองยังดีไม่พออยู่เสมอ แต่เมื่อเรามี self-esteem ต่ำกว่าที่ควรจะเป็นในการทำงาน จะให้ตัวเองไม่กล้ามีความเสี่ยงในการทำงาน เริ่มต้นจากไม่กล้าเสนอไอเดียใหม่ๆ เพราะกลัวว่ายังดีไม่พอ หรือไม่มั่นใจที่จะพูดออกไป จนเลือกที่จะเก็บไว้ก่อนแล้วกัน จนทำให้ในระยะยาว เราไม่กล้าออกจาก comfort zone ของตัวเอง เพราะการก้าวไปมากกว่านี้ มันเกินความมั่นใจของเราเองไปแล้ว สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

*“สภาพการทำงาน บางครั้งถูกทริทเป็นคนพิการ เค้ารู้สึกว่าเค้าด้อย เค้ามานในฐานะคนพิการต้องเจียมตัว ดังนั้นควรมีการให้ความรู้เพิ่มเติมให้เค้ามีความมั่นใจในตัวเอง Self confidence or self esteem” (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ K11)*

บทความจาก Forbes บอกว่า คนที่ขาดความภาคภูมิใจในตัวเอง มักไม่กล้าเผชิญกับความเสี่ยง โดยเฉพาะในเรื่องงาน เราจึงมักทำอะไรซ้ำๆ อยู่ใน comfort zone ของเรา ในขอบเขตที่เราคิดว่าเราจะไม่ผิดพลาด จะไม่ถูกตำหนิ แต่เราจะไม่ได้ออกไปข้างหน้าเลย ถ้าเรายังทำงานตามมาตรฐานเดิมทุกวัน การสร้างความมั่นใจให้ตัวเอง อาจจะต้องเริ่มที่ความภาคภูมิใจในสิ่งที่เราทำก่อน ลองก้าวออกจากพื้นที่แสนสบายใจไปสู่ความท้าทายเล็กน้อยให้กับตัวเอง ความสำเร็จเรื่องเล็กน้อยในครั้งที่เราก้าวออกไป อาจจะช่วยให้เราก้าวขึ้นบันได self-esteem ไปอีกหนึ่งขั้น

กล่าวโดยสรุป เรื่องทักษะความเชี่ยวชาญ หรือการจัดลักษณะงานให้เหมาะสมกับความพิการ ควรให้ความสำคัญเรื่องทักษะความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills) เป็นพื้นฐาน จัดงานให้เหมาะสมข้อจำกัดโดยพิจารณาจากลักษณะงานได้ อย่างไรก็ตาม ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills) เป็นเรื่องที่สำคัญกว่า ได้แก่ ทักษะคิดและการจัดการภาวะอารมณ์ (Mindset/Attitude) ซึ่งเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงาน

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ ปัจจัยแวดล้อมที่สำคัญต่อการพัฒนาทักษะการทำงานสำหรับผู้พิการ คือทัศนคติของเพื่อนร่วมงานที่มีต่อผู้พิการ ถ้าผู้พิการเข้าไปอยู่ในสังคมการทำงานที่ดี จะมีโอกาสที่จะทำงานได้ราบรื่น แต่หากคนในองค์กร เพื่อนร่วมงานที่อยู่รอบตัวมีทัศนคติลบ เช่น เหยียด ไม่ให้เกียรติ มองว่าเป็นภาระ มักจะส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการปรับตัว การเรียนรู้ และทัศนคติต่อตนเองของผู้พิการ ยิ่งไปกว่านั้น องค์กรควรจะต้องสนับสนุนและจัดให้มีผู้แนะนำและคอยช่วยเหลือในการใช้ชีวิตอยู่

<sup>51</sup> <https://thematter.co/social/self-esteem-at-work/130406>

ในที่ทำงาน เพื่อไม่ให้ผู้พิการมีอุปสรรคในการสื่อสารหรือเคลื่อนไหว เพื่อลดช่องว่างและข้อจำกัดที่ผู้พิการมีในการทำงาน

### 4.3 ผลการประชุมระดมสมองเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูล

หลังจากที่ทีมวิจัยได้ข้อมูลจากการศึกษาความต้องการ (Need Assessment) รูปแบบการรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อทำงานสำหรับผู้พิการทั่วประเทศไทยและการศึกษาเนื้อหาทักษะการทำงานจำเป็นสำหรับผู้พิการเพื่อตอบสนองความต้องการผู้ประกอบการ ทีมวิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวเพื่อสร้างการประชุมระดมสมองกับผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาแผนการเรียนการสอน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการฝึกทักษะอาชีพผู้พิการ ได้แก่ อาจารย์ 2 คน วิทยากร 1 คน และล่ามภาษามือ 2 คน โดยเป้าหมายเพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกเพื่อสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูล ซึ่งผลการระดมสมองเป็นดังนี้

ตาราง 4.8 ตัวอย่างคำกล่าวของผู้เชี่ยวชาญในการร่วมสนทนากลุ่มประเด็นสร้างสื่อนวัตกรรม

ผู้ให้ข้อมูล	ด้านเนื้อหา	ด้านการออกแบบ
ผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาแผนการสอน 1	<p>“จากข้อมูลที่ศึกษา คนพิการส่วนใหญ่ต้องการบทเรียนที่เข้าใจง่ายและกระชับ”</p> <p>“ผมว่าถ้าผู้ประกอบการต้องการเน้นเรื่อง soft-skill เราควรสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลิกภาพให้มาก”</p>	<p>“ถ้าในกรณีต้องการสอนหรือฝึกอาชีพนะ แค่ว่าหนังสือออกมาก็คงไม่เหมาะ มันมีข้อจำกัดเยอะ”</p> <p>“จริงๆมีศูนย์ฝึกอาชีพอยู่มากมายหลายพื้นที่เลยนะ แต่ส่วนใหญ่ถ้าเทียบดูจากบทวิเคราะห์ผู้ประกอบการของอาจารย์นะ มันยังไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของตลาดแรงงานนะ”</p>
ผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาแผนการสอน 2	<p>“เนื้อหาที่เหมาะสมก็ตามผลการวิจัยแหละค่ะ เราต้องสร้างเนื้อหาทั้ง hard-skills และ soft-skills แต่ควรให้ครอบคลุมความต้องการให้ครบกลุ่มพิการทั้ง 3 แบบ”</p> <p>“ด้านทฤษฎีควรปิดตกไปก่อนเลย โครงการ</p>	<p>“รูปแบบหรือช่องทางการจัดการเรียนการสอนอาจอยู่ในรูปแบบการจัด Training ก็ได้นะ แต่มันดูไม่ค่อยยั่งยืน”</p> <p>“จริงๆตอนนี้อยากให้การฝึกทักษะ</p>

	<p>“นี่ต้องทำอะไรที่เน้น How to นะ”</p>	<p>ต่างๆอยู่แบบออนไลน์นะ เพราะส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้ แต่ถ้าเข้าถึงไม่ได้เราก็ทำเป็น soft files ส่งไปยังชุมชนในพื้นที่ต่างๆได้นะ”</p>
อาจารย์ 1	<p>“ถ้าด้านการทำงานควรเน้นอะไรที่มันเกี่ยวข้องกับทักษะสมัยใหม่ เช่นทักษะด้านการใช้งานคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน”</p> <p>“ถ้ากลุ่มนี้สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ดีนี่ถือว่าผู้ประกอบการน่าจะสนใจนะ ครั้งนี้ไม่จำเป็นต้องลงทักษะลึกๆหรือภาษาที่ 3 หรือ 4 แค่แบบเข้าใจภาษาอังกฤษแบบเข้าใจศัพท์พอ”</p>	<p>“การทำคลิปสอนแบบยูทูปเบอร์ก็น่าสนใจนะ เพียงแต่ทำอย่างไรให้ล้ำ ซึ่งการออกแบบควรมีอะไรที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้”</p> <p>“เกมก็ดีนะ ออกแบบให้เหมือนกับอยู่ในสถานการณ์จำลอง เน้นเพิ่มความคิดสร้างสรรค์”</p>
อาจารย์ 2	<p>“ผู้ฝึกแต่ละคนสูญเสียโฮสต์หรือประสาทสัมผัสที่แตกต่างกัน ดังนั้นเวลาเราจะสร้างสื่อหรือเครื่องมือ เราควรเน้นให้เกิดการฝึกประสาทสัมผัสหลายๆแบบนะ”</p> <p>“การเอาชีวิตรอดในยุคปัจจุบันนี้น่าจะทำได้นะคะ ถ้าโครงการนี้สามารถสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเตือนภัยและการใช้เครื่องมือในการทำมาหากินนี้จะดีมาก”</p>	<p>“อยากให้ดูน่าดึงดูด แต่อย่างไรก็ตามแอบมีแบบทดสอบสั้นๆเพื่อเตือนความจำก็ดีนะ”</p> <p>“ถ้าจำเป็นเป็นชุดเพื่อสอนนั้น ควรเน้นการออกแบบที่น่าดึงดูด ข้อควรระวังคือการออกแบบซ้ำๆที่ทำให้ผู้เรียนจับทางได้”</p>
วิทยากร	<p>“จากข้อมูลของโครงการและประสบการณ์ของผม ผมคิดว่าเนื้อหาด้าน hard-skills ไม่จำเป็นต้องเข้มข้น เพียงแต่เน้นการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์”</p> <p>“ในกรณีผู้ฝึกเหล่านี้เปิดธุรกิจหรือขายของ ทักษะที่สำคัญไม่ใช่แค่ใช้มือถือแอสแกนจ่ายแต่ต้องรู้วิธีแสกนรับเงินด้วยนะ”</p>	<p>“รูปแบบการฝึก soft-skills ควรอยู่ในรูปแบบเกมนะเพราะมันไม่ได้เน้นเนื้อหาหรือทฤษฎีแต่เน้นการทำหรือปฏิบัติบ่อยๆจนคล่อง”</p> <p>“ฝึกความจำด้วยเกมถือว่าน่าสนใจมาก ตอนนี้นับอร์ดเกมมาแรงนะครับ”</p>

<p>ล่ามภาษามือ 1</p>	<p>“โดยส่วนตัวอยากให้น้องๆพัฒนาด้านบุคลิกภาพมากๆ ไม่เพียงแต่แค่การแต่งกายเท่านั้นนะคะ อยากแนะนำให้ทางโครงการทำสื่อเพื่อสอนเนื้อหาด้านมารยาทสังคมที่ฟังมี”</p> <p>“บางทีน้องหูหนวกไม่ได้ยินเนอะ เวลาเข้าห้องน้ำคือเค้าไม่คอนโทรลเสียงปล่อยถ่ายหนักเลยนะ บางทีมารยาทตรงส่วนนี้ก็จำเป็น”</p>	<p>“ถ้าออกแบบคลิปเพื่อสอนอาจไม่จำเป็นต้องทำจอล่ามก็ได้ แต่ข้อความควรง่ายๆ เข้าใจดี แต่ต้องทำ subtitle ให้ชัดๆ”</p> <p>“คนหูหนวกค่อนข้างมี barrier ด้านภาษาเพราะภาษาไทยคือภาษาที่สองของพวกเขา”</p>
<p>ล่ามภาษามือ 2</p>	<p>“ส่วนใหญ่คนพิการมักมองว่าตนเองควรได้รับความช่วยเหลืออยู่แล้วเลยบางทีก็ไม่กระตือรือร้นที่จะทำงาน ถ้าสามารถทำสื่อแบบ cheer up ให้พัฒนาตนเองได้ยิ่งดี”</p> <p>“อีกประเด็นที่ตนเองสนใจส่วนตัวคือน้องๆหูหนวกที่เราล่ามมักจะแบบไม่มีใครที่เหมาะสมในการเป็นครูแนะแนวด้านการประกอบอาชีพให้พวกเขา ซึ่งถ้ามีตัวช่วยตรงนี้คือดีมาก”</p>	<p>“ควรออกแบบการสอนให้น่าสนใจ โดยเน้นการให้เค้าฝึกทำตามนะ เช่นถ้าสอนภาษาอังกฤษ ก็อย่าลืมทำแบบทดสอบหรือไม่ก็ให้พวกเขาลองจำเป็นภาพในกรณีหูหนวกนะ”</p> <p>“เกมฝึกความจำนี่สิ ลองทำบอร์ดเกมที่สามารฝึกให้เขาโฟกัสได้นานๆ”</p>

จากการทำสนทนากลุ่มเพื่อระดมสมองครั้งนี้สามารถสรุปใจความได้ว่าทักษะที่ควรเน้นสำหรับผู้พิการ ทั้งสามประเภทสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ได้แก่ ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน หรือ Hard-skills และ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือ Soft-skills โดยมีรายละเอียด ดังนี้

เนื้อหาสำคัญของนวัตกรรมโครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย  
แผนเนื้อหาที่จะถูกบรรจุในนวัตกรรมของทางโครงการประกอบด้วย

### 1.1 เนื้อหาด้านทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills)

เป็นเนื้อหาที่สำคัญโดยยังขาดแหล่งให้ความรู้และประสบการณ์ที่ตรงประเด็น ดังนั้นโครงการนี้ได้ทำการศึกษาวิจัยและพบว่าทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft skills) 8 ด้านที่สำคัญและจำเป็นต่อชีวิตการทำงานของผู้พิการ ได้แก่

#### 1.1.1 Energetic and Enthusiastic

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นงานวรรณกรรมเด็กที่เข้าใจง่าย สื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อม ภาพประกอบจะเป็นลักษณะหนังสือนิทานเด็กมีสีสันน่าดึงดูด เหมาะกับผู้พิการทุกประเภท ทุกเพศและทุกวัย

#### 1.1.2 Growth Mindset

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นลักษณะบทสัมภาษณ์ผู้พิการที่ประสบความสำเร็จด้านอาชีพการงาน มีความพึงพอใจและมีความสุขในการทำงาน โดยเป็นบทสัมภาษณ์ของผู้พิการทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ ผู้พิการทางสายตา ผู้พิการทางการได้ยิน และผู้พิการทางร่างกาย ซึ่งพูดสร้างแรงบันดาลใจ เคยกลัวอะไร แล้วข้ามผ่านมาอย่างไร

#### 1.1.3 Emotional Management and Patience

เทคนิคการสร้างบทเรียน: สร้างภาพยนตร์สั้นซึ่งให้เคล็ดลับเกี่ยวกับการจัดการอารมณ์ผ่านตัวละครและเรื่องราวที่น่าสนใจ

#### 1.1.4 Smiling and posture

เทคนิคการสร้างบทเรียน: สร้างภาพยนตร์สั้นสอนให้เห็นเกี่ยวกับการยิ้มหลายประเภทและการตีความจากสังคมรวมถึงท่าทางที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมเมื่อผู้พิการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง

#### 1.1.5 Dress and neatness

เทคนิคการสร้างบทเรียน: สร้างภาพยนตร์สั้นสอนให้เห็นเกี่ยวกับการแต่งกายที่เหมาะสมกับที่ทำงานรวมถึงบุคลิกภาพที่สำคัญอื่นๆ เช่น ทรงผม และการเลือกเสื้อผ้าหรือสีที่เหมาะสมตามกาลเทศะ

#### 1.1.6 Manners

เทคนิคการสร้างบทเรียน: งานวรรณกรรมเด็กที่เข้าใจง่าย สื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อม ภาพประกอบจะเป็นลักษณะหนังสือนิทานเด็กมีสีสันน่าดึงดูด เหมาะกับผู้พิการทุกประเภท ทุกเพศและทุกวัย เนื้อหาเกี่ยวกับมารยาทต่างๆที่ผู้พิการพึงตระหนัก เช่น ผู้พิการทางการได้ยินส่งเสียงอันไม่พึงประสงค์ระหว่างการทำธุระในห้องน้ำ หรือการที่เดินผ่านผู้ใหญ่ต้องก้มหัว การทักทายที่เหมาะสม เป็นต้น

#### 1.1.7 Entrepreneurship creativity

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นแบบฝึกหัดกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ผ่านโจทย์ที่มีความท้าทายโดยยกตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆในการทำงานที่จำเป็นต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เช่น การสร้างคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์อีเว้นต์ต่างๆขององค์กร

#### 1.1.8 Self-Awareness

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการแนะนำวิธีการใช้แอปพลิเคชัน “Whisper Me” ในการทำแบบฝึกหัดสะท้อนตนเอง โดยแอปพลิเคชันนี้มีการทดสอบบุคลิกภาพกับอาชีพที่ถูกสร้างขึ้นตามทฤษฎีและหลักการทางวิชาการ

## 1.2 เนื้อหาด้านทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills)

เป็นเนื้อหาที่สำคัญโดยยังขาดแหล่งให้ความรู้และประสบการณ์ที่ตรงประเด็น ดังนั้นโครงการนี้ได้ทำการศึกษาวิจัยและพบว่ามีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills) 13 ด้านที่สำคัญและจำเป็นต่อชีวิตการทำงานของผู้พิการ ได้แก่

### 1.2.1 การรับและจ่ายเงินออนไลน์

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนกึ่งแอนิเมชันที่สอนรายละเอียดเกี่ยวกับการรับ-จ่ายเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารต่างๆผ่าน QR Code

### 1.2.2 Vocab for Daily life

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนภาษาอังกฤษซึ่งสอนศัพท์ที่สำคัญที่ผู้พิการสามารถพบเจอในชีวิตประจำวันต่างๆ โดยเรียนรู้ผ่านการอ่านป้ายหรือฉลากต่างๆ เทคนิคการสอนจะเน้นแบบ Whole Language หรือการเรียนรู้แบบองค์รวม เนื่องจากผู้พิการบางประเภทเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 3 ดังนั้นลักษณะการเรียนรู้แบบองค์รวมมีความเหมาะสมต่อผู้พิการทุกประเภท

### 1.2.3 Vocab for Computer use

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนภาษาอังกฤษซึ่งสอนศัพท์ที่สำคัญที่ผู้พิการจำเป็นต้องเรียนรู้ในกรณีใช้งานคอมพิวเตอร์ โดยเรียนรู้ผ่านฟังก์ชันการทำงานของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เทคนิคการสอนจะเน้นแบบ Whole Language หรือการเรียนรู้แบบองค์รวม เนื่องจากผู้พิการบางประเภทเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ 3 ดังนั้นลักษณะการเรียนรู้แบบองค์รวมมีความเหมาะสมต่อผู้พิการทุกประเภท

### 1.2.4 Basic Computer

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นบทเรียนกึ่งแอนิเมชันที่สอนรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้งานหาข้อมูลต่างๆผ่าน Search Engine ได้แก่ Google

### 1.2.5 Microsoft Office Word

เทคนิคการสร้างบทเรียน: วิธีการใช้งาน word เบื้องต้น โดยให้รู้จักแถบเครื่องมือและวิธีการใช้งาน สร้างบทเรียนโดยบันทึกภาพหน้าจอ แต่เน้นคำพูดที่กระชับ

### 1.2.6 Microsoft Office PowerPoint

เทคนิคการสร้างบทเรียน: วิธีการใช้งาน PowerPoint เบื้องต้น โดยให้รู้จักแถบเครื่องมือและวิธีการใช้งาน สร้างบทเรียนโดยบันทึกภาพหน้าจอ แต่เน้นคำพูดที่กระชับ

### 1.2.7 Introducing Computer Program

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการอธิบายกึ่งแอนิเมชันในการแนะนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในการทำงานในองค์กร ซึ่งได้แก่ โปรแกรม Microsoft excel/Adobe photoshop/Adobe illustrator/Google drive/POS(โปรแกรมขายหน้าร้าน)

### 1.2.8 ผีฝัก categorize

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นเกมผีฝักให้ผู้ฝึกการสังเกตความเหมือนและความต่างเพื่อแยกประเภทให้ถูกต้อง

### 1.2.9 การจดบันทึกข้อมูล

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการนำเสนอเทคนิค short note ซึ่งเน้นแคใจความสำคัญและประหยัดเวลาในการบันทึกและสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

### 1.2.10 ทักษะการใช้เครื่องคิดเลข

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการนำเสนอถึงแอนิเมชันโดยเน้นการสอนใช้เครื่องคิดเลขบนโทรศัพท์มือถือและการใช้งานเพื่อคิดเปอร์เซ็นต์

### 1.2.11 Classroom management

เทคนิคการสร้างบทเรียน: การสร้างแนวคิดในการจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการทำงาน (เหมาะสมสำหรับ ครู อาจารย์ หรือบุคคลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ) โดยเน้นหาเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

### 1.2.12 Supply Chain Management (SCM)

เทคนิคการสร้างบทเรียน: เป็นการสอนให้ผู้ฝึกที่อยู่ในแผนกที่เกี่ยวข้องกับการเงินหรือผู้ฝึกที่ต้องการทำอาชีพส่วนตัว โดยเน้นการนำเสนอถึงแอนิเมชัน ซึ่งให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องต้นทุน กำไร-ขาดทุน เพื่อเตรียมพร้อมในการสร้างอาชีพส่วนตัว

## 1.3 แบบทดสอบหลังบทเรียนและแบบประเมินตนเอง

ทางโครงการจะทำการสร้างแบบทดสอบหลังบทเรียนหรือแบบประเมินตนเองในรูปแบบ close ended and open ended ตามความเหมาะสมของแต่ละบทเรียน

## แผนการสร้างกล่องพัฒนาทักษะอาชีพ

“กล่องพัฒนาทักษะอาชีพ” หรือ “CreaTouch” วัสดุจะเป็นรูปแบบกล่องไม้ โดยจะออกแบบคล้ายหนังสือซึ่งภายในจะประกอบด้วยการ์ดและอุปกรณ์สำคัญที่กระตุ้นการเรียนรู้แบบ 4D หรือ สี่มิติ โดยอุปกรณ์หรือ objects ต่างๆในกล่องจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ฝึกผ่านการใช้โสตประสาทที่พวกเขาสามารถเรียนรู้ผ่านได้ ดี โดยแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมนี้มาจากการพัฒนาทักษะการใช้ร่างกาย ระบบประสาทสัมผัส และสมองในการสร้างสรรค์หรือบรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละตำแหน่งต่างๆที่ผู้ฝึกได้รับการว่าจ้าง โดยองค์ประกอบของกล่องพัฒนาทักษะอาชีพ ประกอบด้วย

การ์ด วัสดุสัมผัส วัสดุหมุน วัสดุเสียง วัตถุการมองเห็น วัตถุเพื่อกระตุ้นการพูด กระดาน  
คำอธิบายการใช้งาน หนังสืออักษรเบรลล์

แนวความคิดสร้างกล่องพัฒนาทักษะอาชีพของทางโครงการจะถูกสร้างขึ้นด้วยทฤษฎี GAMIFICATION และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมคนพิการแต่ละประเภท ด้วยความร่วมมือจากวิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดลในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่างๆเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้พิการ

#### 4.4 รูปแบบและขั้นตอนการสร้างนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานของ ของผู้พิการ

หลังจากที่ทีมวิจัยได้เก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแล้วนั้น ทีมวิจัยเริ่มทำการออกแบบบทเรียนและนวัตกรรมโดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทเพื่อตอบโจทย์ทุกข้อที่ทางผู้พิการต้องการและข้อเสนอแนะที่ผู้ประกอบการเสนอให้แก่โครงการ ซึ่งได้แก่ การพัฒนาทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน หรือ Hard-skills และ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือ Soft-skills โดยแบ่งนวัตกรรมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. บทเรียนออนไลน์ทั้งหมด 19 บทเรียนแบบผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ (เลือกสัมผัสหน้าจอเพื่อเลือกแบบทดสอบ) โดยรวมคลิปคู่ขนานที่ผลิตทั้งสิ้น  $19+22 = 42$  คลิปวิดีโอ
2. บอร์ดเกมกล่องฝึกทักษะทั้งหมด 5 กล่องสำหรับผู้พิการทุกประเภท

โดยรายละเอียดการสร้างนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานของผู้พิการ เป็นดังนี้

##### บทเรียนออนไลน์

ทีมวิจัยได้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานบทเรียนออนไลน์เพื่อเพิ่มทักษะการทำงานของผู้พิการโดยเริ่มต้นจากการออกแบบโลโก้ช่อง YouTube เนื่องจากเป็นช่องทางที่เข้าถึงง่าย (ผลสำรวจจากความต้องการของผู้พิการทั่วประเทศ) ซึ่งมีประสิทธิภาพในการเข้าถึงมากกว่าแพลตฟอร์มบทเรียนออนไลน์อื่นๆ ดังนั้นทีมวิจัยเริ่มจากการตั้งชื่อช่องโดยสรุปคิดว่าจะให้ชื่อช่องเป็น “Knowit Town” โดยความหมายเป็นคำสมาสจาก 2 คำ ได้แก่ “Know” + “wit” โดย know มีความหมายว่า “รู้” ส่วน wit มีความหมายว่า “ปัญญา” รวมกันเป็น “Knowit Town” ซึ่งมีความหมายโดยรวมว่า “เมืองแห่งความรู้และปัญญา” มีร่างโลโก้ ดังนี้



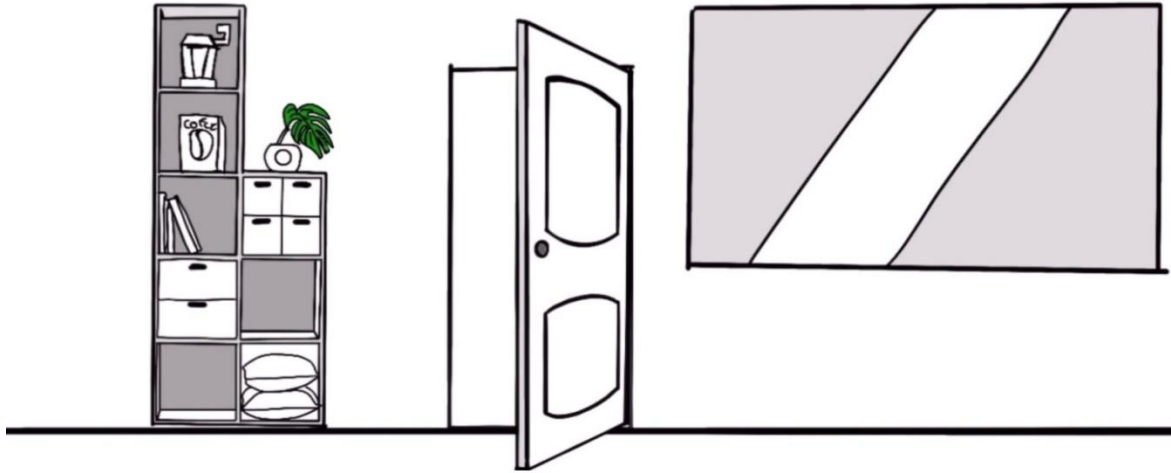
ภาพที่ 4.13 โลโก้หลักช่อง Knowit Town

หลังจากการลงมติเพื่อเลือกรูปแบบโลโก้ช่องสรุปว่าทางโครงการจะใช้โลโก้พื้นหลังสีชมพูซึ่งเน้นให้มาศคอตช่องโดดเด่น โดย INTRODUCTION ของช่อง เป็น ดังนี้



ภาพที่ 4.14 INTRODUCTION ของช่อง “Knowit Town” มีการใส่ effect แนว industrial

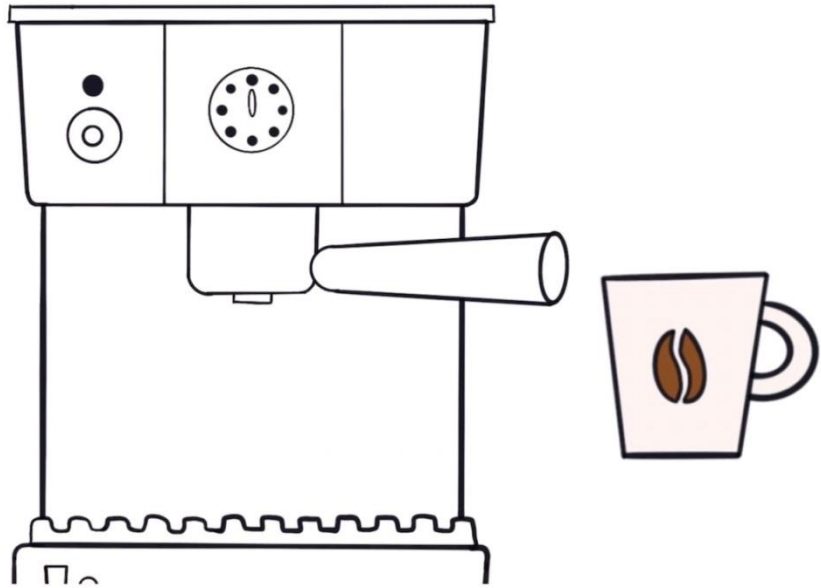
หลังจากที่สร้าง INTRODUCTION เพื่อเปิดเรื่องแล้วนั้น ทีมวิจัยได้ออกแบบเพื่อสร้างแอนิเมชันก่อน  
เข้าเรื่องโดยเนื้อหาหลักจะเน้นเรื่องโอกาสทางด้านอาชีพของผู้พิการ ซึ่งสื่อออกเป็นความพิการทางร่างกาย  
และความพิการทางการได้ยิน โดยปรากฏชื่อโครงการข้างใต้ภาพ ดังภาพ



โครงการ"สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย"



โครงการ"สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย"



โครงการ "สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย"



โครงการ "สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย"

ภาพที่ 4.15-4.18 แอนิเมชันก่อนเข้าเรื่องโดยเนื้อหาหลักจะเน้นเรื่องโอกาสทางด้านอาชีพของผู้พิการ

โดยแอนิเมชันเพื่อแนะนำส่วนต้นของคลิปจะมีความยาวประมาณ 18 วินาทีทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน

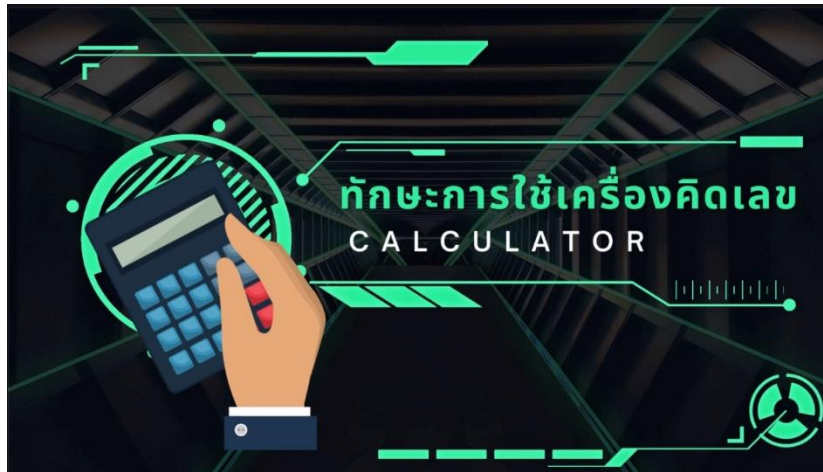
โดยคลิปหลักทั้งหมดประกอบด้วยบทเรียนออนไลน์ทั้งหมด 19 บทเรียนแบบผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งมีรายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างผลงาน ดังนี้

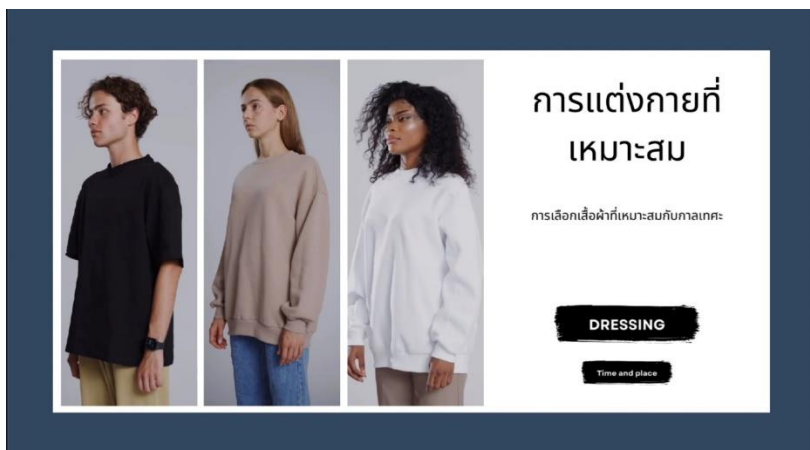
รูปภาพของเนื้อหาทั้งหมด 19 บทเรียน















ภาพที่ 4.19-4.36 หน้าจอ introduction ของเนื้อหาทั้งหมด 19 บทเรียน

### ขั้นตอนการสร้างคลิปหรือบทเรียนออนไลน์ เป็นดังนี้

1. สร้างเนื้อหาตามผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจและวิจัยทั้ง 3 ครั้ง
2. ออกแบบโลโก้และแนวคิด INTRODUCTION และ Ending Scene ของช่อง YouTube
3. สร้างสคริปต์ของแต่ละบทเรียนโดยสร้างให้กระชับและเข้าใจง่ายที่สุดบนรากฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น Whole Language (โดยสคริปต์ได้ส่งไปในรายงานงวดที่ 1 แล้ว)
4. ออกแบบรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา โดยแบ่งออกเป็น
  - 4.1 อธิบายด้วยแอนิเมชัน
  - 4.2 นิทานหรือเรื่องเล่า
  - 4.3 กราฟฟิก
  - 4.4 การถ่ายทำแบบ Production
  - 4.5 การสัมภาษณ์แบบมีพิธีกร
  - 4.6 การอธิบายยกตัวอย่าง
  - 4.7 การอธิบายกระบวนการ
5. สร้างชิ้นงานตามแผนที่วางไว้รวมถึงการใส่ดนตรีและเอฟเฟกต์
6. พากย์ตามสคริปต์ที่ได้เตรียมไว้ในข้อที่ 3
7. ทำ subtitle ขนาดใหญ่พื้นดำเพื่ออำนวยความสะดวกผู้บกพร่องทางการได้ยิน
8. สร้างระบบ interaction เพื่อเชื่อมโยงกับแบบทดสอบ
9. อัปโหลดขึ้นระบบในช่อง YouTube

ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา

1. อธิบายด้วยแอนิเมชัน



ภาพที่ 4.37-4.38 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยแอนิเมชัน

## 2. นิทานหรือเรื่องเล่า



ตอนนี้คุณนางฟ้าก็ไม่อยู่ที่นี้และคอยให้คำแนะนำแล้ว ฉันควรจะทำอย่างไรดีล่ะ

ภาพที่ 4.39-4.40 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยนิทานหรือเรื่องเล่า

### 3. กราฟฟิก



ภาพที่ 4.41-4.42 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยกราฟฟิก

#### 4. การถ่ายทำแบบ Production



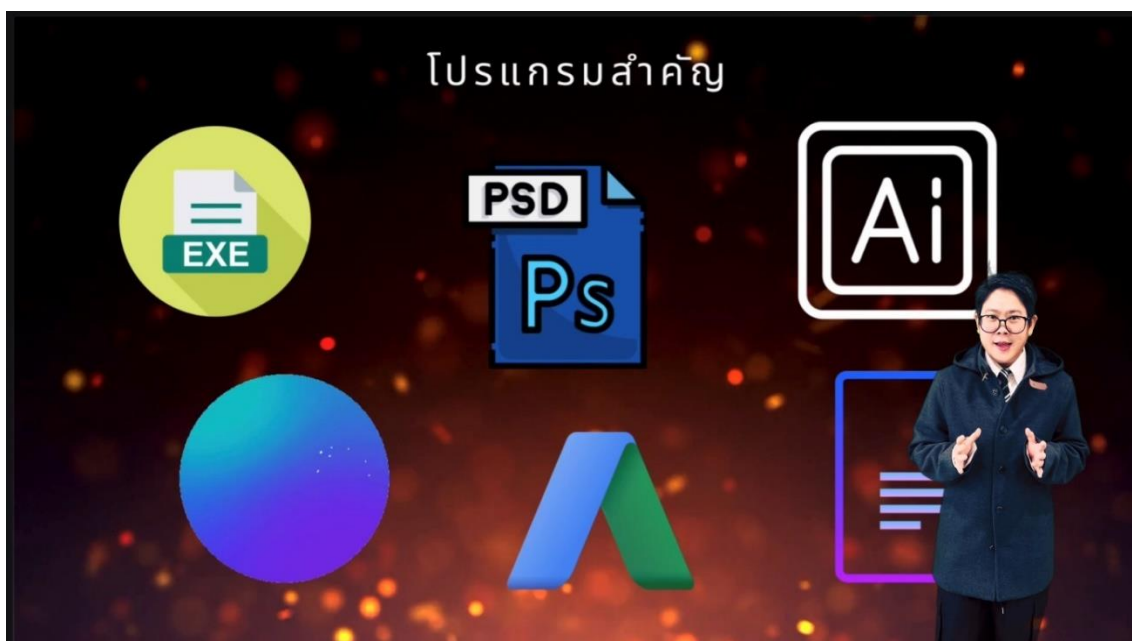
ภาพที่ 4.43-4.44 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการถ่ายทำแบบ Production

## 5. การสัมภาษณ์แบบมีพิธีกร



ภาพที่ 4.45 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการสัมภาษณ์แบบมีพิธีกร

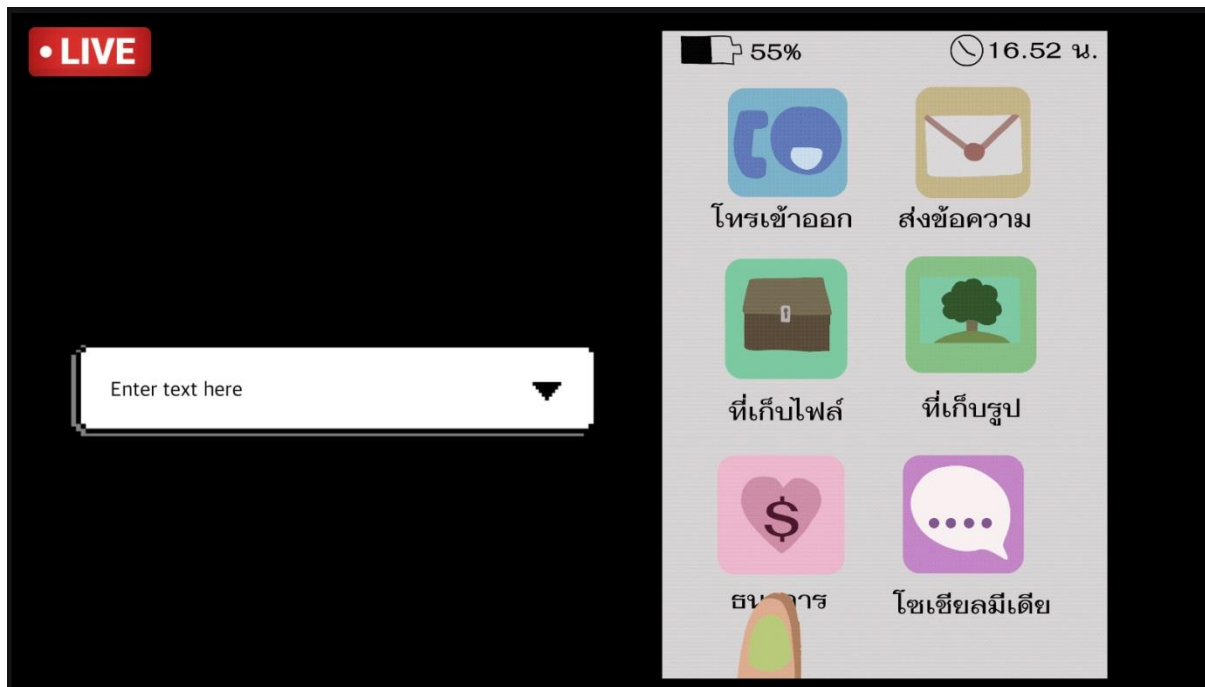
## 6. การอธิบายยกตัวอย่าง





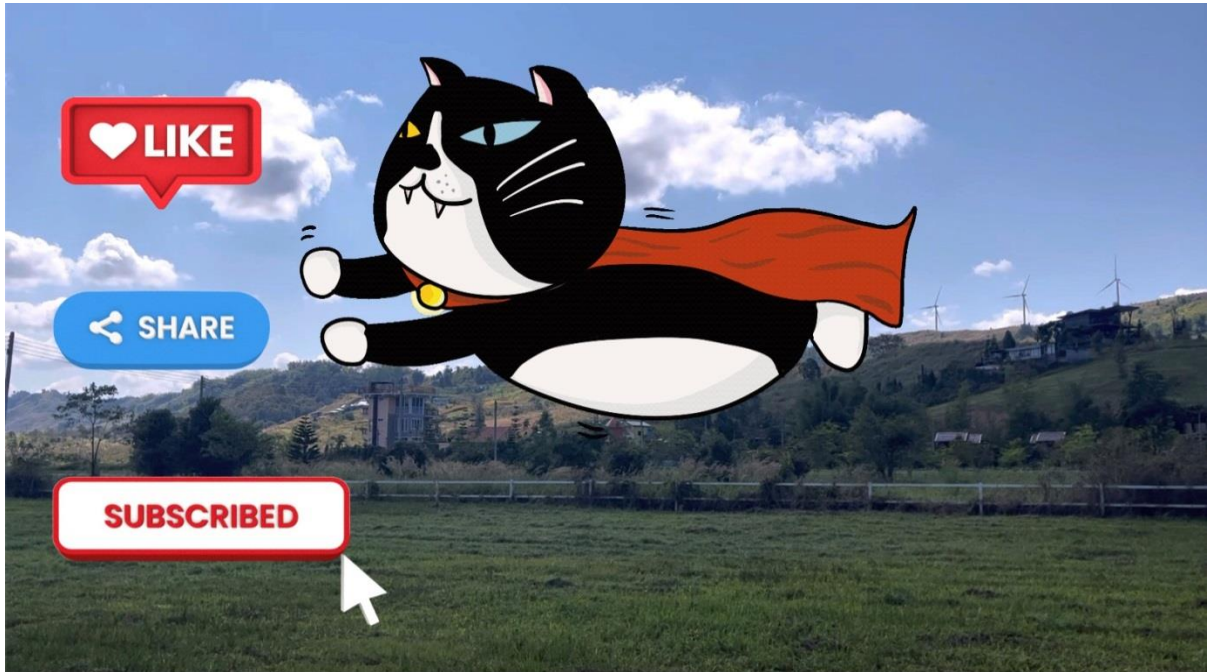
ภาพที่ 4.46-4.47 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการอธิบายยกตัวอย่าง

### 7. การอธิบายกระบวนการ



ภาพที่ 4.48 ตัวอย่างรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาโดยอธิบายด้วยการอธิบายกระบวนการ

## หน้า Ending Scene



ภาพที่ 4.49 ตัวอย่างหน้า Ending Scene

นอกจากนี้ทางโครงการยังได้สร้างนวัตกรรมที่สำคัญอีกชิ้นงานโดยเน้นการพัฒนาทักษะ Soft-skills ให้แก่ผู้บกพร่องทางการมองเห็น ผู้บกพร่องทางการได้ยิน และผู้พิการทางร่างกาย โดยเน้นพัฒนาการด้านต่างๆ ต่อไปนี้

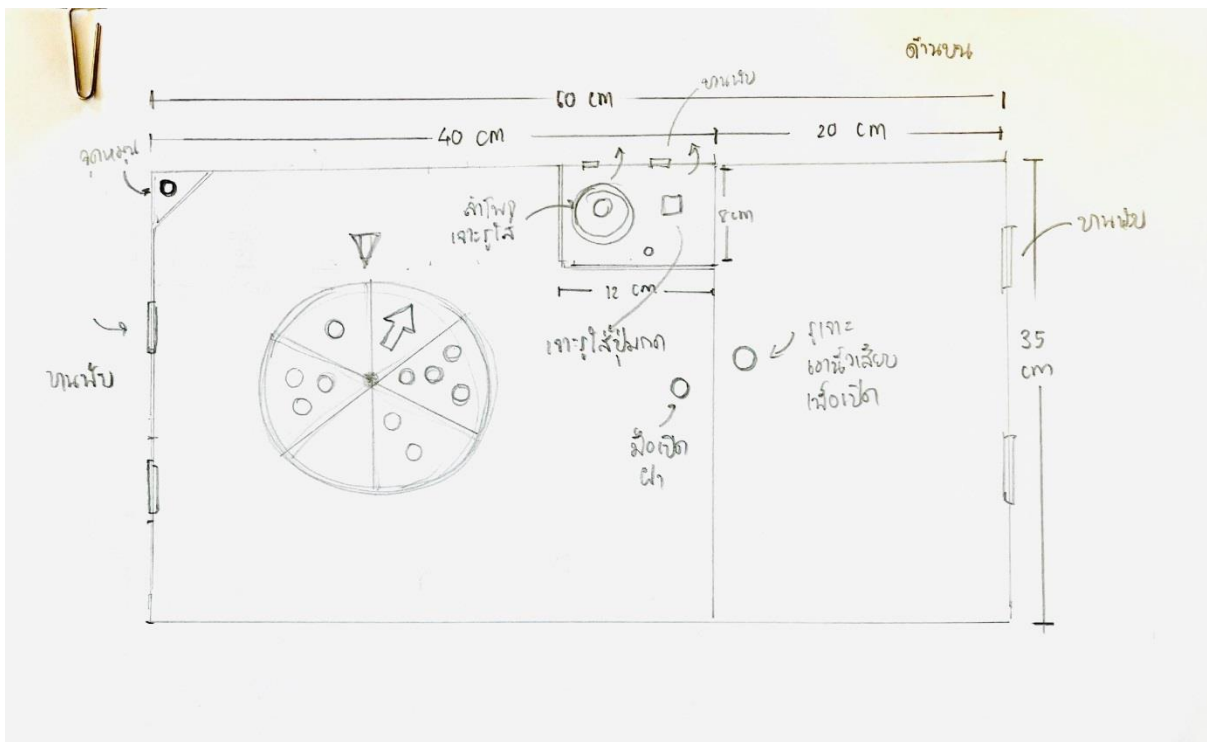
### CreaTouch 4D

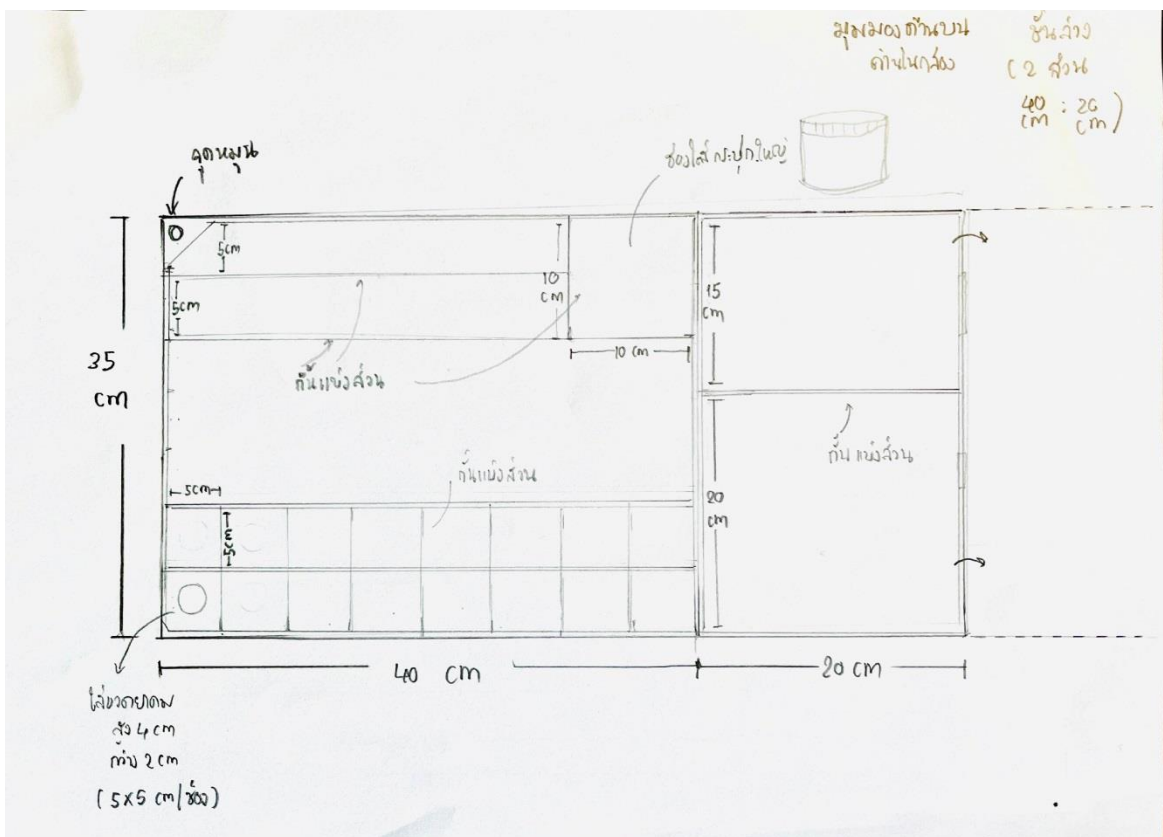
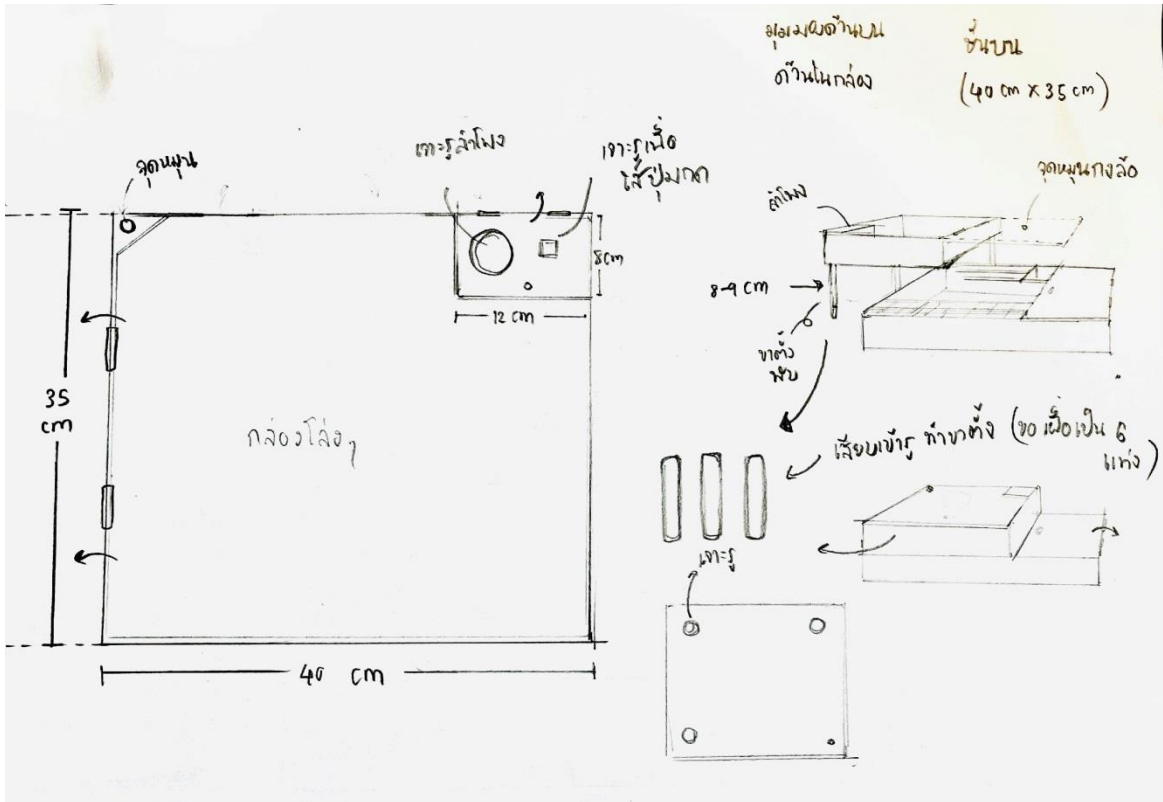
1. ทักษะความจำระยะสั้น (working memory)
2. ทักษะความคิดสร้างสรรค์
3. ทักษะการพูด
4. ทักษะการประเมินสถานการณ์
5. ทักษะการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
6. ทักษะการสื่อสาร
7. ทักษะการคิดเชื่อมโยง
8. ทักษะการแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะ
9. ทักษะการเข้าสังคม

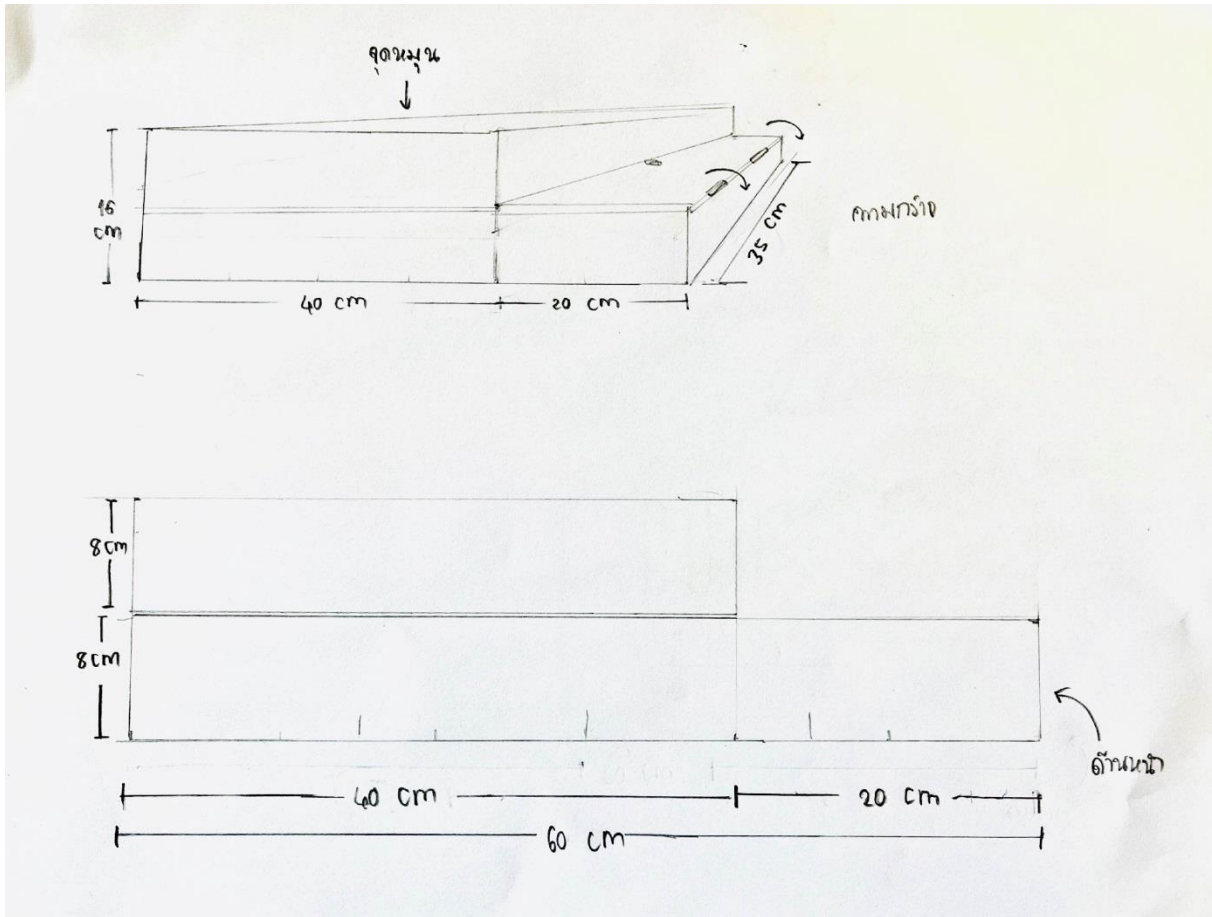
โดยขั้นตอนการสร้างกล่องฝึกทักษะ แบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ตั้งวัตถุประสงค์ของแต่ละเกมในการพัฒนาทักษะที่แตกต่างกัน
2. ออกแบบเนื้อหาเพื่อพัฒนามทักษะอย่างตรงประเด็นและมีประสิทธิภาพ
3. นำเครื่องมือไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเรื่องความตรงเชิงเนื้อหา
4. ออกแบบกล่องในแนวเกมกระดาน
5. สร้างกระดาน (กล่องไม้)
6. เขียนโปรแกรมเสียงเพื่อให้ข้อมูลด้านการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้ถูกกาลเทศะ
7. สร้างเครื่องมือที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่น หลอดกลิ้งสร้างสรรค์ การ์ดเกมอักษรเบลล์ต่างๆ เป็นต้น

### ภาพร่างแบบเกมกระดาน







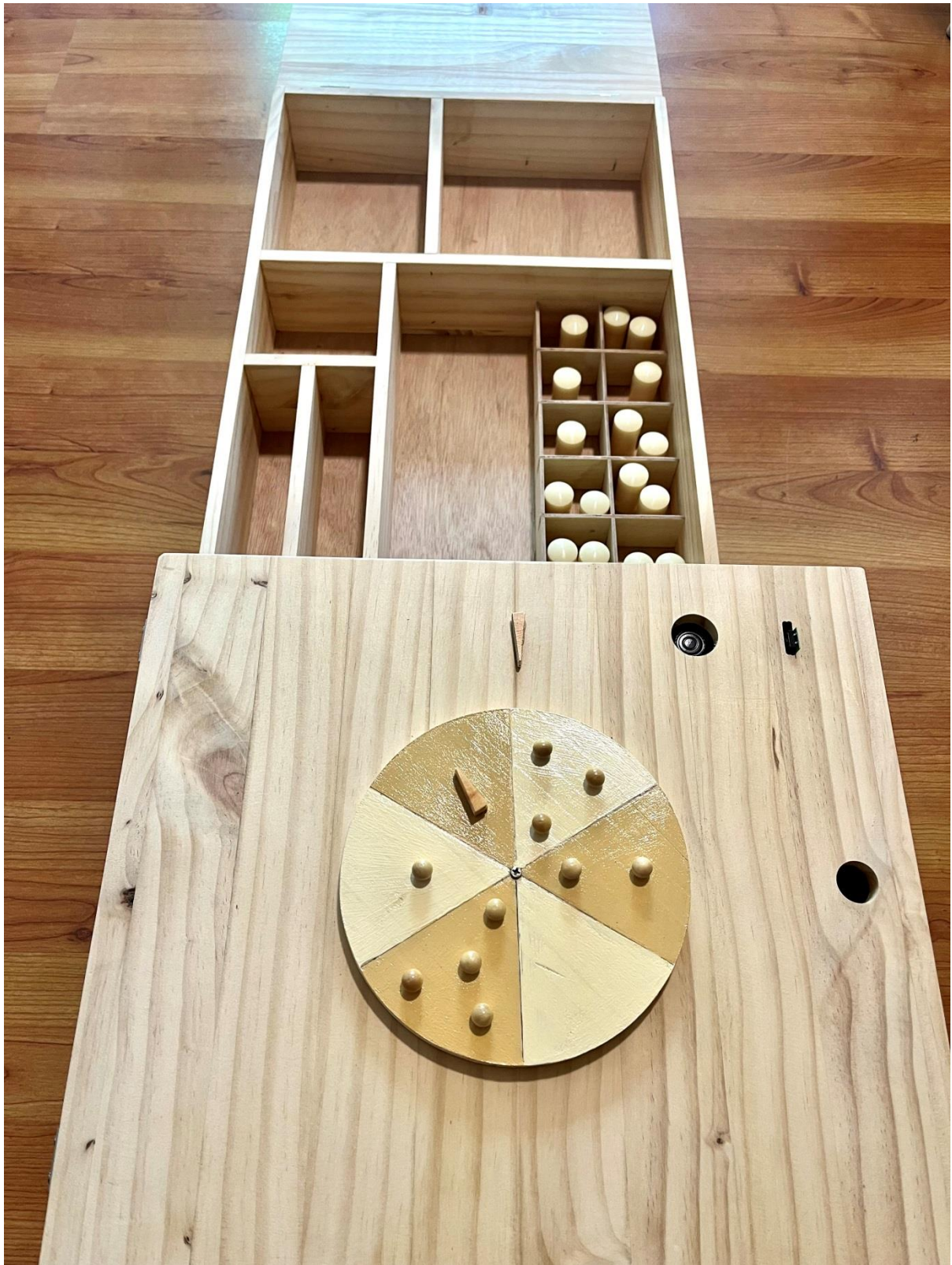
ภาพที่ 4.50-4.53 ภาพร่างแบบเกมกระดาน

ภาพเกมกระดานที่นำลงพื้นที่วิจัย









ภาพที่ 4.54-4.59 ภาพเกมกระดานที่นำลงพื้นที่วิจัย

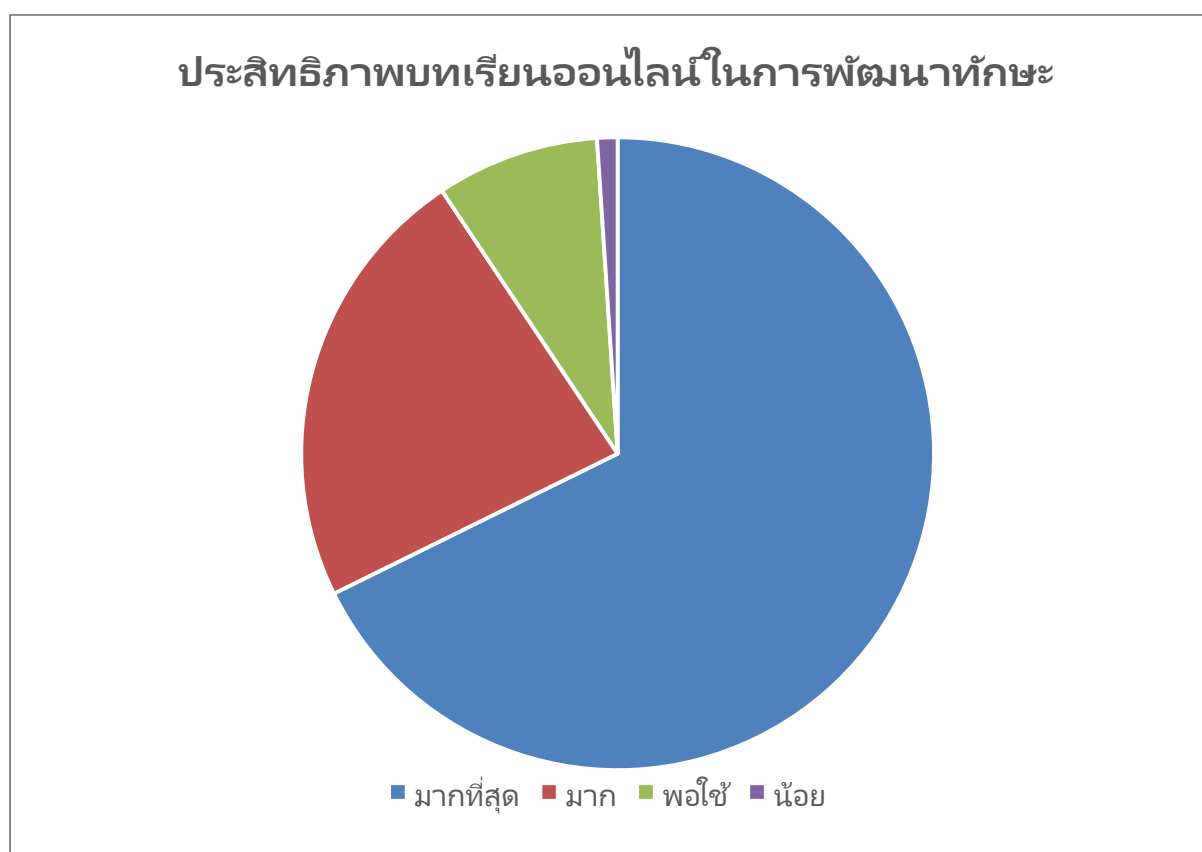
## 4.5 ผลการทดลองการใช้นวัตกรรม

หลังจากที่นวัตกรรมต่างๆ ได้ถูกสร้างเสร็จสมบูรณ์ ทีมวิจัยได้นำนวัตกรรมทั้งหมดลงพื้นที่เพื่อทดลองใช้เพื่อหาจุดด้อยและนำมาพัฒนาใหม่ โดยทดลองใช้กับผู้พิการทั้ง 3 ประเภท ดังนี้

ตาราง 4.9 จำนวนผู้พิการที่เข้าร่วมทดลองการใช้นวัตกรรมในระยะที่ 1 (เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุง)

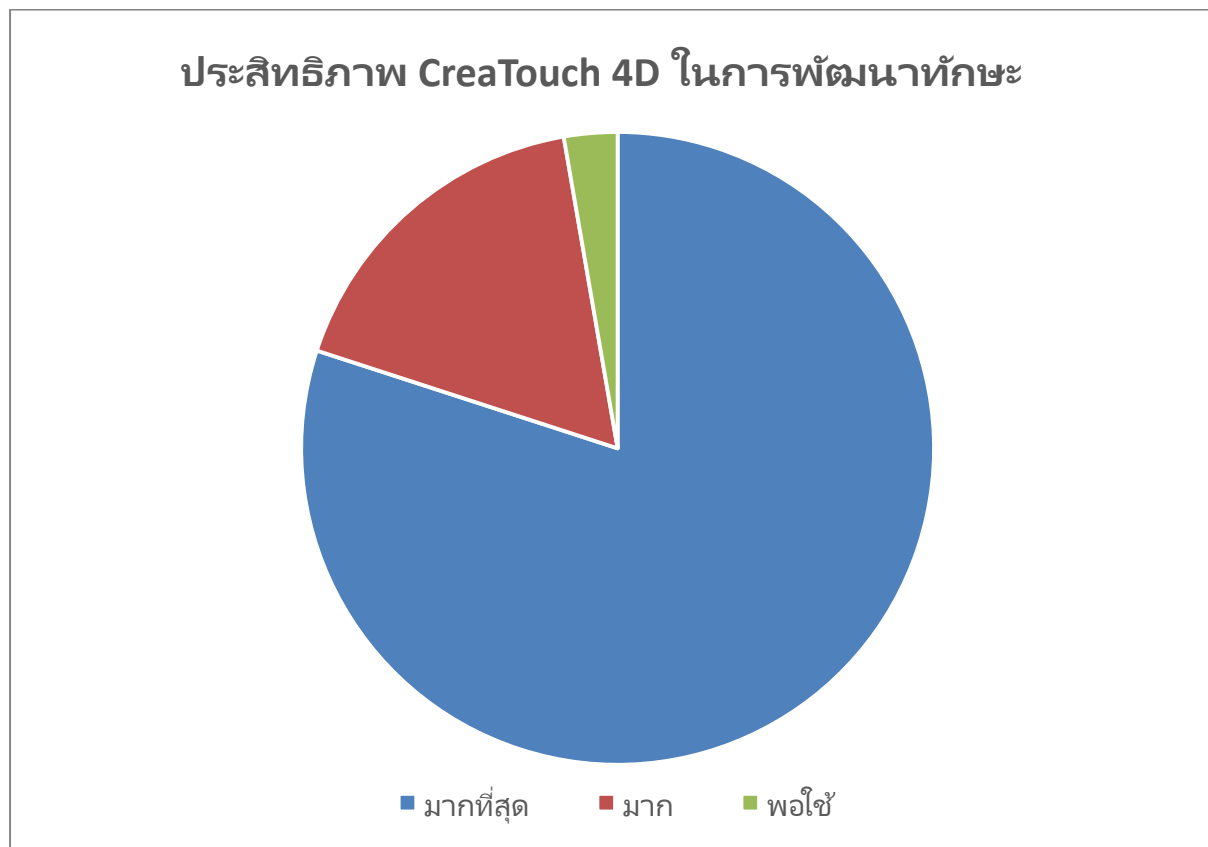
ประเภทความพิการ	นวัตกรรมที่ทดลองใช้	จำนวน
ผู้บกพร่องทางการมองเห็น	CreaTouch 4D	48
ผู้บกพร่องทางการได้ยิน	คลิปบทเรียนออนไลน์/ CreaTouch 4D	62
ผู้พิการทางร่างกาย	คลิปบทเรียนออนไลน์	34
รวมทั้งสิ้น		144

วัตถุประสงค์การลงพื้นที่เพื่อที่จะทดสอบประสิทธิภาพและความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมโดยผลการทดลองใช้ เป็นดังนี้



ภาพที่ 4.60 ประสิทธิภาพบทเรียนออนไลน์ในการพัฒนาทักษะ

จากการสำรวจผู้พิการจำนวน 96 คนที่ทดลองใช้บทเรียนออนไลน์ พบว่า ร้อยละ 68 (65 คน) เห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมากที่สุด ในขณะที่ ร้อยละ 23 (22 คน) ให้ความเห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมาก ร้อยละ 8 (8 คน) เห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับพอใช้ ในขณะที่เพียงร้อยละ 1 (1คน) ให้ความเห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับน้อย โดยรายละเอียดดังตาราง

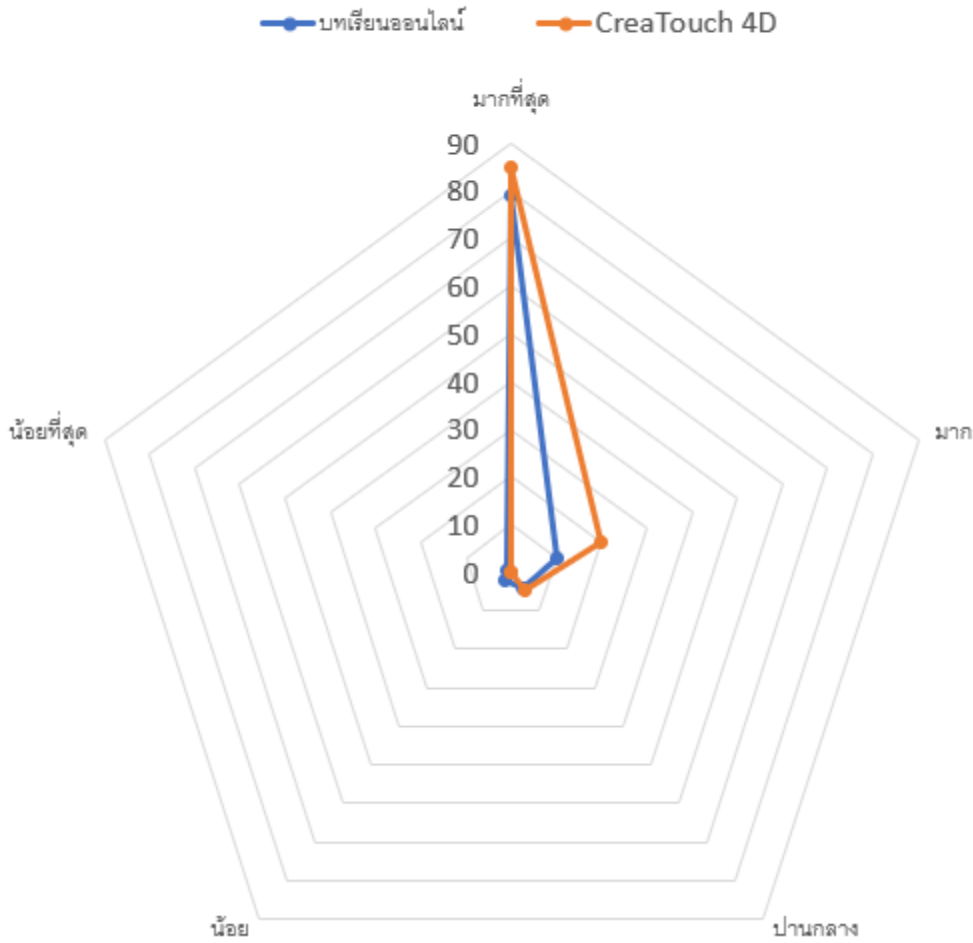


ภาพที่ 4.61 ประสิทธิภาพ CREATOUCH 4D ในการพัฒนาทักษะ

สำหรับการทดลองใช้เกมกระดาน CreaTouch 4D โดยสำรวจผู้พิการจำนวน 110 คนที่ทดลองใช้บทเรียนออนไลน์ พบว่าร้อยละ 80 (88 คน) กล่าวว่าเกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมากที่สุด ในขณะที่ ร้อยละ 17 (19 คน) ให้ความเห็นว่าเกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมาก ในขณะที่ร้อยละ 3 (3 คน) เห็นว่าเกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับพอใช้

นอกจากนี้ทีมวิจัยได้สำรวจความพึงพอใจในการใช้งานนวัตกรรมทั้ง 2 ประเภท โดยผลการสำรวจเป็นดังนี้

# ความพึงพอใจในการใช้งานนวัตกรรม



ภาพที่ 4.62 ความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมทั้งบทเรียนออนไลน์และ CREATOUCH 4D

จากการสำรวจความพึงพอใจในการใช้งานบทเรียนออนไลน์ของผู้พิการจำนวน 96 คนที่ พบว่า ร้อยละ 79 เห็นว่ามีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ในระดับมากที่สุด ในขณะที่ ร้อยละ 8 มีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ในระดับมาก ร้อยละ 6 มีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ในระดับปานกลาง ในขณะที่เพียงร้อยละ 4 และ 3 มีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ในระดับน้อยและน้อยที่สุด ตามลำดับ

สำหรับความพึงพอใจในการทดลองใช้เกมกระดาน CreaTouch 4D ของผู้พิการจำนวน 110 คนพบว่า ร้อยละ 88 เห็นว่ามีความพึงพอใจต่อเกมกระดานในระดับมากที่สุด ในขณะที่ ร้อยละ 11 มีความพึงพอใจต่อเกมกระดานในระดับมาก และเพียงร้อยละ 1 มีความพึงพอใจต่อเกมกระดานในระดับปานกลาง

## 4.6 นวัตกรรมพร้อมใช้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพผู้พิการ ซึ่งได้รับการปรับปรุงและพัฒนาตามคำแนะนำของผู้ใช้งานจริง

กิจกรรมสำคัญหลังจากพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การนำสู่นวัตกรรมลงสู่พื้นที่เพื่อทดลองใช้และประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งาน ซึ่งได้แก่ ผู้พิการทั้ง 3 ประเภท โดยกลุ่มผู้ทดลองใช้นวัตกรรมหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้พิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มประชากรคนพิการทั้งหมด 2,027,500 คนทั่วประเทศ โดยคำนวณจากสูตรหาประชากรของทาโร่ ยามาเน่ (คนละกลุ่มจากการวิจัยระยะที่ 1) ตามแนวทางการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการคัดเลือกกลุ่มผู้พิการเพื่อเข้าร่วมใช้นวัตกรรมที่ถูกผลิตขึ้น โดยใช้การสุ่มแบบลำดับชั้น (Stratified Random Sampling) ต่อด้วยการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) ตามภาคต่างๆ โดยแบ่งตามกลุ่มผู้พิการทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ผู้พิการทางการได้ยิน ผู้พิการทางสายตา และผู้พิการทางร่างกาย โดยผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 6 ภาค ภาคละ 65-70 คน

โดยแนวทางการประเมินผลผู้พิการในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสู่เส้นทางอาชีพ เป็นดังนี้

หลังจากที่ผู้พิการทำการฝึกอาชีพ ผู้วิจัยจะทำการประเมิน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมต่างๆ และการประเมินแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการแต่ละประเภทจากการใช้สื่อและนวัตกรรมของโครงการ โดยการประเมินแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การประเมินด้วยแบบวัดความพึงพอใจ ซึ่งแบบวัดนี้จะถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยโดยวางรากฐานบนทฤษฎี Customer Satisfaction (CSAT) Theory ที่เป็นตัวบ่งชี้ประสิทธิภาพหลักที่ใช้กันทั่วไปซึ่งติดตามว่าลูกค้าพึงพอใจกับผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรมของโครงการในระดับไหน เป็นสถานะทางจิตวิทยาที่วัดจากความคาดหวังของผู้ใช้นวัตกรรม

2. การประเมินด้วยแบบวัดแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการ ที่จะถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยโดยวางรากฐานบนทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเอง (Perceived Self-Efficacy) หมายถึง การตัดสินใจความสามารถของตนเองว่า มีความสามารถแค่ไหนในการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยนวัตกรรมของโครงการ ซึ่งเป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับความสามารถในการกระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต และแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติต่อการใช้นวัตกรรมของโครงการเพื่อพัฒนาทักษะด้านอาชีพที่จำเป็น

3. การประเมินความพึงพอใจและแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้วิจัยจะคัดเลือก ผู้พิการที่เข้าร่วมโครงการฝึกทักษะด้านอาชีพด้วยนวัตกรรมภาคละ 5-10 คน (ผู้พิการทั้ง 3 ประเภท) โดยสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน ทีมวิจัยจะจัดจ้างล่ามเพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึก

## 1. การประเมินด้วยแบบวัดความพึงพอใจ

### การประเมินครั้งที่ 1 “ประเมินเพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุง”

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่แบบออนไลน์เป็นการเก็บข้อมูล โดยเริ่มต้นจากลงพื้นที่ในเขต กทม. และปริมณฑล รวมถึงจังหวัดในภาคตะวันออก และตะวันตกเพื่อนำแบบสอบถามออนไลน์ไปอธิบายให้ตัวแทนไปแจกจ่าย ประเมินบทเรียนวิดีโอที่ซึ่งสามารถทำผ่านออนไลน์ได้โดยไม่เกี่ยวข้องกับตัวแปรเกิน และตัวแปรแทรกซ้อน เพราะทุกคนสามารถเรียนผ่านช่อง “Knowit Town” ในยูทูป

ผู้เข้าร่วมประเมินครั้งแรกในพื้นที่ กทม. นนทบุรี นครปฐม กาญจนบุรี และสิงห์บุรี จำนวน 67 คน รวมถึงภาคเหนือ จ.ลำปาง และภาคอีสาน จ.ยโสธร ที่เข้าร่วมแบบออนไลน์จำนวน 77 คน

จากการรายงานผลการทดลองใช้นวัตกรรมโดยผู้ฝึกการทั้ง 3 ประเภทจำนวน 144 คน โดยการเข้าเก็บ ข้อมูลด้วยวิธีเชิงปริมาณและวิธีเชิงคุณภาพด้วยการทำการสะท้อน (reflection) และสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ ฝึกการและผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผลแบ่งออกเป็น 2 หมวดหมู่หลัก ได้แก่

1. ผลการประเมินบทเรียนออนไลน์
2. ผลประเมินกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D”

โดยส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 60-80 ขึ้นไปมีความเห็นว่านวัตกรรมทั้งสองแบบที่ทางโครงการสร้างขึ้น สามารถพัฒนาทักษะอาชีพโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะที่ผู้ประกอบการต้องการ สำหรับด้านความพึงพอใจ โดยรวมของผู้ใช้งานนวัตกรรมอยู่ในระดับสูง

แต่อย่างไรก็ตาม ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกในกิจกรรมการสะท้อนซึ่งทีมวิจัยได้คัดเลือกกลุ่มผู้ให้ ข้อมูลที่ต้องการเข้าร่วมโดยเป็นผู้ฝึกการทางสายตาจำนวน 4 คน ผู้ฝึกการทางร่างกาย 5 คน ผู้ฝึกการทางการได้ ยิน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนผู้ฝึกการอีก 5 คน สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมบทเรียนออนไลน์และกล่อง ฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D” ยังมีข้อควรปรับปรุง ดังข้อค้นพบเหล่านี้

#### 1.1 ความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์

หลังจากที่ทีมวิจัยได้ลงพื้นที่ทั้งออนไลน์และออนไซต์เพื่อประเมินผลความพึงพอใจต่อบทเรียน ออนไลน์ ซึ่งเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลพบว่าบทเรียนออนไลน์มีข้อดีและมีข้อควรปรับปรุง ดังต่อไปนี้

### 1.1.1 ด้านเนื้อหา

การประเมินด้านเนื้อหา หมายถึงการประเมินเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะด้านอาชีพโดยครอบคลุมทั้ง hard skills และ soft skills ซึ่งผู้ให้ข้อมูลหลักได้ดูบทเรียนออนไลน์ทั้งหมด 19 คลิปพร้อมทดลองทำแบบทดสอบในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ (ยกเว้นผู้พิการทางสายตา)

ผลการสะท้อนกลับระบุว่าเนื้อหาในแต่ละบทมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้พิการพอใช้ แต่บางบทเรียน อันได้แก่ ทักษะการใช้เครื่องคิดเลข การสร้างแรงบันดาลใจ และการยืม มีข้อสังเกตที่เกี่ยวข้องกับด้านเนื้อหาที่น่าสนใจ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

**ทักษะการใช้เครื่องคิดเลข** ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้พิการทั้ง 3 ประเภทมีความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า เนื้อหาค่อนข้างเข้าใจยากและยังขาดการนำเสนอที่เป็นภาพตัวอย่าง รวมถึงมีการยกตัวอย่างตัวเลขจำนวนที่เยอะเกินไป ดังคำกล่าวของผู้พิการทางการได้ยินคนหนึ่ง (คำกล่าวจากกลุ่ม)

“เวลาเราดู เราจะมองไม่ทันเพราะมันแต่มาวางนับเลขหน้าจอก็เปลี่ยนหน้าแล้ว”

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาสำหรับผู้พิการทางการได้ยินกล่าวถึงวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้พิการทางการได้ยินว่า

“ภาษาไทยถือเป็นภาษาที่สองของคนหูหนวกนะคะ ดังนั้นเนื้อหาโดยเฉพาะด้านทักษะคิดเลขนั้นควรมีการอธิบายแบบสั้นๆและมีภาพตัวอย่าง เลยคิดว่าถ้ามีภาพเครื่องคิดเลขให้เห็นเลยจะดีมาก”

**การสร้างแรงบันดาลใจ** ผู้ให้ข้อมูลหลายคนมีข้อสังเกตด้านการใช้ภาษาที่เป็นทางการเกินไปรวมถึงรูปแบบการสอนที่สอนแบบเชิงทฤษฎีจึงยากเกินไปสำหรับการทำความเข้าใจ ดังคำกล่าวของผู้พิการทางร่างกายท่านหนึ่ง

“ผมไม่เห็นว่แค่คำพูดในคลิปจะทำให้ผมอยากเป็นคนอย่างนั้นหรือคนอย่างนี้ ผมอยากให้เป็นการสอนแบบทางอ้อมมากกว่า”

ซึ่งสอดคล้องกับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นผู้พิการประเภทอื่นๆ โดยสาระสำคัญคือผู้พิการไม่ได้ต้องการการเรียนรู้แบบตรงๆ โดยเฉพาะด้าน soft skills แต่พวกเขาต้องการการเรียนรู้แบบสนุกสนานและไม่ซ้ำแบบเดิม เนื่องจากพวกเขามีข้อจำกัดในการรับสื่อ ดังนั้นพวกเขาเหล่านี้จึงต้องการความบันเทิงที่มีสาระมากกว่าการเรียนรู้เนื้อหาที่เป็นวิชาการ

**การยืม** เนื้อหาในบทที่ว่าด้วยการยืมในรูปแบบต่างๆ แม้ว่าถูกประเมินว่านำเสนอได้น่าสนใจ แต่ผู้พิการทางการได้ยินที่เป็นผู้ให้ข้อมูลท่านหนึ่งตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอในคลิปว่าเป็นการอธิบายแบบไม่ได้เน้นวิธีการยืม (How to) แต่เป็นการสอนเกี่ยวกับยืมในแบบต่างๆซึ่งยังขาดการอธิบายยกตัวอย่าง ดังคำกล่าว

“จริงๆหนูชอบนะคะตั้งแต่เปิดตัววิดีโอมา แต่พอเข้าเนื้อหา หนูก็พยายามดูว่าเขาสอนอะไร เพราะจริงๆหนูก็อยากรู้ว่าเราควรยืมอย่างไรด้วย” (ผู้พิการทางสายตา)

อย่างไรก็ตามผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นว่า “การยืม” เป็นหัวข้อที่น่าสนใจมากเนื่องจากเป็นเนื้อหาที่พิเศษที่เข้าถึงยากและไม่เคยมีช่องทางข้อมูลเพื่อผู้พิการ โดยเฉพาะ ดังนั้นถ้ามีการให้ความสำคัญแก่การยืม ผู้ให้ข้อมูลการันตีว่าเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้พิการ ดังคำกล่าว

“บทการยืมเป็นบทที่หนูชอบนะ ไม่เคยเจอที่ไหนเลย จริงๆมันเป็นบทเรียนที่สำคัญที่ส่วนใหญ่มองข้ามนะคะ” (ผู้พิการทางการมองเห็น)

#### 1.1.2 ด้านความน่าสนใจ

การประเมินด้านความน่าสนใจ หมายถึงการประเมินรูปแบบการนำเสนอในคลิปที่เหมาะสมและตรงกับความต้องการและวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้พิการแต่ละประเภท

ผลการสะท้อนกลับระบุว่า การนำเสนอในแต่ละบทเรียนมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้พิการพอใช้ แต่บางบทเรียน อันได้แก่ มารยาทสังคม กรอบแนวคิดแบบเติบโต และการคำนวณต้นทุน มีข้อสังเกตที่เกี่ยวข้องกับด้านความน่าสนใจในการนำเสนอ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

**มารยาทสังคม** รูปแบบการนำเสนอในบทเรียนเน้นการบรรยายเกินไปซึ่งการนำเสนอเหมือนมีการตุนมาพูดเรื่องมารยาทแต่แม้ว่าการตุนจะดูน่าสนใจ แต่ผู้พิการมีความเห็นตรงกันว่าภาพที่น่ารักกับเนื้อหาที่เยอะเกินไปไม่สามารถดึงดูดความสนใจหรือสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้พิการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้ให้ข้อมูลหลายคนให้ข้อเสนอแนะว่าในหัวข้อนี้ การนำเสนอควรอยู่ในรูปแบบการสอนแบบทางอ้อมมากกว่าและควรเน้นสีสันทันหรือใส่เอฟเฟกต์ในการเน้นย้ำประเด็นสำคัญ เช่น สี หรือสัญลักษณ์ ดังคำกล่าวของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนผู้พิการ

*“สีสันทันและการนำเสนอ ที่ว่าน่าจะเน้นการใส่เสียงเอฟเฟกต์และมุกตลกชนิดน้อย เหมือนเล่านิทานสอนใจให้เรียนรู้จากประสบการณ์”*

นอกจากนี้ผู้พิการทางสายตายังกล่าวต่อว่า คลิปวิดีโอที่เปิดตัวและในช่วงที่มีแต่ทำนองดนตรีควรมีการนำเสนอในรูปแบบการอธิบายเพื่อให้ผู้พิการทางสายตาสามารถจินตนาการตามและสามารถเชื่อมต่อเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**กรอบแนวคิดแบบเติบโต** สำหรับรูปแบบการนำเสนอในบทเรียนเพื่อพัฒนากรอบแนวคิดแบบเติบโต ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ตั้งข้อสังเกตว่าเน้นการแสดงหน้าคนอธิบายมากเกินไปโดยขาดรูปประกอบหรือการเน้นประเด็นสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลให้ข้อเสนอแนะว่าการสร้างกรอบแนวคิดการเติบโตนั้นควรเป็นการสัมภาษณ์ผู้พิการที่ประสบความสำเร็จหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เกี่ยวข้องกับผู้พิการ ดังคำกล่าวของผู้พิการทางร่างกายที่กล่าวว่า

*“ปกติถ้าเราอยากพัฒนาทัศนคติอะไร หรือมองบวก การได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของคนอื่นก็สามารถช่วยได้นะ ถ้าคลิปสามารถหาคนที่ประสบความสำเร็จได้มาพูดเรื่องราวชีวิตให้ฟังน่าจะดี”*

**การคำนวณต้นทุน** สำหรับบทเรียนนี้ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นด้านเนื้อหาที่น่าสนใจแต่รูปแบบการนำเสนอมีแค่ผู้เชี่ยวชาญมาเขียนอธิบายให้ฟังเพียงอย่างเดียวซึ่งผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่สะท้อนว่าไม่สามารถเข้าใจได้เพราะเป็นเนื้อหาเชิงวิชาการ

แต่อย่างไรก็ตามผู้ให้ข้อมูลได้เสนอแนวคิดและข้อเสนอแนะที่สามารถช่วยให้บทเรียนในหัวข้อการคำนวณต้นทุนให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังคำกล่าวต่อไปนี้

“เป็นหัวข้อที่น่าสนใจมากค่ะ แต่พอดูไปสักพักเห็นแต่หน้าคนเลยรู้สึกว่ายากให้มีภาพประกอบมากขึ้น” (ผู้พิการทางการได้ยินผ่านล่าม)

“ถ้ามีภาพประกอบหรืออะไรลอยอยู่รอบๆให้เข้าใจมากขึ้นจะดีกว่านี้” (ผู้พิการทางร่างกาย)

“การอธิบายแบบยกตัวอย่างอาจสามารถทำให้น่าสนใจคือการผสมผสานระหว่างคนจริงและภาพการ์ตูน” (ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสื่อ)

### 1.1.3 คุณภาพของเสียงและคำบรรยาย

การประเมินด้านคุณภาพของเสียงและคำบรรยาย หมายถึง การประเมินความเหมาะสมของการใส่เสียงประกอบ ความชัดเจนของเสียงอธิบาย ความเหมาะสมของการใช้ภาษา และสี รูปแบบ และขนาดของคำบรรยายที่ตรงกับความต้องการ และวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้พิการแต่ละประเภท

ผลการสะท้อนกลับระบุว่าคุณภาพของเสียงและคำบรรยายในแต่ละบทมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้พิการพอใช้ แต่บางบทเรียน อันได้แก่ คลิปนำ และคำศัพท์จำเป็น มีข้อสังเกตที่เกี่ยวข้องกับความเหมาะสมของภาษา เสียง และคำบรรยาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

**คลิปนำ** ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มผู้พิการทางสายตาและผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสื่อให้ผู้พิการตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการพากย์เสียงใส่ในช่วงที่คลิปกำลังเล่นแต่เสียงดนตรีประกอบว่าควรใส่ข้อความเสียงเพื่ออธิบายภาพเคลื่อนไหวเนื่องจากผู้พิการทางสายตาไม่สามารถเข้าใจได้ว่าคลิปกำลังแสดงเนื้อหาและรายละเอียดอะไรระหว่างที่ดนตรีกำลังเล่น ดังคำกล่าวของผู้พิการทางสายตาคนหนึ่ง ที่กล่าวว่า

“อยากให้มีเสียงประกอบภาพเพราะว่าถ้าเล่นคลิปไปแล้วได้ยินแต่ดนตรีจะทำให้เราไม่สามารถเข้าถึงด้านเนื้อหาได้”

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านมีความเห็นตรงกันว่าคลิปวิดีโอไม่ควรมีการนำเข้าสู่บทเรียนที่นานเกินไป ซึ่งได้ให้ข้อเสนอแนะดังกล่าวต่อไปนี้

“ตอนต้นวิดีโอควรตัดออกบางส่วนเพราะนานเกินไปนะคะ”

“ตอนแรกงงมากเพราะเข้าใจว่าแอนิเมชันตอนแรกจะเกี่ยวกับหัวเรื่อง ซึ่งถ้าเป็นแค่การนำเข้าสู่ topic มันควรสั้นกว่านี้”

**คำศัพท์จำเป็น** ทั้งบทเรียนคำศัพท์จำเป็นในชีวิตประจำวันและศัพท์จำเป็นสำหรับคอมพิวเตอร์ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่กล่าวว่าควรมีการสะกดคำให้ชัดเจนเพราะผู้พิการทางสายตาไม่สามารถมองเห็นคำศัพท์ได้อย่างชัดเจนหรือไม่สามารถมองเห็นได้เลย ดังนั้นการพากย์เสียงสะกดทุกคำจึงจำเป็นเพื่อขยายการเข้าถึงสื่อบทเรียนออนไลน์ของผู้พิการ ดังคำกล่าว

“ตรงส่วนของคำศัพท์ช่วยสะกดให้หน่อยจะดีมากค่ะ” (ผู้พิการทางสายตา)

**คำบรรยาย** ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่โดยเฉพาะผู้พิการทางการได้ยินส่วนใหญ่พึงพอใจกับคำบรรยายใต้ภาพซึ่งไม่ใหญ่เกินไปและบดบังองค์ประกอบอื่นๆในคลิปวิดีโอ แต่อย่างไรก็ตามผู้ให้ข้อมูลบางคนกล่าวว่า

“จริงๆผู้ทำอันนี้ควรเข้าใจว่าคนหูหนวกไม่สามารถอ่านและทำความเข้าใจข้อความยาวๆได้ในครั้งเดียว” (ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาของคนพิการทางการได้ยิน)

จากข้อความที่สะท้อนออกมาข้างต้นระบุให้เห็นว่าวัฒนธรรมของผู้พิการแต่ละประเภทมีความสำคัญต่อการสร้างนวัตกรรม เช่น ผู้พิการทางการได้ยินต้องการให้ตัดข้อความโดยย่อแต่เนื้อหาครบ

#### 1.1.4 ด้านการนำไปประยุกต์ใช้

การประเมินด้านการนำไปประยุกต์ใช้ หมายถึง การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมในการนำไปพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการทำงาน ที่ตรงกับความต้องการและวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้พิการแต่ละประเภท

ผลการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่าผู้เชี่ยวชาญและผู้พิการมีความเห็นตรงกันว่าบทเรียนออนไลน์ที่ทางโครงการวิจัยทำขึ้นสามารถนำไปปรับใช้ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม จากคำกล่าวของผู้พิการทางการได้ยิน (ผ่านล่ามภาษามือ) ที่กล่าวว่า

“ผมชอบบทเรียนออนไลน์ที่เป็นศัพท์ภาษาอังกฤษทั้งสองบทนะ ปกติเห็นบ่อยครับ แต่พอมีคนมาเน้นคำสำคัญจึงทำให้จำง่าย ไม่เยอะเกินไป โดยเฉพาะภาษาอังกฤษในคอมพิวเตอร์”

ผู้พิการหลายคนโดยเฉพาะผู้พิการด้านร่างกายและการมองเห็นให้ความคิดเห็นในเชิงบวกเกี่ยวกับบททดสอบท้ายคลิป โดยกล่าวว่าแบบทดสอบเป็นการย้ำความรู้แบบสนุกและไม่ยากจนเกินไปและเป็นตัวช่วยทบทวนความรู้ไปพร้อมๆ กับการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อไป ดังคำกล่าว

“หลังจากที่หนูได้ทำแบบทดสอบทั้งแบบยากและง่าย หนูก็เริ่มศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับศัพท์ที่ง่ายๆ เหมือนที่พี่สอนในคลิป เช่นศัพท์ทั่วไป ตอนนี้หนูส่งนิทานเด็กมาอ่าน” (ผู้พิการทางร่างกาย)

เนื่องจากบทเรียนออนไลน์ทุกบทมีความยาวคลิปค่อนข้างสั้นจึงทำให้ผู้เรียนรู้รู้สึกสนใจเพราะผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ที่เป็นผู้พิการต้องการนำความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้โดยไม่ต้องใช้เวลาในการศึกษานานนักเนื่องจากข้อจำกัดหลายอย่าง เช่น การจดจ่อระยะเวลาในการนั่ง และความล้าของสายตา เป็นต้น ดังคำกล่าว

“หนูชอบนะแบบเวลาดูคลิปหนูจะดูก่อนเลยว่าคลิปนี้กินาที บางคลิปฉลาด เค้ แบ่งเป็น ep ต่างๆ เพราะหนูนั่งนานๆ แล้วเจ็บแปลกตทับคะ” (ผู้พิการทางร่างกาย)

## 1.2 ความพึงพอใจต่อกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D”

การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อประเมินกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D” แบ่งออกเป็นการสัมภาษณ์แบบออนไลน์และแบบออนไซต์ โดยผู้ที่ได้ทำการให้สัมภาษณ์แบบออนไลน์ได้แก่ ผู้พิการทางการได้ยิน 3 คนและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนผู้พิการอีก 5 คน ซึ่งทีมวิจัยได้ทำการอธิบายและทำการสาธิตยกตัวอย่างด้านการออกแบบ วัสดุที่ใช้ ฟังก์ชันในการใช้งาน ประโยชน์และวัตถุประสงค์ของการทำงาน ในขณะที่ผู้ให้ข้อมูลที่ให้สัมภาษณ์แบบตัวต่อตัวจะได้ทดลองเล่นอีกครั้งและได้ให้ข้อมูลเชิงลึกโดยมีรายละเอียด ดังนี้

### 1.2.1 ด้านการออกแบบ

การประเมินด้านการออกแบบ หมายถึง ความคิดเห็นต่อการออกแบบภายนอกของกล่องฝึกทักษะอาชีพ หรือ CREATOUCH 4D โดยรวมถึงการใช้สีและวัสดุอย่างเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของผู้พิการ

ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกระบุว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ลงความเห็นว่า การออกแบบกล่องฝึกทักษะดีมาก โดยเฉพาะรูปร่างและการใช้วัสดุที่ทนทานแต่น้ำหนักไม่มากเกินไป ดังคำกล่าว

“กล่องไม้นี้ทำมาดี สวยงามและที่ผมชอบคือมุมขอบไม้ไม่แหลมคม ผมเลยรู้สึกปลอดภัยเวลาหยิบจับกล่อง” (ผู้พิการทางสายตา)

“หนูชอบๆ สวยมาก ออกแนวมินิมอลแบบมูจิ ซึ่งมันดูยกระดับบอร์ดเกมดีค่ะ ชอบมากที่สุดคือที่เป็นชั้นๆ แบ่งส่วน” (ผู้พิการทางการได้ยินผ่านล่ามภาษามือ)

อย่างไรก็ตามแม้ว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อนวัตกรรมกล่อง CREATOUCH 4D แต่มีบางส่วนโดยเฉพาะกลุ่มผู้พิการทางสายตาได้มีข้อสังเกตและข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการเลือกใช้สีและการทำอักษรเบลล์ ดังคำกล่าวต่อไปนี้

“สีของบอร์ดเกมควรปรับให้เป็น HI CONTRAST ตรงส่วนของล้อหมุนเพราะบุคคลที่มีสายตาเลือนลางจะได้เห็นชัด” (ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสื่อให้ผู้พิการ)

“ควรเจาะร่องวงล้อหมุนและติดปุ่มบอกจำนวนให้อยู่ในลักษณะที่คนตาบอดสัมผัสได้ง่ายต่อการสัมผัสคืออยู่เป็นกลุ่มเช่นเดียวกับตัวอักษรเบรลล์” (ผู้พิการทางสายตา)

“เวลาเล่นเรื่องกลิ้งหนูไม่รู้วากลิ้งไหนเลขอะไร ติดตัวอักษรเบรลล์ที่อุปกรณ์ใส่กลิ้งจะดีกว่าค่ะ” (ผู้พิการทางสายตา)

จากการสะท้อนและข้อเสนอแนะด้านการออกแบบของกล่อง CREATOUCH 4D พบว่าผู้ให้ข้อมูลต้องการให้มีการปรับปรุงนวัตกรรมเพื่อให้เหมาะสมและตอบโจทย์ผู้พิการทางสายตาให้มากยิ่งขึ้น

### 1.2.2 กฎ กติกาและฟังก์ชันในการใช้งาน

การประเมินด้าน กฎ กติกาและฟังก์ชันในการใช้งาน หมายถึง การประเมินความเข้าใจในกฎ กติกา ของแต่ละเกมและเข้าใจการใช้งานหรือฟังก์ชันต่างๆทั้งหมดของกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D

ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกระบุว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ลงความเห็นว่า กฎ กติกาและฟังก์ชันในการใช้งานของกล่องฝึกทักษะอยู่ในระดับดีมาก โดยเฉพาะกติกาการเล่นในแต่ละช่องภาคที่สามารถปรับความยาก-ง่ายได้ตามกลุ่มผู้เล่น ดังคำกล่าว

“เอาจริงผมไม่เคยเห็นอะไรแบบนี้มาก่อน ตอนแรกฟังก์ติกแล้วรู้สึกว่ามันง่ายจัง แต่พอสักพักที่พี่ยกตัวอย่างกฎอื่นในเกมเดียวกัน เลยรู้สึกว่าท้าทายขึ้นครับ” (ผู้พิจารณาทางร่างกาย)

“การออกแบบกติกาน่าสนใจค่ะ แต่เราคิดว่าควรมีคู่มือเบื้องต้นให้แก่ผู้เล่นนะคะอย่าลืมทำเล่มอักษรเบรลล์เผื่อด้วย” (ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสื่อให้ผู้พิการ)

นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลได้กล่าวต่อว่า กติกาการเล่นต้องมีการสุ่มซึ่งพวกเขาพึงพอใจต่อการออกแบบของกล่องฝึกทักษะที่เอื้อต่อการสร้างกฎและกติกาให้ผู้เล่นที่มีข้อจำกัด ดังคำกล่าว

“ปกติเวลาเราเล่นเรามักใช้ลูกเต๋า แต่กล่องนี้มีวงล้อซึ่งครบในกล่องเดียว เราชอบนะ” (ผู้พิจารณาทางการได้ยิน ผ่านล่ามภาษามือ)

อีกข้อได้เปรียบของกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D นี้คือฟังก์ชันการใช้งานที่เหมาะสมและกติกาที่ไม่เป็นวิชาการมากเกินไปจึงทำให้ผู้เล่นที่เป็นกลุ่มผู้พิการสนุกกับเกมในลักษณะนี้มากกว่าการเล่นบอร์ดเกมทั่วไปที่มีความซับซ้อนและอุปกรณ์จับไม่ถนัดมือ ดังคำกล่าว

“หนูชอบมากค่ะ อยากให้มาจัดกิจกรรมแบบนี้อีกบ่อยๆค่ะ ปกติเค้าจะเข้ามาสอนหรือทำกิจกรรมทั่วไป แต่พอได้ลองเล่นกล่องนี้ เพลินมากค่ะ” (ผู้พิจารณาทางร่างกาย)

“กล่องนี้เป็นการสอนทักษะเชิงบันเทิงอย่างแท้จริง ตั้งแต่การออกแบบรวมถึงกฎการเล่นของแต่ละเกม ผู้เล่นไม่รู้สึกรึเบื่อเพราะไม่ใช่การเล่นเชิงวิชาการหรือมีการวางแผนมากนัก” (ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ของหนูหนวก)

“เกมนี้ดีมากครับเพราะผมได้สัมผัสอะไรที่หลากหลายมาก แถมมีกลิ่นให้เลือกเล่น สร้างสรรค์เมนูอีก ผมว่าครบรสครับ ขอขอบคุณมากเลยครับ” (ผู้พิการทางสายตา)

นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลยังกล่าวถึงกล่องฝึกทักษะนี้ว่าสามารถเสริมสร้างทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดีเนื่องจากเป็นเกมที่ต้องอาศัยการสื่อสารและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์คนอื่น ๆ และที่สำคัญคือฟังก์ชันในเกมสามารถทำให้ผู้เล่นได้พัฒนาอารมณ์และเจตคติต่อผู้อื่นได้อีกด้วย ดังคำกล่าว

“ตอนเล่นเกมแต่งตัว หนูเพิ่งรู้ว่าเราต้องไม่แต่งสีขาเพราะจะเหมือนเจ้าสาวเกินไป และเพื่อนๆ หนูก็ไม่ทราบเช่นกันค่ะ เพราะเราช่วยกันแต่งตัวตามใบที่ลุ่มได้” (ผู้พิการทางการได้ยิน ผ่านล่ามภาษามือ)

“จากกฎของเกมในหลายเกมสามารถทำให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างแท้จริง จากประสบการณ์ตัวเองบอกเลยว่าพวกหนูหนวกเขาจะคุยกันเองไม่เล่นกับคนข้างนอก แต่กล่องนี้ดีเพราะบางเกมเราไม่จำเป็นต้องรู้ภาษามือก็เล่นได้” (ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสื่อให้ผู้พิการ)

### 1.2.3 ประโยชน์ที่ได้จากการใช้งาน

การประเมินด้านประโยชน์ที่ได้จากการใช้งาน หมายถึง การประเมินความพึงพอใจในการนำทักษะที่ได้จากการใช้กล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงและใช้ในการพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มโอกาสในการหางาน

ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกระบุว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ลงความเห็นว่าประโยชน์ที่ได้จากการใช้งานของกล่องฝึกทักษะอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลทราบว่าทักษะทั้งหลายมีความสำคัญและสามารถตอบโจทย์ผู้ประกอบการทั้งหลายรวมถึงเป็นทักษะสำคัญที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความเห็นว่า “แปลกใหม่” สมเป็นนวัตกรรมเพื่อผู้พิการ ดังคำกล่าว

“ในเกมตรงที่เป็นเรื่องจำเมนู หนูว่าช่วยให้หนูมีโฟกัสมากขึ้นนะคะ หนูเคยทำงานพาร์ทไทม์แล้วต้องจำว่าเค้าสั่งให้ไปซื้ออะไรบ้าง เกมนี้น่าจะช่วยหนูได้ค่ะ” (ผู้พิการทางร่างกาย)

“เกมจับคู่แต่งตัวคะ คือช่วยให้เราเข้าใจว่าสีไหนเหมาะกับชุดแบบไหน แล้วบางทีเราไม่เข้าใจว่ารองเท้าสีก็สำคัญเพราะทุกวันนี้ถ้าออกไปไหนคุณแม่จะจัดให้ แต่เกมนี้ช่วยให้เราเลือกแต่งตัวเองได้สบายๆคะ” (ผู้พิการทางสายตา)

“ผมอยากเป็นเชฟครับ ผมเคยเห็นพระเอกคนนึงเป็นเชฟทั้งๆที่หูหนวก แต่ผมหูตึงน่าจะเป็นเชฟได้ ผมชอบเกมกลิ้งที่สูตรครับเพราะช่วยผมในการทำเมนูอาหาร” (ผู้พิการทางการได้ยิน ผ่านล่ามภาษามือ)

“เกมกล่องนี้อาจบอกได้ว่าใหม่นะครับเพราะเกมกระดานส่วนใหญ่เป็นแบบเพื่อการศึกษา แต่ในปัจจุบันมีบอร์ดเกมสำหรับคนตาบอดส่วนใหญ่เป็นเทคนิคการทำให้ใหญ่สำหรับสายตาเลื่อนลงหรือใส่อักษรเบรลล์แต่การเล่นเป็นแบบเดิมเช่น UNO แต่กล่องนี้หลายมิติจริงๆครับ” (ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสื่อให้ผู้พิการ)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกทั้งหมดในการประเมินครั้งที่ 1 ทางโครงการทำการวิเคราะห์ข้อมูลตั้งข้างต้นซึ่งในส่วนของข้อมูลเชิงลึกนั้นผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงและพัฒนาบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ดังรายละเอียดต่อไปนี้

## 1. การพัฒนาและปรับปรุงบทเรียนออนไลน์

1.1 โครงการได้ทำการปรับปรุงด้านเนื้อหาของบทเรียนออนไลน์ในคลิปต่างๆ ได้แก่ หัวข้อทักษะการใช้เครื่องคิดเลข โดยเปลี่ยนจากการอธิบายที่เข้าใจยากเป็นการนำเสนอที่เป็นภาพตัวอย่าง รวมถึงมีการยกตัวอย่างตัวเลขจำนวนที่น้อยลงเหลือเป็นแค่หลักร้อย

สำหรับหัวข้อการสร้างแรงบันดาลใจ ทางโครงการเปลี่ยนการใช้ภาษาจากที่เป็นทางการเกินไปให้เป็นภาษาที่ง่ายขึ้นและสร้างเป็นนิทานแทนการสอนแบบเชิงทฤษฎีซึ่งทำให้เข้าใจง่ายขึ้น

ในหัวข้อการยิ้ม เนื้อหาในบทที่ว่าด้วยการยิ้มในรูปแบบต่างๆ ทางโครงการได้ปรับเนื้อหาที่นำเสนอในคลิปมาเป็น การอธิบายแบบยกตัวอย่างการยิ้มและวิธีการยิ้มในแบบต่างๆ

1.2 ทางโครงการได้ปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอในคลิปให้เหมาะสมและตรงกับความต้องการ และวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้พิการแต่ละประเภท เช่น บทเรียนมารยาทสังคม โดยเปลี่ยนจากรูปแบบการนำเสนอในบทเรียนที่เน้นการบรรยายเกินไปเป็นรูปแบบการสอนแบบทางอ้อมมากกว่า เน้นสีสันและใส่เอฟเฟกต์ในการเน้นย้ำประเด็นสำคัญให้บทเรียนนี้ดูน่าสนใจมากขึ้น

สำหรับหัวข้อกรอบแนวคิดแบบเติบโต โครงการได้เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอซึ่งของเดิมเน้นการแสดงหน้าคนอธิบายมากเกินไปโดยขาดรูปประกอบหรือการเน้นประเด็นสำคัญมาเป็นการสัมภาษณ์ผู้พิการที่ประสบความสำเร็จหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เกี่ยวข้องกับผู้พิการเพื่อให้ผู้ฟังได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้พิการ

ในบทเรียนการคำนวณต้นทุน โครงการได้เปลี่ยนการนำเสนอเนื้อหาเชิงวิชาการมาเป็นการเล่าเรื่องและมีภาพประกอบ ซึ่งเน้นการยกตัวอย่างธุรกิจหนึ่งเพื่อให้ผู้ฟังเห็นภาพในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้

## 2. การพัฒนาและปรับปรุงกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D

โครงการได้ทำการปรับปรุงด้านการออกแบบของกล่องฝึกทักษะโดยติดปุ่มบอกจำนวนให้อยู่ในลักษณะที่คนตาบอดสัมผัสได้ง่ายต่อการสัมผัสคืออยู่เป็นกลุ่มเช่นเดียวกับตัวอักษรเบรลล์นอกจากนี้ยังได้ทำอักษรเบรลล์ตัวเลขเพื่อติดตรงขวดกลิ้งเพื่อให้ผู้เล่นที่เป็นผู้พิการทางสายตาสามารถทราบว่าจะกดใดเป็นกลิ้งอะไร

ตารางสรุปผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานจริง (ผู้พิจารณาทั้ง 3 ประเภท)

ประเด็น	คำแนะนำจากผู้ให้ข้อมูล	การปรับแก้ไข
บทเรียนออนไลน์		
ด้านเนื้อหา	<p>1. ทักษะการใช้เครื่องคิดเลข</p> <p>เนื้อหาค่อนข้างเข้าใจยากและยังขาดการนำเสนอที่เป็นภาพตัวอย่าง รวมถึงมีการยกตัวอย่างตัวเลขจำนวนที่เยอะเกินไป</p>	<p>โครงการได้ทำการปรับปรุงด้านเนื้อหาของบทเรียนออนไลน์ในคลิปต่างๆ ได้แก่ หัวข้อทักษะการใช้เครื่องคิดเลข โดยเปลี่ยนจากการอธิบายที่เข้าใจยากเป็นการนำเสนอที่เป็นภาพตัวอย่าง รวมถึงมีการยกตัวอย่างตัวเลขจำนวนที่น้อยลงเหลือเป็นแค่หลักร้อย</p>
การสร้างแรงบันดาลใจ	<p>ใช้ภาษาที่เป็นทางการเกินไป รวมถึงรูปแบบการสอนที่สอนแบบเชิงทฤษฎีจึงยากเกินไป</p>	<p>สำหรับหัวข้อการสร้างแรงบันดาลใจ ทางโครงการเปลี่ยนการใช้ภาษาจากที่เป็นทางการเกินไปให้เป็นภาษาที่ง่ายขึ้นและสร้างเป็นนิทานแทนการสอนแบบเชิงทฤษฎีซึ่งทำให้เข้าใจง่ายขึ้น</p>

	สำหรับ การทำ ความ เข้าใจ	
3. การ ยิ้ม	เนื้อหาที่ นำเสนอ ในคลิปว่า เป็นการ อธิบาย แบบไม่ได้ เน้น วิธีการยิ้ม (How to) แต่เป็น การสอน เกี่ยวกับ ยิ้มในแบบ ต่างๆซึ่ง ยังขาด การ อธิบาย ยกตัวอย่าง	ในหัวข้อการยิ้ม เนื้อหาในบทที่ว่าด้วยการยิ้มในรูปแบบต่างๆ ทางโครงการได้ ปรับเนื้อหาที่นำเสนอในคลิปมาเป็นการอธิบายแบบยกตัวอย่างการยิ้มและ วิธีการยิ้มในแบบต่างๆ
ด้าน ความ น่าสนใจ 1. มารยา ท สังคม	มีการดู มาพูด เรื่อง มารยาท แต่แม้ว่า การดู ดูน่าสนใจ แต่ผู้ฝึก มี	ทางโครงการได้ปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอในคลิปให้เหมาะสมและตรงกับ ความต้องการและวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้ฝึกแต่ละประเภท เช่น บทเรียน มารยาทสังคม โดยเปลี่ยนจากรูปแบบการนำเสนอในบทเรียนที่เน้นการ บรรยายเกินไปเป็นรูปแบบการสอนแบบทางอ้อมมากกว่า เน้นสีสันและใส่เอฟ เฟกต์ในการเน้นย้ำประเด็นสำคัญให้บทเรียนนี้ดูน่าสนใจมากขึ้น

	<p>ความเห็นตรงกันว่าภาพที่น่ารักกับเนื้อหาที่เยอะเกินไป</p>	
<p>2. กรอบแนวคิดแบบเดบิต</p>	<p>เน้นการนำเสนอหน้าคนอธิบายมากขึ้นโดยขาดรูปประกอบหรือการเน้นประเด็นสำคัญ</p>	<p>สำหรับหัวข้อกรอบแนวคิดแบบเดบิต โครงการได้เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอซึ่งของเดิมเน้นการนำเสนอหน้าคนอธิบายมากเกินไปโดยขาดรูปประกอบหรือการเน้นประเด็นสำคัญมาเป็นการสัมภาษณ์ผู้พิการที่ประสบความสำเร็จหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เกี่ยวข้องกับผู้พิการเพื่อให้ผู้ฟังได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้พิการ</p>
<p>3. การคำนวณต้นทุน</p>	<p>ด้านเนื้อหาไม่น่าสนใจแต่รูปแบบการนำเสนอมีแค่ผู้เชี่ยวชาญมาอธิบายให้ฟังเพียงอย่างเดียว</p>	<p>ในบทเรียนการคำนวณต้นทุน โครงการได้เปลี่ยนการนำเสนอเนื้อหาเชิงวิชาการมาเป็นการเล่าเรื่องและมีภาพประกอบ ซึ่งเน้นการยกตัวอย่างธุรกิจหนึ่งเพื่อให้ผู้ฟังเห็นภาพในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้</p>
<p>คุณภาพของ</p>		

<p>เสียงและคำบรรยาย</p> <p>1. คลิปนำ</p>	<p>ควรใส่ข้อความเสียงเพื่ออธิบายภาพเคลื่อนไหว เนื่องจากผู้พิการทางสายตาไม่สามารถเข้าใจได้ว่าคลิปกำลังแสดงเนื้อหาและรายละเอียดอะไรระหว่างที่ดนตรีกำลังเล่น</p>	<p>ผู้วิจัยจะนำองค์ความรู้ในครั้งนี้ไปปรับใช้ในการผลิตนวัตกรรมพร้อมใช้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพผู้พิการในการวิจัยต่อไป</p>
<p>2. คำศัพท์จำเป็น</p>	<p>การพากย์เสียงสกดทุกคำจึงจำเป็นเพื่อขยายการเข้าถึงสื่อ บทเรียนออนไลน์ของ</p>	<p>ผู้วิจัยจะนำองค์ความรู้ในครั้งนี้ไปปรับใช้ในการผลิตนวัตกรรมพร้อมใช้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพผู้พิการในการวิจัยต่อไป</p>

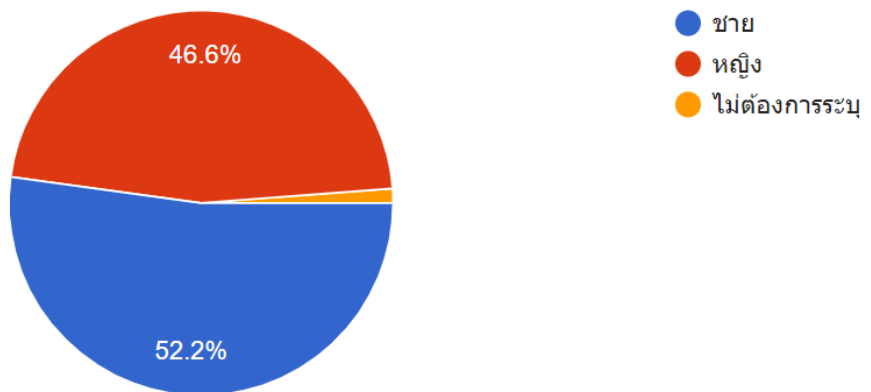
## 2 การประเมินครั้งที่ 2 “ประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม”

หลังจากที่โครงการได้ทำการปรับแก้นวัตกรรมตามคำแนะนำและผลการทดลองใช้ครั้งที่ 1 แล้วนั้น โครงการได้นำนวัตกรรมทั้ง 2 อย่างลงพื้นที่เพื่อฝึกทักษะด้านอาชีพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ฝึกการ (ผู้ใช้งานจริง) ได้ประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานนวัตกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ชนิดของนวัตกรรมอัน ได้แก่ บทเรียนออนไลน์ และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น ดังนี้

### 2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

#### เพศ

416 responses

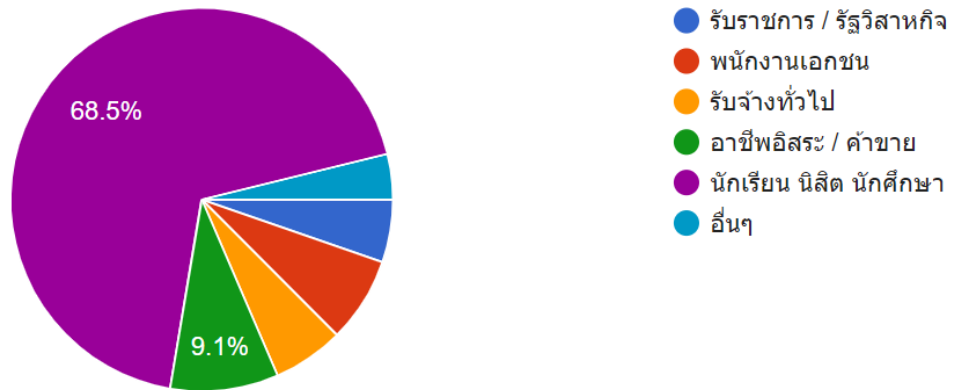


ภาพที่ 4.63 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามเพศ

จากผลการเก็บข้อมูล พบว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยหรือกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการฝึกทักษะโดยทดลองใช้นวัตกรรมของทางโครงการ ซึ่งผู้เข้าร่วมเป็นเพศหญิงจำนวนร้อยละ 46.6 เพศชายจำนวนร้อยละ 52.2 และที่เหลือไม่ต้องการระบุเพศ

## อาชีพปัจจุบัน

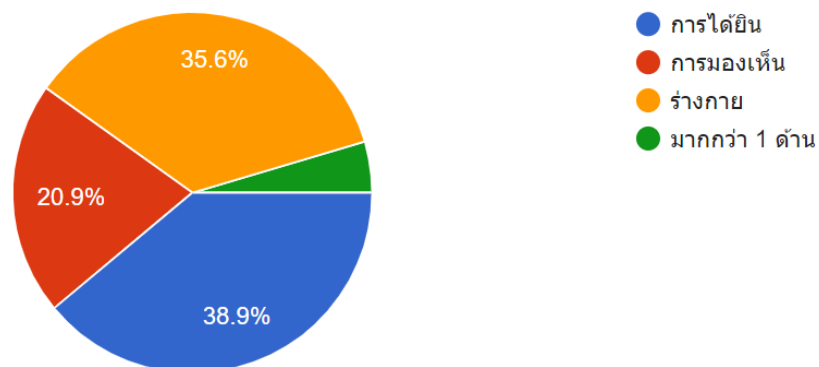
416 responses



จากข้อมูลพบว่าผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นิสิต หรือนักศึกษา โดยมีจำนวนร้อยละ 68.5 นอกจากนี้ร้อยละ 9.1 ประกอบอาชีพอิสระหรือค้าขาย ร้อยละ 7.2 เป็นพนักงานเอกชน ในขณะที่ร้อยละ 6 ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป นอกจากนี้จำนวนร้อยละ 5.3 และ 3.8 รับราชการหรือรัฐวิสาหกิจและอาชีพอื่นๆ เป็นต้น

## คุณมีความบกพร่องด้านใด

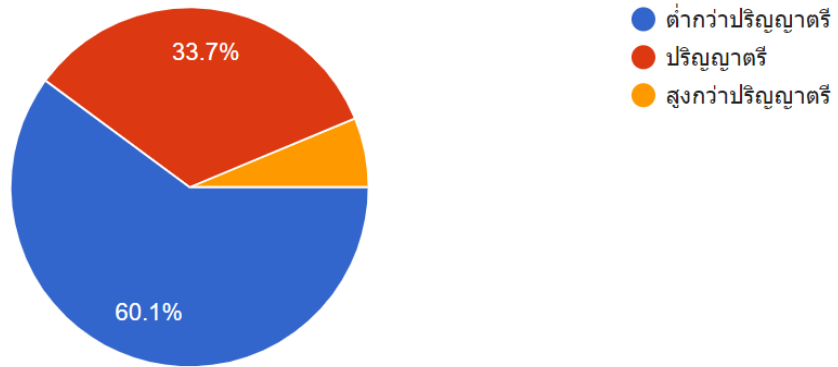
416 responses



ผู้เข้าร่วมโครงการส่วนใหญ่เป็นผู้พิการทางการได้ยินโดยนับเป็นร้อยละ 38.9 ผู้พิการทางร่างกายจำนวนร้อยละ 35.6 และผู้พิการทางการมองเห็นร้อยละ 20.9 และผู้ที่มีความพิการมากกว่า 1 ด้านมีมากถึงร้อยละ 4.6

## ระดับการศึกษา

416 responses

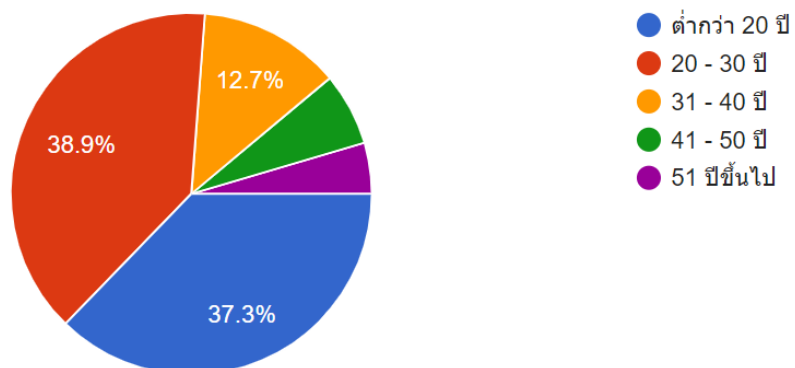


ภาพที่ 4.64 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามระดับการศึกษา

ผู้เข้าร่วมโครงการส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีจำนวนร้อยละ 60.1 และมีการศึกษาระดับปริญญาตรีร้อยละ 33.7 อย่างไรก็ตามผู้ให้ข้อมูลร้อยละ 6.3 มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี

## อายุ (ปี)

416 responses

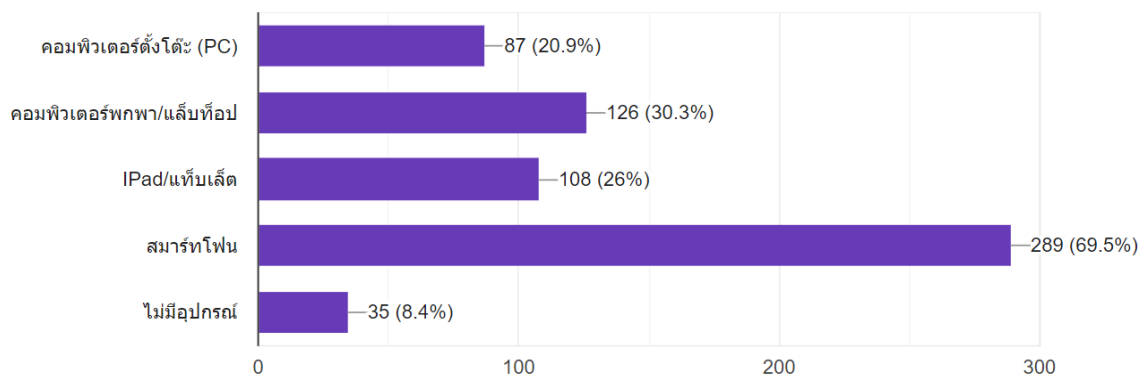


ภาพที่ 4.65 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามอายุ

ในกรณีของช่วงอายุของผู้เข้าร่วมโครงการ ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 38.9 ต่ำกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.3 ผู้เข้าร่วมโครงการที่มีอายุระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.7 นอกจากนี้ยังมีผู้เข้าร่วมโครงการที่มีช่วงอายุระหว่าง 41-50 และ 51 ปี เป็นต้นไป โดยคิดเป็นร้อยละ 6.5 และ 4.6 ตามลำดับ

#### ท่านมีอุปกรณ์ส่วนตัวใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

416 responses

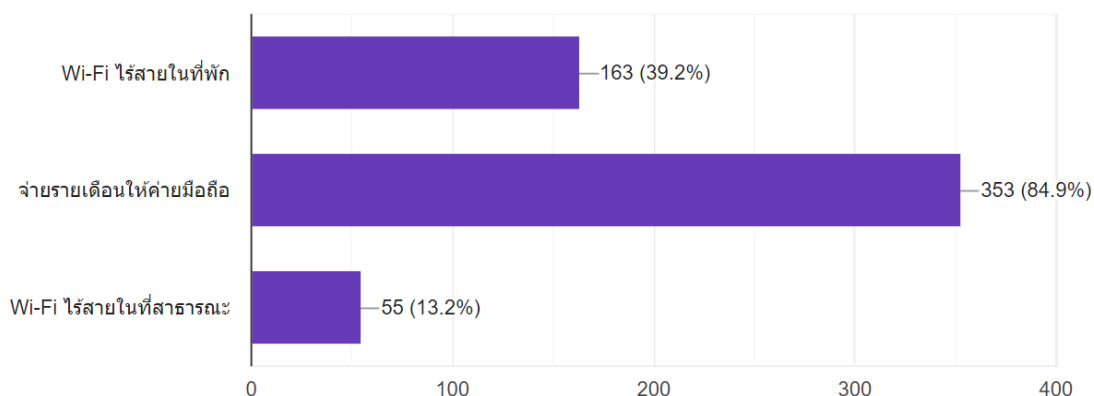


ภาพที่ 4.66 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างกันตามอุปกรณ์ที่ใช้เข้าเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้เข้าร่วมโครงการใช้ในชีวิตประจำวัน โดยส่วนใหญ่ผู้เข้าร่วมโครงการจำนวน 289 คนใช้สมาร์ทโฟนโดยคิดเป็นร้อยละ 69.5 ผู้เข้าร่วมโครงการจำนวน 126 คน (ร้อยละ 30.3) ใช้คอมพิวเตอร์พกพา 108 คน (ร้อยละ 26) มีไอแพดหรือแท็บเล็ต นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมโครงการจำนวน 87 คน (ร้อยละ 20.9) ใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และ 35 คน (ร้อยละ 8.4) ไม่มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใดๆ

## ท่านใช้อินเทอร์เน็ตผ่านช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

416 responses



ภาพที่ 4.67 จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยแตกต่างตามช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ผู้เข้าร่วมโครงการจำนวน 353 คน (ร้อยละ 84.9) ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านการจ่ายรายเดือนให้ค่ายมือถือ 163 คน (ร้อยละ 39.2) ใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่าน Wi-Fi ไร้สายในที่พักและผู้เข้าร่วมโครงการจำนวน 55 คน (ร้อยละ 13.2) ใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่าน Wi-Fi ไร้สายในที่สาธารณะ

## 2.2 การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์

จากการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจโดยทางโครงการได้ประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์ทั้งหมด 8 ด้าน ซึ่งได้แก่ เนื้อหา ความน่าสนใจ คำบรรยายและเสียง การสอน ประโยชน์จากบทเรียน การนำไปใช้ ความมั่นใจจากการเรียนบทเรียนออนไลน์ และความต่อเนื่องในการใช้บทเรียนออนไลน์ ดังตาราง 4.10

ตารางที่ 4.10 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์ (n = 416)

ข้อความรายการด้านการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์	เห็นด้วยมากที่สุด (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วย (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วยปานกลาง (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วยน้อย (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วยน้อยที่สุด (คน/ร้อยละ)
1. เนื้อหาครอบคลุมสิ่งที่ฉันต้องการ	129 (31%)	131 (31.5%)	92 (22.1%)	35 (8.4%)	29 (7%)
2. การนำเสนอในคลิปน่าสนใจ	150 (36.1%)	124 (29.8%)	80 (19.2%)	35 (8.4%)	27 (6.5%)
3. คำบรรยายหรือเสียงชัดเจน	165 (39.7%)	109 (26.2%)	84 (20.2%)	31 (7.5%)	27 (6.5%)
4. ฉันชอบการสอนในคลิป	161 (38.7%)	126 (30.3%)	75 (18%)	28 (6.7%)	26 (6.3%)
5. บทเรียนในคลิปมีประโยชน์	174	117	61	32	32

	(41.8%)	(28.1%)	(14.7%)	(7.7%)	(7.7%)
6. ฉันสามารถนำความรู้ในคลิปไปใช้ได้จริง	163 (39.2%)	120 (28.8%)	70 (16.8%)	29 (7%)	34 (8.2%)
7. ฉันมั่นใจในการทำงานมากขึ้นถ้ามีบทเรียนเหล่านี้	153 (36.8%)	121 (29.1%)	79 (19%)	40 (9.6%)	23 (5.5%)
8. ฉันจะเรียนจากคลิปเหล่านี้เพื่อช่วยในการทำงานหรือ หางาน	157 (37.7%)	127 (30.5%)	74 (17.8%)	30 (7.2%)	28 (6.7%)

### 2.2.1 ด้านเนื้อหา

ร้อยละ 31 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นว่าเนื้อหาในคลิปตรงกับสิ่งที่พวกเขาต้องการในระดับมากที่สุด และร้อยละ 31.5 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 22.1 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 8.4 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7 มีความคิดเห็นว่าเนื้อหาในคลิปตรงกับสิ่งที่พวกเขาต้องการในระดับน้อยที่สุด

### 2.2.2 ด้านความน่าสนใจ

ร้อยละ 36.1 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นว่าคลิปมีความน่าสนใจในระดับมากที่สุด และร้อยละ 29.8 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 19.2 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 8.4 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 6.5 มีความคิดเห็นว่าคลิปมีความน่าสนใจในระดับน้อยที่สุด

### 2.2.3 ด้านคำบรรยายและเสียง

ร้อยละ 39.7 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นว่าคำบรรยายและเสียงมีคุณภาพในระดับมากที่สุด และร้อยละ 26.2 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 20.2 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7.5 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 6.5 มีความคิดเห็นว่าคลิปมีคำบรรยายและเสียงที่มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

### 2.2.4 ด้านการสอน

ร้อยละ 38.7 ของผู้เข้าร่วมโครงการชอบการสอนในคลิปวิดีโอในระดับมากที่สุด และร้อยละ 30.3 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 18 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 6.7 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 6.3 มีความชอบการสอนในคลิปวิดีโอในระดับน้อยที่สุด

### 2.2.5 ด้านประโยชน์จากบทเรียน

ร้อยละ 41.8 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นว่าบทเรียนออนไลน์นี้มีประโยชน์ในระดับมากที่สุด และร้อยละ 28.1 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 14.7 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7.7 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7.7 มีความเห็นว่าบทเรียนออนไลน์นี้มีประโยชน์ในระดับน้อยที่สุด

### 2.2.6 ด้านการนำไปใช้

ร้อยละ 39.2 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นว่าความรู้จากบทเรียนออนไลน์สามารถนำไปใช้ได้จริงในระดับมากที่สุด และร้อยละ 28.8 มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ร้อยละ 16.8 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 8.2 มีความเห็นว่าความรู้จากบทเรียนออนไลน์สามารถนำไปใช้ได้จริงในระดับน้อยที่สุด

#### 2.2.7 ด้านความมั่นใจจากการเรียนบทเรียนออนไลน์

ร้อยละ 36.8 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความมั่นใจหลังจากการเรียนบทเรียนออนไลน์ในระดับมากที่สุด และร้อยละ 29.1 มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ร้อยละ 19 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 9.6 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 5.5 มีความเห็นว่ามีคามมั่นใจหลังจากการเรียนบทเรียนออนไลน์ในระดับน้อยที่สุด

#### 2.2.8 ด้านความต่อเนื่องในการใช้บทเรียนออนไลน์

ร้อยละ 37.7 ของผู้เข้าร่วมโครงการต้องการใช้บทเรียนออนไลน์เพื่อช่วยในการทำงานหรือสมัครงานในระดับมากที่สุด และร้อยละ 30.5 มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ร้อยละ 17.8 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7.2 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 6.7 มีความเห็นว่าต้องการใช้บทเรียนออนไลน์เพื่อช่วยในการทำงานหรือสมัครงานในระดับน้อยที่สุด

สำหรับการประเมินภาพรวมของความพึงพอใจต่อการใช้งานบทเรียนออนไลน์ของทางโครงการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นดังนี้

ตารางที่ 4.11 ผลการประเมินความพึงพอใจเฉลี่ยทุกรายด้านต่อการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TotalOnline	416	1.00	5.00	3.8314	1.05683
Valid N (listwise)	416				

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าคะแนนความพึงพอใจเฉลี่ยทุกรายด้านอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูง โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.83 โดยการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 416 คน

### 2.3 การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D

จากการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจโดยทางโครงการได้ประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ทั้งหมด 8 ด้าน ซึ่งได้แก่ การออกแบบ ความเหมาะสมของวัสดุ กฎและกติกาของเกม ความสนุก การพัฒนาความจำ การพัฒนาบุคลิกภาพ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ดังตาราง 4.12

ตารางที่ 4.12 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D (n = 416)

ข้อความรายการด้านการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานนวัตกรรม บทเรียนออนไลน์	เห็นด้วย มากที่สุด (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วย (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วย ปาน กลาง (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วย น้อย (คน/ร้อยละ)	เห็นด้วย น้อย ที่สุด (คน/ ร้อยละ)
1.การออกแบบสวยงาม	167 (40.1%)	127 (30.5%)	59 (14.2%)	30 (7.2%)	33 (7.9%)
2. วัสดุที่ใช้เหมาะสม	165 (39.7%)	126 (30.3%)	61 (14.7%)	34 (8.2%)	30 (7.2%)
3. ฉันทึ่งใจเกมได้ง่าย	174 (41.8%)	116 (27.9%)	67 (16.1%)	36 (8.7%)	23 (5.5%)
4. เกมสนุกมาก	187 (45%)	102 (24.5%)	64 (15.4%)	31 (7.5%)	32 (7.7%)
5. เกมทำให้ฉันพัฒนาความจำ	182 (43.8%)	94 (22.6%)	77 (18.5%)	33 (7.9%)	30 (7.2%)
6. เกมช่วยให้ฉันพัฒนาบุคลิกภาพของตัวเอง	160 (38.5%)	117 (28.1%)	77 (18.5%)	28 (6.7%)	34 (8.2%)
7. เกมช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	181 (43.5%)	113 (27.2%)	66 (15.9%)	27 (6.5%)	29 (7%)
8. ความรู้จากเกมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	174 (41.8%)	111 (26.7%)	71 (17.1%)	30 (7.2%)	30 (7.2%)

### 2.3.1 ด้านการออกแบบ

ร้อยละ 40.1 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมในการออกแบบในระดับมากที่สุด และร้อยละ 30.5 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 14.2 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7.2 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7.9 มีความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมในการออกแบบในระดับน้อยที่สุด

### 2.3.2 ด้านความเหมาะสมของวัสดุ

ร้อยละ 39.7 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุในระดับมากที่สุด และร้อยละ 30.3 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 14.7 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 8.2 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7.2 มีความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุในระดับน้อยที่สุด

### 2.3.3 ด้านกฎและกติกาของเกม

ร้อยละ 41.8 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของกฎและกติกาเกมในระดับมากที่สุด และร้อยละ 27.9 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 16.1 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 8.7 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 5.5 มีความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของกฎและกติกาเกมในระดับน้อยที่สุด

#### 2.3.4 ด้านความสนุก

ร้อยละ 45 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความสนุกของเกมในระดับมากที่สุด และร้อยละ 24.5 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 15.4 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7.5 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7.7 มีความเห็นเกี่ยวกับความสนุกของเกมในระดับน้อยที่สุด

#### 2.3.5 ด้านการพัฒนาความจำ

ร้อยละ 43.8 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการพัฒนาความจำในระดับมากที่สุด และร้อยละ 22.6 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 18.5 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7.9 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7.2 มีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการพัฒนาความจำในระดับน้อยที่สุด

#### 2.3.6 ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ

ร้อยละ 38.5 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการพัฒนาบุคลิกภาพ ในระดับมากที่สุด และร้อยละ 28.1 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 18.5 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 6.7 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 8.2 มีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการพัฒนาบุคลิกภาพในระดับน้อยที่สุด

#### 2.3.7 ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ร้อยละ 43.5 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในระดับมากที่สุด และร้อยละ 27.2 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 15.9 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 6.5 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7 มีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับน้อยที่สุด

#### 2.3.8 ด้านการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ร้อยละ 41.8 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการนำทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวันในระดับมากที่สุด และร้อยละ 26.7 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 17.1 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 7.2 มี

ความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 7.2 มีความเห็นเกี่ยวกับความสามารถของเกมในการนำทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวันในระดับน้อยที่สุด

สำหรับการประเมินภาพรวมของความพึงพอใจต่อการใช้งานกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ของทางโครงการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นดังตาราง 4.13

ตารางที่ 4.13 ผลการประเมินความพึงพอใจเฉลี่ยทุกรายด้านต่อการใช้งานกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TotalBox	416	1.00	5.00	3.8879	1.09497
Valid N (listwise)	416				

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าคะแนนความพึงพอใจเฉลี่ยทุกรายด้านอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูง โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 โดยการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 416 คน

## 2. การประเมินด้วยแบบวัดแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการ

การประเมินด้วยแบบวัดแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการ ที่จะถูกพัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัย โดยวางรากฐานบนทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเอง (Perceived Self-Efficacy) หมายถึง การตัดสินใจความสามารถของตนเองว่า มีความสามารถแค่ไหนในการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยนวัตกรรมของโครงการ ซึ่งเป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับความสามารถในการกระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต และแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติต่อการใช้นวัตกรรมของโครงการเพื่อพัฒนาทักษะด้านอาชีพที่จำเป็น

จากการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจโดยทางโครงการได้ประเมินแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการทั้งหมด 8 ด้าน ซึ่งได้แก่ การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะการใช้เครื่องมือคำนวณ ทักษะการคำนวณต้นทุน แนวโน้มการประกอบธุรกิจส่วนตัว ทักษะการเข้าสังคม ทักษะการจัดการ และทักษะการรู้จักตัวตน

### 2.1 ด้านการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์

ร้อยละ 43.5 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในระดับมากที่สุด และร้อยละ 30.5 มีความคิดเห็นระดับมาก ร้อยละ 16.2 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 5.9 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 3.9 มีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในระดับน้อยที่สุด



## 2.8 ด้านทักษะการรู้จักตัวตน

ร้อยละ 40.2 ของผู้เข้าร่วมโครงการมีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการรู้จักตัวตนในระดับมากที่สุด และร้อยละ 33.5 มีความคิดเห็นในระดับมาก ร้อยละ 15.6 มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง ร้อยละ 6.4 มีความคิดเห็นในระดับน้อย ในขณะที่ร้อยละ 4.3 มีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการรู้จักตัวตนในระดับน้อยที่สุด

สำหรับการประเมินภาพรวมของแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นดังนี้

ตารางที่ 4.14 ผลการประเมินภาพรวมของแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการ

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TotalTendency	416	1.00	5.00	3.8600	1.06307
Valid N (listwise)	416				

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าคะแนนแนวโน้มในการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการเฉลี่ยทุกรายด้านอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูง โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.86 โดยการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 416 คน

## 3. การประเมินความพึงพอใจและแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก

หลังจากการลงพื้นที่นำนวัตกรรมเข้าทดลองใช้ โครงการประเมินความพึงพอใจและแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้วิจัยจะคัดเลือก ผู้พิการที่เข้าร่วมโครงการฝึกทักษะด้านอาชีพด้วยนวัตกรรมภาคละ 5-10 คน (ผู้พิการทั้ง 3 ประเภท) โดยสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน ทีมวิจัยจะจัดจ้างล่ามเพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึก

แต่อย่างไรก็ตามทีมวิจัยได้คัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ต้องการเข้าร่วมโดยเป็นผู้พิการทางสายตารายงาน 3 คน ผู้พิการทางร่างกาย 4 คน และผู้พิการทางการได้ยิน 3 คน โดยผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นดังนี้

### 3.1 การประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์

หลังจากที่โครงการได้เก็บข้อมูลประเมินความพึงพอใจต่อบทเรียนในระยะเวลาที่ 1 นั้น โครงการได้ปรับปรุงบทเรียนออนไลน์ตามคำแนะนำ หลังจากการนำนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์ลงสู่พื้นที่วิจัยเพื่อฝึกทักษะอาชีพ ผู้ให้ข้อมูลหลักในการสัมภาษณ์เชิงลึกส่วนใหญ่มีความคิดเห็น

เชิงบวกต่อบทเรียนออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามผู้พิการทางสายตาได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังคำกล่าวต่อไปนี้

“ตรงส่วนของที่มีดนตรี ผมอยากให้เพิ่มในส่วนของเสียงบรรยายเพราะตอนฟังผมไม่แน่ใจว่าจะเข้าบทเรียนช่วงไหนครับ”

“ในส่วนของพาร์ทคำศัพท์ค่ะ หนูอยากให้ทางวิทยากรใส่เสียงสะกดเพราะจะช่วยให้หนูนึกภาพในการผสมคำค่ะ ในส่วนตัวชอบภาษาอังกฤษค่ะ และหัวข้อนี้เป็นตัวเริ่มต้นให้น้องๆตาบอดได้ดีค่ะ”

“ฟังบทเรียนแล้วเพลินดีค่ะ แต่ตรงที่แนะนำให้โหลดแอปพลิเคชันค้นหาตัวตน อยากให้ใส่ลิงค์เพิ่มเพื่อกดโหลดได้เลยค่ะ”

นอกจากนี้ผู้พิการทางการได้ยินมีข้อเสนอแนะตรงกัน 1 ประเด็น คือ พวกเขาต้องการให้คำบรรยายใต้ภาพสั้นกว่านี้ โดยย่อคำให้สั้นหรือใส่แค่ประเด็นสำคัญเพื่อให้ผู้พิการทางการได้ยินสามารถอ่านตามและเข้าใจได้ง่ายขึ้น ดังคำกล่าว (ผ่านล่ามภาษามือ)

“ภาพน่ารักค่ะ ไม่มีล่ามภาษามือไม่เป็นไรค่ะ คำบรรยายใต้ภาพใหญ่เห็นชัดแต่คำว่าคำเยอะไปค่ะ”

“ดูสนุกและได้ความรู้ ตัวหนังสือเยอะไป เข้าใจได้แต่ต้องย้อนคลิปรู อยากให้คำบรรยายอยู่นานกว่านี้ในแต่ละฉาก”

“แบบทดสอบยากไปหน่อยถ้าไม่ได้ดูสองรอบอาจจำไม่ได้”

กล่าวโดยสรุปคือ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนออนไลน์ที่โครงการได้สร้างขึ้น แต่อย่างไรก็ตามมีข้อเสนอแนะที่สำคัญจากผู้พิการทางสายตาและผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งได้แก่ การเพิ่มเสียงบรรยายภาพ และการตัดคำบรรยายให้กระชับขึ้น โดยทางโครงการจะนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ไปพัฒนาและปรับปรุงบทเรียนออนไลน์ต่อไป

### 3.2 การประเมินความพึงพอใจต่อกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D”

การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อประเมินกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D” เป็นการสัมภาษณ์แบบออนไลน์ โดยผู้ให้ข้อมูลเป็นกลุ่มเดียวกันกับกลุ่มที่ให้ข้อมูลด้านความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์

ซึ่งผลจากการผู้ให้ข้อมูลหลักในการสัมภาษณ์เชิงลึกส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อกล่องฝึกทักษะ แต่อย่างไรก็ตามผู้พิการทางสายตาได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังคำกล่าวต่อไปนี้

“หนูอยากให้สีตรงวงล้อเข้มและตัดกันมากกว่านี้ค่ะ เมื่อคนสายตาเลือนลางจะได้เล่นง่ายขึ้นค่ะ”

“ถ้ากล่องนี้มีคู่มืออักษรเบรลล์ประกอบก็จะทำให้เล่นง่ายกว่านี้”

“ถ้าทำแอปฯร่วมกับเกมกล่องนี้ยิ่งดีเลยครับ เพราะผมชอบฟังมากกว่าอ่านอักษรเบรลล์อย่างถ้ารุ่นน้องผมอยากเล่นนี้ยากเลยครับ”

กล่าวโดยสรุปคือ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D” ที่โครงการได้สร้างขึ้น แต่อย่างไรก็ตามมีข้อเสนอแนะที่สำคัญจากผู้พิการทางสายตา ซึ่งได้แก่ การเปลี่ยนสีวงล้อให้ตัดกันชัดขึ้น และการทำคู่มืออักษรเบรลล์ประกอบ โดยทางโครงการจะนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ไปพัฒนาและปรับปรุงกล่องฝึกทักษะต่อไป

### 3.3 การประเมินแนวโน้มนำการพัฒนาทักษะด้านอาชีพ

ผู้ให้ข้อมูลหลักได้มีความเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับแนวโน้มนำการพัฒนาทักษะด้านอาชีพ เนื่องจากการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D มีเงื่อนไขและข้อจำกัดตามประเภทความพิการของแต่ละบุคคล ในการสัมภาษณ์เชิงลึกครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวโน้มนำการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้พิการแต่ละประเภท อันได้แก่ ผู้พิการทางสายตา ผู้พิการทางการได้ยิน และผู้พิการทางร่างกาย

#### 3.3.1 ผู้พิการทางสายตา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้พิการทางสายตา พบว่า ผู้พิการทางสายตามีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะการเข้าสังคมและทักษะการจัดการ หลังจากที่ได้ทดลองใช้นวัตกรรมเนื่องจากผู้พิการประเภทนี้มีข้อจำกัดในการใช้เครื่องมือซึ่งทำให้การเรียนรู้จำเป็นต้องใช้เวลาและการฝึกฝน ดังนั้นการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์ของโครงการโดยเฉพาะการพัฒนา hard skills จึงมีข้อจำกัด ดังคำกล่าว

“มีหลายบทเรียนที่หนูเรียนจากของพี่ จริงๆหนูฟังรู้เรื่องนะคะ แต่อย่างเช่นเรื่องโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ มันต้องฝึกค่ะ ส่วนตัวหนูชอบบทเรียนศัพท์ในชีวิตประจำวันกับพวกสอนทักษะการแยกประเภท” (ผู้พิการทางสายตา)

แต่อย่างไรก็ตามผู้พิการทางสายตาทุกคนได้กล่าวตรงกันว่าทั้งบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D สามารถช่วยพัฒนาทักษะได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง soft skills ดังคำกล่าว

“เกมกล่องช่วยให้พัฒนาทักษะหลายด้านเลยคะ อันดับแรกคือสอนให้รู้ว่าเสื้อผ้าที่เราเลือกคนอื่นคิดยังไง ส่วนเรื่องจำเมนูนี้คือดีงามคะเพราะช่วยเวลาทำงานมากเหมือนเล่นๆไปเราจะสามารถหาวิธีจำได้เองคะ แบบฝึกสมองมาก” (ผู้พิการทางสายตา)

### 3.3.2 ผู้พิการทางการได้ยิน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้พิการทางการได้ยิน พบว่า ผู้พิการทางการได้ยินมีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะการใช้เครื่องมือคำนวณ ทักษะการคำนวณต้นทุน ทักษะการเข้าสังคม และทักษะการรู้จักตัวตนหลังจากที่ทดลองใช้นวัตกรรม เนื่องจากผู้พิการประเภทนี้มีข้อจำกัดในการใช้ภาษาสื่อสารซึ่งทำให้การเรียนรู้จำเป็นต้องใช้เวลาและการฝึกฝน ดังนั้นการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์ของโครงการโดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร จึงมีข้อจำกัด ดังคำกล่าว (ผู้พิการทางการได้ยิน ผ่านล่ามภาษามือ)

“เราสื่อสารกับคนอื่นยาก ภาษาไทยก็ยากแล้ว แต่ในคลิปทำให้เรารู้คำที่เราเห็นบ่อย ถ้าเราดูบ่อยๆจำได้ แต่ถ้าคิดสำมีประโยชน์ ก็เป็นพวกการใช้เครื่องมือในคอมพิวเตอร์กับการใช้เครื่องมือเครื่องคิดเลข”

มีหลายทักษะที่ผู้พิการทางการได้ยินเชื่อว่าตนเองสามารถพัฒนาได้ผ่านบทเรียนออนไลน์ ได้แก่ ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะการใช้เครื่องมือคำนวณ ทักษะการคำนวณต้นทุน ทักษะการเข้าสังคม และทักษะการรู้จักตัวตน ดังคำกล่าว (ผ่านล่ามภาษามือ)

“ดูคลิปนี้แล้วรู้เลยว่าถ้าเราจะเปิดร้านต้องมีค่าใช้จ่ายอะไรบ้าง เหมือนมีหลักการให้คิด”

“คลิปสอนเครื่องมือและการใช้ Word และ PowerPoint ทำให้รู้บางอันที่เราไม่เคยใช้ จะเอาไปใช้ตอนเรียนทำงานส่งครู”

“นิทานสนุกมาก ตอนนี่คิดว่าทางเลือกชุดแต่งตัว หรือการยืม ก็สามารถทำให้เราสมัครงานได้”

“ชอบแอปพลิเคชัน เหมือนมีข้อสอบให้เรารู้ว่าเราเหมาะกับอาชีพอะไร ใช้งานง่าย เหมือนมีที่จดไดอารี่ทุกวันผ่านมือถือ”

สำหรับการพัฒนาทักษะต่างๆผ่านกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ผู้พิการทางการได้ยินมีความคิดเห็นตรงกันว่าพวกเขาสามารถพัฒนาทักษะสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้าน soft skills หรือทักษะทางสังคม เช่น มารยาทสังคม การแต่งตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความจำเป็นต้น ดังคำกล่าว (ผ่านล่ามภาษามือ)

“เกมสอนให้รู้จักการแต่งตัวที่เหมาะสมกับกาลเทศะ บางทีสีที่เราเลือกไม่เหมาะสม เพื่อนๆคนที่เล่นด้วยก็จะมีคำแนะนำ”

“ตรงเกมสถานการณ์ ทำให้เราได้คิดก่อนที่จะสื่อสาร ทำให้เรารู้ว่าควรสื่อสารอย่างไรกับบุคคลที่มีสถานะไม่เหมือนกัน”

“ชอบมากโดยเฉพาะเกมกลิ้ง ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงโดยใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ช่วยในความคิดสร้างสรรค์ดี ดูแปลกใหม่”

### 3.3.3 ผู้พิการทางร่างกาย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้พิการทางร่างกาย พบว่า ผู้พิการทางร่างกายมีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะการคำนวณต้นทุน แนวโน้มการประกอบธุรกิจส่วนตัว ทักษะการจัดการ ทักษะการเข้าสังคม และทักษะการรู้จักตัวตนหลังจากที่ทดลองใช้นวัตกรรม เนื่องจากผู้พิการประเภทนี้มีข้อจำกัดเฉพาะด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ดังนั้นการใช้

งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ของโครงการ จึงไม่มีข้อจำกัด ดังคำกล่าว

“จริงผมอยากได้บทเรียนฝึกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเยอะๆนะครับ มันช่วยให้ได้งานมากกว่าเมื่อเทียบกับคนที่ไม่รู้ภาษาที่ 2”

“มันจุดประกายให้หนูอยากลองมีธุรกิจเป็นของตนเองเลยคะ แต่ว่าถ้าหนูอยากเปิดร้านอาหาร หนูคงต้องไปหาที่เรียนเพิ่มเพราะในคลิปหนูเจอแค่เรื่องการให้รู้จักต้นทุนที่เราไม่เคยรู้”

“หนูชอบกล่องนี้มากนะ ปกติเราก็เล่นเกมบ้างอยู่แล้ว แต่อันนี้คือเล่นแก้เหงาได้ สนุกดีคะ เหมือนส่วนใหญ่เน้นการเงินธนาคารและช่วยให้เราปรับปรุงความคิดเห็นคนอื่น ๆ ตามไปด้วย”

“ตอนนี้สนใจแอปพลิเคชัน เหมือนช่วยให้เราได้รู้จักตัวตน และสามารถรู้ได้ว่าเราต้องการจะทำอาชีพอะไร เดี่ยวจะลองใช้ดู”

กล่าวโดยสรุปคือ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D” ที่โครงการได้สร้างขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่กล่าวว่าตนเองมีแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพจากการได้ใช้งานนวัตกรรม แต่อย่างไรก็ตามผู้พิการแต่ละประเภทมีข้อจำกัดที่แตกต่างกัน ดังนั้นการเชื่อมั่นในแนวโน้มที่จะพัฒนาทักษะด้านอาชีพผ่านนวัตกรรมของทางโครงการจึงมีรายละเอียดแตกต่างกันตามผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น

#### 4.7 การเข้าถึงสื่อและแพลตฟอร์มเพื่อประชาสัมพันธ์ช่องทางการพัฒนาทักษะอาชีพ

ระหว่างการลงทุนที่เพื่อนานวัตกรรมลงไปใช้จริงกับกลุ่มผู้พิการประเภทต่างๆ โครงการได้สร้างแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์โครงการและสร้างเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในอนาคต ซึ่งในปัจจุบันพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในรูปแบบ Facebook page ซึ่งมีผู้เข้าร่วมจำนวน 596 คน โดยคาดหวังว่าจะมีเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องหลังจากทางโครงการได้ขยายภาคีเครือข่าย

เนื้อหาที่ทางแอดมินฯหรือกลุ่มผู้บริหารเพจได้อัปเดต ได้แก่ ข้อมูลให้กำลังใจ คลิปวิดีโอบทเรียนออนไลน์ นวัตกรรมสำหรับผู้พิการ และที่สำคัญคือช่องทางรับสมัครงานสำหรับผู้พิการโดยเฉพาะซึ่งมีการอัป

เดทหรือเคลื่อนใหม่เพจเกือบทุกวัน โดยผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เป็นผู้พิการหรือเป็นผู้ดูแลผู้พิการ รวมถึงผู้ประกอบการและนักวิชาการที่สนใจเรื่องพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้พิการ

โครงการทำการวิเคราะห์การเข้าถึงสื่อและแพลตฟอร์มเพื่อประชาสัมพันธ์ช่องทางการพัฒนาทักษะอาชีพของผู้พิการ โดยนำข้อมูลจากการทำการประเมินความต้องการจำเป็นในประเด็น

1. การใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการ
2. การเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการ
3. การพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ
4. ความต้องการด้านเทคโนโลยี
5. การเรียนรู้ตลอดชีวิต
6. การรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพ

โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยเชิงสำรวจจากผู้พิการทั่วประเทศ จำนวน 447 คน ระบุให้เห็นถึงสภาพการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงสื่อหรือช่องทางการหางานผู้พิการ โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นดังนี้

ตารางที่ 4.15 แจกแจงข้อมูลสถิติเชิงพรรณนารายด้าน (n=447)

การสำรวจสภาพความเป็นจริงรายด้าน	ค่าเฉลี่ยสภาพจริงที่เป็นอยู่ (I)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสภาพจริงที่เป็นอยู่ (I)
1. การใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการ	2.62	.99
2. การเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการ	2.90	.71
3. การพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ	2.74	.91
4. ความต้องการด้านเทคโนโลยี	2.54	.90
5. การเรียนรู้ตลอดชีวิต	2.86	.87

6. การรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรม เพื่ออาชีพ	2.72	.97
--	------	-----

จากข้อมูลในตารางที่ 4.15 ผลการวิเคราะห์สภาพจริงที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็นพบว่าค่าเฉลี่ยรายด้าน โดยสภาพความเป็นจริงด้านการใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.62/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .99)

สภาพความเป็นจริงด้านการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.90/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .71)

สภาพความเป็นจริงด้านการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.74/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .91)

สภาพความเป็นจริงด้านความต้องการด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.54/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .90)

สภาพความเป็นจริงด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.86/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .87)

สภาพความเป็นจริงด้านการรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.72/ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .97)

เมื่อพิจารณาสภาพความเป็นจริงในปัจจุบันเกี่ยวกับการเข้าถึงสื่อและแพลตฟอร์มเพื่อประชาสัมพันธ์ช่องทางการพัฒนาทักษะอาชีพทั้ง 6 ด้าน พบว่า ประเด็นรายด้านที่ควรได้รับการพัฒนาโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้แก่ 1) ด้านความต้องการด้านเทคโนโลยี 2) ด้านการใช้บริการสื่อต่างๆเพื่อหางานสำหรับผู้พิการ 3) ด้านการรับนวัตกรรมและการเข้าถึงนวัตกรรมเพื่ออาชีพ 4) ด้านการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ 5) ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 6) ด้านการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพผู้พิการ

จากผลการศึกษาทั้งหมดพบว่าโครงการครั้งนี้ควรมุ่งเน้นการเข้าถึงช่องทางการหางานและการพัฒนาทักษะอาชีพผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้ผู้พิการมีความต้องการพัฒนาตนเองด้านการใช้เทคโนโลยี ดังนั้นโครงการจึงสร้างช่องทางการหางานสำหรับผู้พิการโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประชาสัมพันธ์

โครงการ ประชาสัมพันธ์งานสำหรับผู้พิการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงช่องยูทูปในรูปแบบบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพผู้พิการทั้งทักษะการทำงานและทักษะการเข้าสังคม ซึ่งในปัจจุบันผู้พิการหรือบุคคลทั่วไป จำนวน 191 คนติดตามช่อง Knowit Town บนแพลตฟอร์ม YouTube โดยผู้พิการที่เข้าถึงแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์นี้จะนำไปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ของทางโครงการกระจายผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เพื่อเพิ่มกลุ่มผู้เข้าร่วมซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการสร้างสังคมสร้างสรรค์ต่อไป

จากผลการวิเคราะห์ที่ได้รับ โครงการสามารถเพิ่มวิธีการนำสภาพความเป็นจริงมาใช้เป็นข้อมูลในการเข้าถึงสื่อและแพลตฟอร์มเพื่อการประชาสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม ดังนี้

ประการแรก การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและการใช้บริการสื่อต่างๆ ควรเป็นจุดเน้นหลัก เนื่องจากทั้งสองด้านนี้มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (2.54 และ 2.62 ตามลำดับ) แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับปรุง ควรมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและการเข้าถึงสื่อออนไลน์สำหรับผู้พิการ โดยเน้นการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยม เช่น Facebook, Twitter, และ LinkedIn เพื่อการค้นหางานและการพัฒนาทักษะอาชีพ นอกจากนี้ ควรพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือที่เป็นมิตรกับผู้พิการ เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการต่างๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น

ประการที่สอง การส่งเสริมการรับนวัตกรรมและการพัฒนาตนเองควรได้รับความสำคัญในลำดับถัดมา โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.72 และ 2.74 ตามลำดับ ควรมีการจัดทำเนื้อหาออนไลน์ที่น่าสนใจและเข้าถึงง่ายเกี่ยวกับนวัตกรรมใหม่ๆ ในตลาดแรงงานและแนวทางการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมสู่อาชีพที่ตลาดต้องการ โดยอาจใช้รูปแบบวิดีโอสั้นๆ อินโฟกราฟิก หรือบทความที่อ่านเข้าใจง่าย เผยแพร่ผ่านช่อง YouTube "Knowit Town" ที่มีอยู่แล้ว และขยายไปยังแพลตฟอร์มอื่นๆ เช่น Instagram หรือ TikTok เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายมากขึ้น

ประการสุดท้าย แม้ว่าด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านอาชีพจะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าด้านอื่นๆ (2.86 และ 2.90 ตามลำดับ) แต่ก็ยังอยู่ในระดับปานกลาง จึงควรมีการพัฒนาต่อเนื่อง โดยอาจจัดทำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เฉพาะสำหรับผู้พิการ ที่รวบรวมหลักสูตรและทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนข้อมูลด้านอาชีพที่เป็นปัจจุบัน นอกจากนี้ ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและการพัฒนาทักษะอาชีพสำหรับผู้พิการอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน



**KNOWIT TOWN**

1. กดไลค์และกดติดตามช่อง KNOWIT TOWN



2. กดติดตามเพจเพื่อไม่พลาดนวัตกรรมใหม่ๆและข่าวสารด้านอาชีพ



3. ประเมินนวัตกรรมโครงการ



4. ลองโพล HEAR LA LA สำหรับการสื่อสารสองทางของผู้ประกอบการได้ดียิ่ง






ภาพที่ 4.68 ช่องทางเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์และการประเมินโครงการ

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและการวิเคราะห์แหล่งจ้างงานผู้พิการระบุให้เห็นว่าเนื้อหาเพื่อฝึกฝนและเตรียมความพร้อมผู้พิการเพื่อสามารถทำงานในลักษณะต่างๆ ที่สำคัญแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard Skills) และทักษะที่เกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น (soft skills) ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่ระบุทักษะ 2 ประเภทนี้ลงในสื่อประชาสัมพันธ์การรับสมัครงานผู้พิการ ทีมวิจัยจึงได้เก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการในธุรกิจประเภทต่างๆ เพื่อสำรวจความต้องการและความคาดหวังต่อผู้พิการที่จะมาสมัครงานรวมถึงสำรวจความต้องการการฝึกอาชีพผู้พิการและช่องทางที่ผู้พิการประเภทต่างๆ สามารถเข้าถึงได้ง่ายจากผู้พิการประเภทต่างๆทั่วประเทศ เพื่อนำมาสร้างบทเรียนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ด้านเนื้อหา ทีมวิจัยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและด้านการสร้างสื่อเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ทางด้านเทคนิคนั้น ทีมวิจัยจัดทำบทเรียนออนไลน์แบบมีปฏิสัมพันธ์โดยผู้พิการสามารถเลือกบทเรียนหรือตอบคำถามผ่านการสัมผัสหน้าจอ โดยแต่ละบทเรียนจะมีล่ามภาษามือหรือการสื่อสารอื่นๆที่เหมาะสมกับผู้พิการแต่ละประเภท สำหรับเนื้อหาในแบบทดสอบนั้น ทีมวิจัยสร้างแบบทดสอบหลังบทเรียนกับแบบประเมินตนเองหลังจบการเรียนการสอนหรือฝึกอาชีพ ซึ่งการสร้างแบบประเมินนั้นจะถูกสร้างตามทฤษฎีการศึกษา มีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน

หลังจากที่ได้เก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแล้ว โครงการได้มีการออกแบบบทเรียนและนวัตกรรม แบ่งออกเป็น 2 ประเภทเพื่อตอบโจทย์ทุกข้อที่ทางผู้พิการต้องการและข้อเสนอแนะที่ผู้ประกอบการเสนอให้แก่โครงการ ซึ่งได้แก่การพัฒนาทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน หรือ Hard skill และ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือ Soft skill โดยแบ่งนวัตกรรมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. บทเรียนออนไลน์ จำนวน 19 บทเรียนแบบผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ (เลือกสัมผัสหน้าจอเพื่อเลือกแบบทดสอบ) โดยรวมคลิปคู่ขนานที่ผลิตทั้งสิ้น  $19+22 = 42$  คลิปวิดีโอ ผลงานบทเรียนออนไลน์เพื่อเพิ่มทักษะการทำงานของผู้พิการโดยเริ่มต้นจากช่อง YouTube เนื่องจากเป็นช่องทางที่เข้าถึงง่าย (ผลสำรวจจากความต้องการของผู้พิการทั่วประเทศ) ซึ่งมีประสิทธิภาพในการเข้าถึงมากกว่าแพลตฟอร์มบทเรียนออนไลน์อื่นๆ ชื่อช่องคือ “Knowit Town” โดยความหมายเป็นคำสมาสจาก 2 คำ ได้แก่ “Know” + “wit” โดย know มีความหมายว่า “รู้” ส่วน wit มีความหมายว่า “ปัญญา” รวมกันเป็น “Knowit Town” ซึ่งมีความหมายโดยรวมว่า “เมืองแห่งความรู้และปัญญา” จากการสำรวจผู้พิการจำนวน 96 คนที่ทดลองใช้บทเรียนออนไลน์ พบว่า ร้อยละ 68 (65 คน) เห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมากที่สุด ในขณะที่ ร้อยละ 23 (22 คน) ให้ความเห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมาก ร้อยละ 8 (8 คน) เห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ใน

ระดับพอใช้ ในขณะที่เพียงร้อยละ 1 (1คน) ให้ความเห็นว่าบทเรียนออนไลน์สามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับน้อย

2. “กล่องพัฒนาทักษะอาชีพ” วัสดุจะเป็นรูปแบบกล่องไม้ โดยจะออกแบบคล้ายหนังสือซึ่งภายในจะประกอบด้วยการ์ดและอุปกรณ์สำคัญที่กระตุ้นการเรียนรู้แบบ 4D หรือ สี่มิติ โดยอุปกรณ์หรือ objects ต่างๆ ในกล่องจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้ฝึกผ่านการใช้ไฮโดรประสาทที่พวกเขาสามารถเรียนรู้ผ่านได้ดี โดยแนวคิด การพัฒนานวัตกรรมนี้มาจากการพัฒนาทักษะการใช้ร่างกาย ระบบประสาทสัมผัส และสมองในการสร้างสรรค์หรือบรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละตำแหน่งต่างๆที่ผู้ฝึกได้รับการว่าจ้าง โดยเน้นพัฒนาการด้านต่างๆ ได้แก่ ทักษะความจำระยะสั้น (working memory) ความคิดสร้างสรรค์ การพูด การประเมินสถานการณ์ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การสื่อสาร การคิดเชื่อมโยง การแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะ และการเข้าถึงคน สำหรับการทดลองใช้เกมกระดาน CreaTouch 4D โดยสำรวจผู้ฝึกจำนวน 110 คนที่ทดลองใช้บทเรียนออนไลน์ พบว่าร้อยละ 80 (88 คน) กล่าวว่าเกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมากที่สุด ในขณะที่ ร้อยละ 17 (19 คน) ให้ความเห็นว่าเกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับมาก ในขณะที่ร้อยละ 3 (3 คน) เห็นว่าเกมกระดานสามารถพัฒนาทักษะตามวัตถุประสงค์ในระดับพอใช้

นวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานสามารถสรุปประโยชน์ ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะจากผู้ให้ข้อมูลได้ดังนี้คือ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนออนไลน์ที่โครงการได้สร้างขึ้น แต่อย่างไรก็ตามมีข้อเสนอแนะที่สำคัญจากผู้ฝึกทางสายตาและผู้ฝึกทางการได้ยิน ซึ่งได้แก่ การเพิ่มเสียงบรรยายภาพ และการตัดคำบรรยายให้กระชับขึ้น นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลหลักได้มีความเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพ เนื่องจากการพัฒนาทักษะอาชีพด้วยบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D มีเงื่อนไขและข้อจำกัดตามประเภทความพิการของแต่ละบุคคล ในการสัมภาษณ์เชิงลึกครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพของผู้ฝึกแต่ละประเภท อันได้แก่ ผู้ฝึกทางสายตา ผู้ฝึกทางการได้ยิน และผู้ฝึกทางร่างกาย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ฝึกทางสายตา พบว่า ผู้ฝึกทางสายตามีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะการเข้าถึงคนและทักษะการจัดการ หลังจากที่ได้ทดลองใช้นวัตกรรม เนื่องจากผู้ฝึกประเภทนี้มีข้อจำกัดในการใช้เครื่องมือซึ่งทำให้การเรียนรู้จำเป็นต้องใช้เวลาและการฝึกฝน ดังนั้นการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์ของโครงการโดยเฉพาะการพัฒนา hard skills จึงมีข้อจำกัด อย่างไรก็ตามผู้ฝึกทางสายตาทุกคนได้กล่าวตรงกันว่าทั้งบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D สามารถช่วยพัฒนาทักษะได้ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง soft skills

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ฝึกทางการได้ยิน พบว่า ผู้ฝึกทางการได้ยินมีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะการใช้เครื่องมือคำนวณ ทักษะการคำนวณต้นทุน ทักษะการเข้าถึงคน และทักษะการรู้จักตัวตนหลังจากที่ได้ทดลองใช้นวัตกรรม เนื่องจากผู้ฝึกประเภทนี้มีข้อจำกัดในการใช้ภาษาสื่อสารซึ่งทำให้การเรียนรู้จำเป็นต้องใช้เวลาและการฝึกฝน ดังนั้นการ

ใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์ของโครงการโดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร จึงมีข้อจำกัด อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทักษะผ่านกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ผู้ฝึกการทางการได้ยินมีความคิดเห็นตรงกันว่าพวกเขาสามารถพัฒนาทักษะสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้าน soft skills หรือทักษะทางสังคม เช่น มารยาทสังคม การแต่งตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความจำ เป็นต้น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ฝึกการทางร่างกาย พบว่า ผู้ฝึกการทางร่างกายมีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทักษะการคำนวณต้นทุน แนวโน้มการประกอบธุรกิจส่วนตัว ทักษะการจัดการ ทักษะการเข้าสังคม และทักษะการรู้จักตัวตนหลังจากที่ทดลองใช้นวัตกรรม เนื่องจากผู้ฝึกการประเภทนี้มีข้อจำกัดเฉพาะด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย ดังนั้นการใช้งานนวัตกรรมบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ CREATOUCH 4D ของโครงการ จึงไม่มีข้อจำกัด

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนออนไลน์และกล่องฝึกทักษะ “CREATOUCH 4D” ที่โครงการได้สร้างขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่กล่าวว่าตนเองมีแนวโน้มการพัฒนาทักษะด้านอาชีพจากการได้ใช้งานนวัตกรรม แต่อย่างไรก็ตามผู้ฝึกการแต่ละประเภทมีข้อจำกัดที่แตกต่างกัน ดังนั้นการเชื่อมั่นในแนวโน้มที่จะพัฒนาทักษะด้านอาชีพผ่านนวัตกรรมของทางโครงการจึงมีรายละเอียดแตกต่างกันตามผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น

ผลการศึกษาโดยสรุปพบว่าโครงการครั้งนี้ควรเน้นทักษะการทำงานสำหรับคนพิการโดยเฉพาะด้านการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน นอกจากนี้ทักษะจำเป็นอื่นๆ เช่น การใช้งานเทคโนโลยีในการเข้าถึงช่องทางการสมัครงานรวมถึงความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในสังคมการทำงานอย่างมีความสุข

## 5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อสำนักงาน กสทช. และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง

จากผลการศึกษา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การศึกษากฎหมาย ข้อจำกัด และสถานการณ์การรับสื่อและการเข้าถึงสื่อเพื่อหางานสำหรับผู้พิการในประเทศไทย รูปแบบการจ้างงานผู้พิการ และการศึกษาทักษะจำเป็นเพื่อสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆ เพื่อฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ โดยได้สังเคราะห์เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อสำนักงาน กสทช. และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวทาง ออกแบบ และพัฒนา ส่งเสริมและปฏิบัติงานร่วมกันระหว่างหน่วยงาน ภาคีเครือข่าย และภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย ดังนี้

- (1) แผนยุทธศาสตร์สำนักงาน กสทช. ฉบับที่ 3 (พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๗๐) มีความสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากร

มนุษย์ ที่มีเป้าหมายในการพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัย ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และทักษะ ความรู้ความสามารถที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ รักการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความพร้อมต่อการพัฒนาประเทศ และด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม มีการส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ ผู้สูงอายุ และผู้ด้อยโอกาส

- (2) สร้างเครือข่ายการดำเนินงานร่วมกัน การเตรียมความพร้อม มาตรฐานการปฏิบัติงาน แนวปฏิบัติต่างๆ เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ การจัดตั้งคณะทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆเพื่อฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ และการจ้างงานผู้พิการ ได้แก่ ฝ่ายนิติบัญญัติ วุฒิสภา จำนวน 1 แห่ง กระทรวง กรม จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงแรงงาน กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ สมาคมที่เกี่ยวข้องกับคนพิการ จำนวน 8 แห่ง ได้แก่ สมาคมคนพิการแห่งประเทศไทย มูลนิธิคนตาบอดไทย สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย สมาคมเพื่อความก้าวหน้าอาชีพคนตาบอดแห่งประเทศไทย สมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย มูลนิธิส่งเสริมและพัฒนาคนหูหนวกไทย มูลนิธิพัฒนาศักยภาพคนพิการ และมูลนิธิวิถีชีวิตอิสระคนพิการ สถาบันการศึกษาของรัฐและเอกชน จำนวน 10 แห่ง ได้แก่ ศูนย์วิทยาการราชสุดา คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาลัยการอาชีพพุทธมณฑล วิทยาลัยเทคนิคบางแสน วิทยาลัยสารพัดช่างเชียงใหม่วิทยาลัยสารพัดช่างอุดรธานี วิทยาลัยสารพัดช่างบรรหาร-แจ่มใส วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก วิทยาลัยสารพัดช่างสุรินทร์ วิทยาลัยการอาชีพท่าแซะ โรงเรียนเศรษฐเสถียร โรงเรียนสอนคนตาบอดพระมหาไถ่พัทยา รวมถึงเครือข่ายภาคเอกชน จำนวน 12 แห่ง ที่ได้บรรจุคนพิการทั้ง 3 ประเภทในการทำงาน ได้แก่ บริษัท ไต่กินอินดัสทรีส์ (ประเทศไทย) จำกัด บริษัทมหาชัยฟู้ดส์จำกัด บริษัท ส.ขอนแก่นฟู้ดส์ จำกัด (มหาชน) บริษัท ซีทีอาร์ คิวส์ เทรดิง จำกัด บริษัท สวารอฟสกีแกมมูแพคเจอร์ริง (ประเทศไทย) จำกัด บริษัท เบทาโกรเกษตรอุตสาหกรรม จำกัด บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) บริษัท ซ้อปบี (ประเทศไทย) จำกัด บริษัท ไทยวาโก้ จำกัด (มหาชน) บริษัทปลูกผักเพราะรักแม่ จำกัด (มหาชน) บริษัท กิฟฟารีน สกายไลน์ แลบบอราทอรี แอนด์ เฮลท์แคร์ จำกัด และบริษัท บิวเทรียม จำกัด โดยสำนักงาน กสทช. มีบทบาทในการร่วมและส่งเสริมการสร้างสื่อและพัฒนาเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกในรูปแบบต่างๆเพื่อฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ สนับสนุนการศึกษา และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย และกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เป็นหน่วยงานหลักที่เป็น focal point ด้านผู้พิการเพื่อให้ข้อเสนอเชิงนโยบายเป็นรูปธรรม และนำเข้าสู่ board ชาติเพื่อขับเคลื่อนนโยบายต่อไป

- (3) สนับสนุนการอบรมผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ
- (4) จัดทำฐานข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพและทั่วถึงสำหรับผู้พิการทั่วประเทศ
- (5) นำองค์ความรู้และผลการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย มาดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับผู้พิการแต่ละประเภท โดยครอบคลุมผู้พิการทางการได้ยิน ผู้พิการทางการมองเห็น และผู้พิการทางร่างกายและนำนวัตกรรมที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ไปให้หน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ และการจ้างงานผู้พิการ ตลอดจนเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ตามสื่อต่างๆ ให้แพร่หลายเพื่อให้ผู้พิการได้เข้าถึงและได้ใช้ให้เกิดประโยชน์
- (6) พิจารณาขยายเป้าหมายของการพัฒนากิจกรรมฝึกอบรม และการสร้างหลักสูตรที่เหมาะสมกับอาชีพสมัยใหม่ให้แก่ผู้พิการ โดยพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ให้หลากหลายและเพิ่มทักษะใหม่ๆ ให้ทันต่อโลกปัจจุบันในสื่อและนวัตกรรมเพื่อฝึกฝนทักษะอาชีพผู้พิการ และเพิ่มพูนองค์ความรู้และประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพ

## บรรณานุกรม

- ชนพล วีราสา, สุดฉกาจ สุดแก้ว,(2021) การศึกษารูปแบบการเรียนรู้ การสร้างทักษะผู้ประกอบการของกลุ่มครูผู้สอน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย ในประเทศไทย ในบริบทการศึกษานอกระบบ (Non-formal education), มหาวิทยาลัยมหิดล, <https://archive.cm.mahidol.ac.th/handle/123456789/4015>, ค้นหเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://archive.cm.mahidol.ac.th/handle/123456789/4015>
- ธนายงค์ จำปาศรี, ยาใจ พงษ์บริบูรณ์, (2021)การพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย, *วารสาร มจร อุบล* *ปริทรรศน์ ปีที่ 6 ฉบับที่ 1*, 495-508, ค้นหเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565, <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/248049>
- ชญญลักษณ์ วีระสมบัติ, (2019), Automation Unitization and Required Skills for Thai Suppliers in the Automobile Industry, *วารสารสังคมสงเคราะห์ศาสตร์* 27(2), 1-26, ค้นหเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/swjournal/article/view/180875>
- Azid, N., (2015), Soft Skills through Thinking Intelligence to Increase Employability Graduates, *Australian Journal of Basic and Applied Sciences* 9(13):12-18, ค้นหเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก

[https://www.researchgate.net/publication/296881740\\_Soft\\_Skills\\_through\\_Thinking\\_In\\_telligence\\_to\\_Increase\\_Employability\\_Graduates](https://www.researchgate.net/publication/296881740_Soft_Skills_through_Thinking_In_telligence_to_Increase_Employability_Graduates)

Azmi, A. N., Kamin, Y., Noordin, M. K., (2018), Towards Industrial Revolution 4.0: Employers' Expectations on Fresh Engineering Graduates, *International Journal of Engineering and Technology* 7(28), 267-272, DOI:10.14419/ijet.v7i4.28.22593, ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก

[https://www.researchgate.net/publication/329356058\\_Towards\\_Industrial\\_Revolution\\_40\\_Employers%27\\_Expectations\\_on\\_Fresh\\_Engineering\\_Graduates](https://www.researchgate.net/publication/329356058_Towards_Industrial_Revolution_40_Employers%27_Expectations_on_Fresh_Engineering_Graduates)

Blom, A., Saeki, H., (2011), Employability and Skill Set of Newly Graduated Engineers in India, World Bank Policy Research Working Paper No. 5640, SSRN:

<https://ssrn.com/abstract=1822959>, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก

[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1822959](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1822959)

Boocha, P., Janyarat, S. (2022), A Study of Thailand 4.0 Undergraduate Student's Essentials, *Ratchaphruek Journal* 20(2), 99-112, <https://doi.org/10.14456/rpjnr.2022.8>, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก [https://so05.tci-](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/257165)

[thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/257165](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/257165)

Deelert, J., (2020), Information Technology Skills for Personnel Demand by The

Entrepreneurs in Industrial Estate and Industrial Enterprises Zone, Phranakhon Si Ayutthaya Province, *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์* 60-82, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rpu/article/view/248919>

Easton, A. C., Easton, G., Addo, T., (2006), But I Am Computer Literate: I Passed The Test, *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*, 3(2).

<https://doi.org/10.19030/tlc.v3i2.1746> ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก

<https://clutejournals.com/index.php/TLC/article/view/1746>

Gallagher A. G., Leonard, G., Traynor, O. J., (2009), Role and feasibility of psychomotor and dexterity testing in selection for surgical training, *ANZ Journal of*

*Surgery*, <https://doi.org/10.1111/j.1445-2197.2008.04824.x> ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม

2565 จาก <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1445-2197.2008.04824.x>

Gazzola, M., Mazzacani, D., (2019) Foreign language skills and employment status of European natives: evidence from Germany, Italy and Spain. *Empirica* 46, 713–740 (2019).

<https://doi.org/10.1007/s10663-019-09460-7> ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10663-019-09460-7#citeas>

- Meeks, G.,(2017) Critical Soft Skills to Achieve Success in the Workplace, Walden Dissertation and Doctoral Studies, ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก <https://scholarworks.waldenu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5180&context=dissertations>
- <https://www.proquest.com/openview/3d04816828905e22f425ff8700fa370a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>
- Misra R. K., Khurana, K., (2017), Employability Skills among Information Technology Professionals: A Literature Review, *Procedia Computer Science* Volume 122, 63-70, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.342> ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050917325711>
- Murawski, L. M., (2014), Critical Thinking in the Classroom...and Beyond, *Journal of Learning in Higher Education*, v10 n1 p25-30 Spr 2014, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://eric.ed.gov/?id=EJ1143316>
- Navale, A. B., (2013), DEVELOPING ENTREPRENEUR SKILLS FOR CORPORATE WORK, *Research Directions* 1 (4), 1-3
- Piyasatit, P., (2021), AN ANALYSIS OF THE NEEDS OF PERSONS WITH CHINESE PROFICIENCY IN THAI LABOR MARKET THROUGH ONLINE INFORMATION, วารสารบรรณศาสตร์ มศว. 35-47, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก [https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JLIS\\_SWU/article/view/250919](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JLIS_SWU/article/view/250919)
- Proyrungrroj, P., Chansom, N., (2021), Soft Skills Factors Affecting to Workers Performance Effectiveness of Y Generation Group in Bangkok, *Rajapark* 15(42), 117-128, ค้นหาเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2565, จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/RJPJ/article/view/252492>
- Rahmat, M., Ahmad, K., Idris, S., Ainun Zainal, N. F., (2012). Relationship between Employability and Graduates' Skill. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 59, 591-597. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.318> ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812037664>
- Rajapakse, R. P. C. R., (2017). Importance of Soft Skills on Employability of Finance Graduates. ISSN: 2321-8819 (Online)Vol. 5, Issue 1, 136-141, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2892613](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2892613)
- Rooth, D. O., (2011), Work out or out of work — The labor market return to physical fitness and leisure sports activities, *Labour Economics* 18(3), 399-409, <https://doi.org/10.1016/j.labeco.2010.11.006> ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0927537110001272>

- Sabbagh, A.E., Killu, A. M., (2015), The Art of Presentation: A Valuable Skill in a Contemporary Era, *Journal of the American College of Cardiology*, 65(13), 1373-1376, ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.jacc.org/doi/full/10.1016/j.jacc.2015.02.016>
- Sattar Rasul, M., Abd Rauf, R. A., Mansor A. N., Yasin R. M., Mahamod, Z., (2013), Graduate Employability For Manufacturing Industry, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 102, 242-250, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.739>, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813042754>
- Vrana, R., (2017). Digital Literacy as a Boost Factor in Employability of Students, *Communications in Computer and Information Science book series (CCIS, volume 676)* ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-52162-6\\_17](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-52162-6_17)
- Walton, R., Putnam, C., Johnson, E., Kolko, B., (2009). Skills Are Not Binary: Nuances in the Relationship Between ICT Skills and Employability, *Information Technology & International Development*. ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://itidjournal.org/index.php/itid/article/view/357.html>
- Weligamage, S. S., (2014), Graduates' Employability Skills: Evidence from Literature Review, *Sub Theme A - Enhancing Employability through Quality Assurance - ASAIHL 2009*, 115-125, ค้นหาเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565, จาก [https://www.researchgate.net/publication/266014502\\_Graduates%27\\_Employability\\_Skills\\_Evidence\\_from\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/266014502_Graduates%27_Employability_Skills_Evidence_from_Literature_Review)
- Zainuddin, S. Z. B., Pillai S., Dumanig F. P., Phillip A., (2019), English language and graduate employability, *Education + Training*, Vol. 61 No. 1, pp. 79-93. <https://doi.org/10.1108/ET-06-2017-0089>, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ET-06-2017-0089/full/html>
- พาสณา เอกอุดมพงษ์, สิริรักษ์ ชันฒนาธิกรักษ์, หทัยรัตน์ บุญเนตร, (2016), ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียของสถานประกอบการในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย, รายงานวิจัยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, หน้า 26-32
- เมษ ครอบรู้, ลักษณะพันธ์ บำรุงรัตนกุล, (2015), คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ, *วารสารปัญญาภิวัฒน์* เล่ม7(2), 221-231, ค้นหาเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2565 จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/38501>
- ศรัญญา ศิลปประเสริฐ, หทัยชนก วงศ์กาฬสินธุ์, (2021), ปัจจัยที่มีผลต่อการรับนักศึกษาจบใหม่ในยุคโควิดของบริษัทมหาชนในประเทศไทย, *Journal of Roi Kaensarn Academi* 6(11), 235-241 ค้นหา

เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2565 จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSJ/article/view/252022>

## ภาคผนวก ก

BOOKLET แสดงผลการสังเคราะห์และจัดระเบียบข้อมูล  
เกี่ยวกับการจ้างงานผู้พิการ



ผลสังเคราะห์ชุดข้อมูล  
เกี่ยวกับการจ้างงานคนพิการ

Disability  
Employment

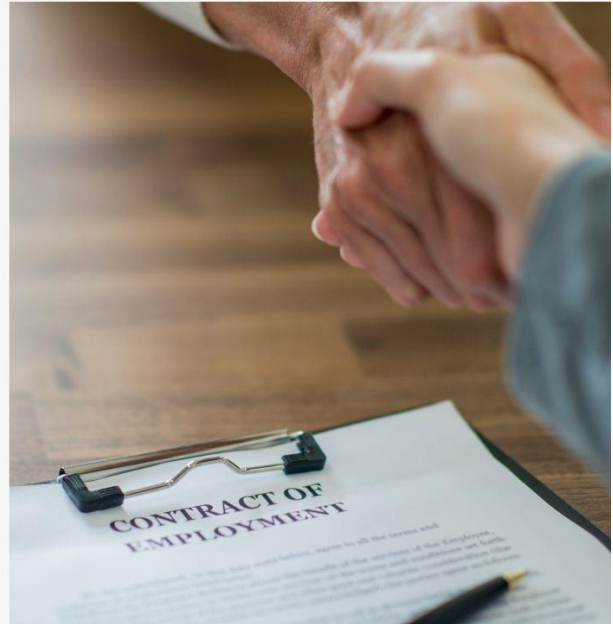
# BOOKLET



โครงการ "สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูล  
ข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย"

# คำนำ

ปัจจุบันคนพิการได้รับโอกาสการรับเข้าทำงานทั้งในหน่วยงานของภาครัฐและเอกชนด้วยศักยภาพและความรู้ความสามารถของคนพิการที่มี โดยเฉพาะความมุ่งมั่นตั้งใจของคนพิการที่จะช่วยเหลือตนเอง ทำให้ผลงานที่ออกมาทัดเทียมหรือมากกว่าคนปกติทั่วไป คนพิการสามารถพัฒนาตนเองและได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและประกอบอาชีพร่วมกับคนปกติทั่วไป อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่คนพิการควรตระหนักคือการพัฒนาความรู้ ความสามารถของตนเองอยู่ตลอดเวลา เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถว่าสามารถทำงานได้ใกล้เคียงกับคนปกติมากที่สุด



การประกาศใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ.2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 ได้เพิ่มสภาพบังคับให้กับระบบสัดส่วนการจ้างงานคนพิการ ด้วยการกำหนดให้การจ่ายเงินเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ นอกจากนี้ระบบสัดส่วนการจ้างงานคนพิการยังใช้บังคับหน่วยงานของรัฐตามมาตรา 33 ในกฎกระทรวงกำหนดสัดส่วนการจ้างงานบุคคลทั่วไปต่อคนพิการ คณะรัฐมนตรีได้มีมติกำหนดสัดส่วนการจ้างงานบุคคลทั่วไปต่อคนพิการ 100 : 1



# แหล่ง การจ้าง งานผู้ พิการ

## 7

ประเด็นเร่งด่วนของ  
การดำเนินการด้านคน  
พิการของประเทศไทย  
เป็นไปอย่างสอดคล้อง  
กับแนวทางของ  
สหประชาชาติ ที่มุ่งเป้า  
คนพิการมีคุณภาพ  
ชีวิตที่ดี ดำรงชีวิตใน  
สังคมชุมชนได้อย่าง  
อิสระเท่าเทียม ได้แก่



- 1) การส่งเสริมศักยภาพและพัฒนาอาชีพคนพิการ
- 2) การส่งเสริมเข้าถึงสิทธิคนพิการ
- 3) การส่งเสริมการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการ
- 4) การคุ้มครองสวัสดิภาพคนพิการ
- 5) การเสริมสร้างความเข้มแข็งและการมีส่วนร่วมขององค์กรด้านคนพิการและเครือข่าย
- 6) การพัฒนาและขับเคลื่อนนโยบายและแผนด้านคนพิการ และ
- 7) ระบบการบริหารจัดการด้านคนพิการให้มีผลสัมฤทธิ์สูง

"แหล่งการจ้างงานผู้พิการหลักๆ  
ประกอบด้วย องค์กรภาครัฐฯและ  
องค์กรภาคเอกชนรวมถึงองค์กร  
ไม่แสวงหาผลกำไร"



# องค์การภาครัฐฯ

หน่วยงานของรัฐเป็นตัวอย่างในการรับคนพิการเข้าทำงาน โดยพิจารณาโยบาย หรือแนวทางที่เหมาะสมกับบริบท ความพร้อม ลักษณะงาน หรือลักษณะของส่วนราชการ

โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการ ซึ่งพิจารณาจากลักษณะงานที่ต้องปฏิบัติจริงหรือพิจารณาข้อมูลเบื้องต้นจากลักษณะงาน ตามมาตรฐานกำหนดตำแหน่งประกอบกับข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องคือ ประเภทความพิการ ประสิทธิภาพในการทำงาน และปัจจัยอื่นๆ ที่ส่วนราชการเห็นสมควรเช่น สถานที่ปฏิบัติงาน อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน เป็นต้น โดยส่วนราชการอาจดำเนินการดังนี้



(1) พิจารณาข้อมูลลักษณะงาน ภารกิจ หน้าทีความรับผิดชอบ โดยส่วนราชการอาจใช้แบบสำรวจ หรือจัดประชุมหารือเพื่อรวบรวม รับฟังความคิดเห็น และกำหนดลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการ เช่น งานให้คำปรึกษาแนะนำด้านกฎหมาย งานจัดทำและตรวจสอบบัญชี งานเขียนโปรแกรม ดูแลระบบคอมพิวเตอร์ งานซ่อมบำรุงเครื่องจักรกลต่างๆ งานทำทะเบียนข้อมูลและจัดทำเอกสาร งานรับและโอนโทรศัพท์ และการให้ข้อมูลทางโทรศัพท์ งานรับ-ส่งเอกสารภายในหน่วยงาน เป็นต้น

(2) พิจารณาคุณสมบัติความรู้ความสามารถ ทักษะ สมรรถนะที่ต้องใช้ในการปฏิบัติงานและตรวจสอบ ข้อมูลตามมาตรฐานกำหนดตำแหน่งและคำบรรยายลักษณะงานของส่วนราชการ

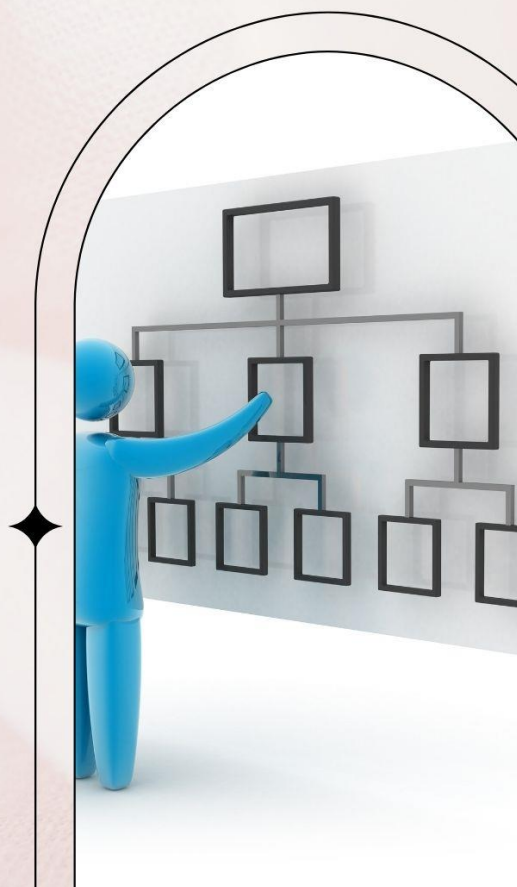
(3) พิจารณาสายงานและตำแหน่งของข้าราชการ พนักงานราชการ หรือผู้ปฏิบัติงานที่เรียกชื่ออย่างอื่น ทั้งหมดที่มีอยู่ในส่วนราชการ เพื่อกำหนดรูปแบบการรับคนพิการเข้าทำงานโดยพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ ซึ่งเมื่อกำหนดลักษณะงานที่เหมาะสมกับคนพิการแล้วให้พิจารณารูปแบบการรับคนพิการเข้าทำงานในส่วนราชการ ว่าจะเป็นการรับข้าราชการหรือพนักงานราชการ

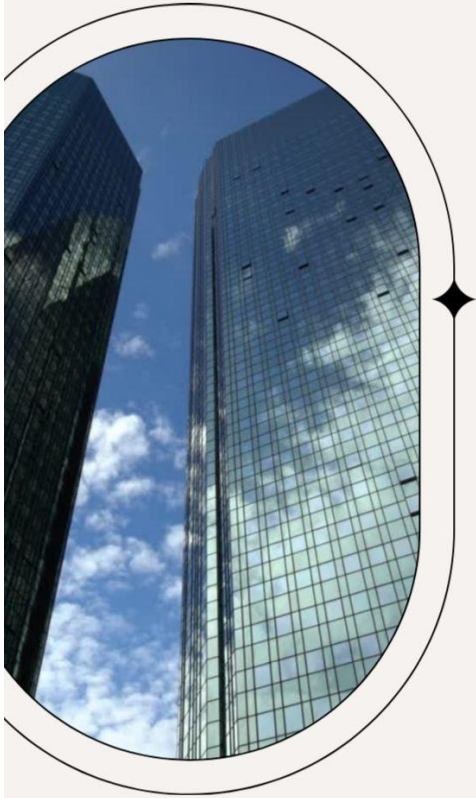
---

◆ ◆ ◆

# องค์กรภาคเอกชนและ องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร

"องค์กรเหล่านี้มีการ  
จ้างงานคนพิการซึ่งทำ  
หน้าที่ประสานนโยบาย  
กับภาครัฐ"





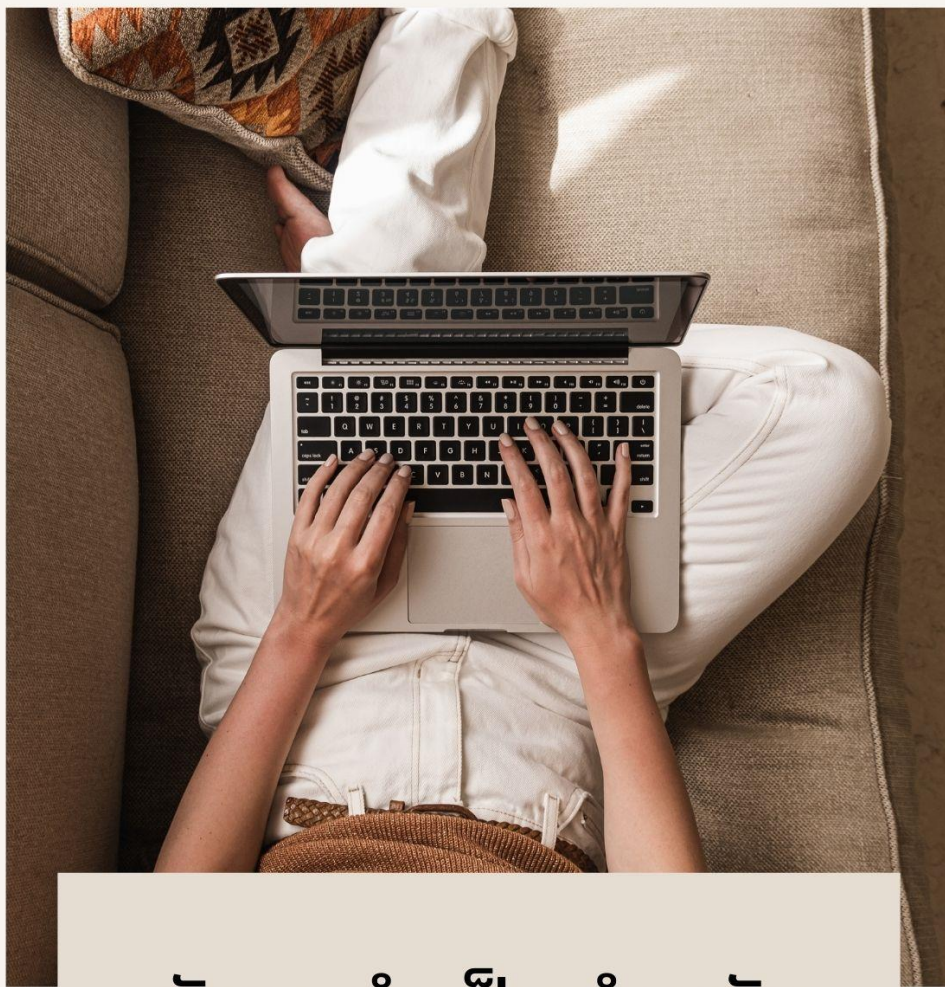
สมาคมธนาคารไทย เป็นองค์กรส่วนรวมของธนาคารพาณิชย์ไทย ทำหน้าที่ประสานนโยบายกับภาครัฐอย่างใกล้ชิดสมาชิกของสมาคมธนาคารไทย ประกอบด้วยธนาคารพาณิชย์ไทย เช่น ธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน) ธนาคารกรุงศรีอยุธยา จำกัด (มหาชน) และ ธนาคารกสิกรไทย จำกัด (มหาชน) โดยธนาคารสมาชิกเข้าร่วม “โครงการส่งเสริมและพัฒนา คุณภาพชีวิตคนพิการ ตามมาตรา 35 ของพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ” โดยการจ้างเหมาบริการให้ทำงานกับสภาภาษาชาวไทย แทนการ ส่งเงินสมทบเข้ากองทุนคนพิการตามมาตรา 34

สภาภาษาชาวไทยรับสมัครคนพิการให้ทำงานแก่สภาภาษาชาวไทย เหล่าภาษาจังหวัด กิ่งภาษาจังหวัดอำเภอ และเริ่มจ้างงานตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 – ปัจจุบัน นอกจากนี้สภาภาษาชาวไทยยังรับคนพิการเข้าทำงานในรูปแบบ "การจ้างเหมาบริการ" (จ้างปีต่อปี)

มูลนิธินวัตกรรมทางสังคม เป็นมูลนิธิที่ทำงานประสานกับเครือข่ายที่ทำงานด้านคนพิการและหน่วยงานที่มีภารกิจทางสังคมในระดับชุมชน มีเป้าหมายร่วมกับกระทรวงแรงงานและกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ส่งเสริมการจ้างงานคนพิการเพื่อทำงานในชุมชน แผนงานคนพิการ (การจ้างงานรูปแบบใหม่) ด้วยสถานประกอบการในประเทศไทยมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ด้วยการจ้างคนพิการเข้าทำงานในอัตราส่วน 100:1

มูลนิธินวัตกรรมทางสังคม (โดยการสนับสนุนของ สสส.) ได้นำร่องร่วมกับบริษัท 88 แห่ง จ้างงานคนพิการเพื่อทำงานในชุมชนและส่งเสริมอาชีพคนพิการกว่า 1,277 คนทั่วประเทศ

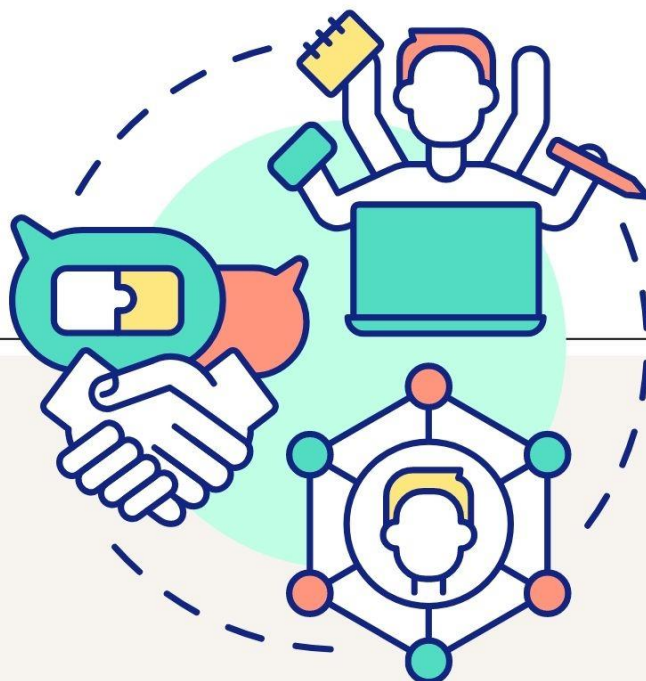




# ทักษะจำเป็นสำหรับ เส้นทางอาชีพผู้พิการ

---

HARD SKILLS & SOFT SKILLS



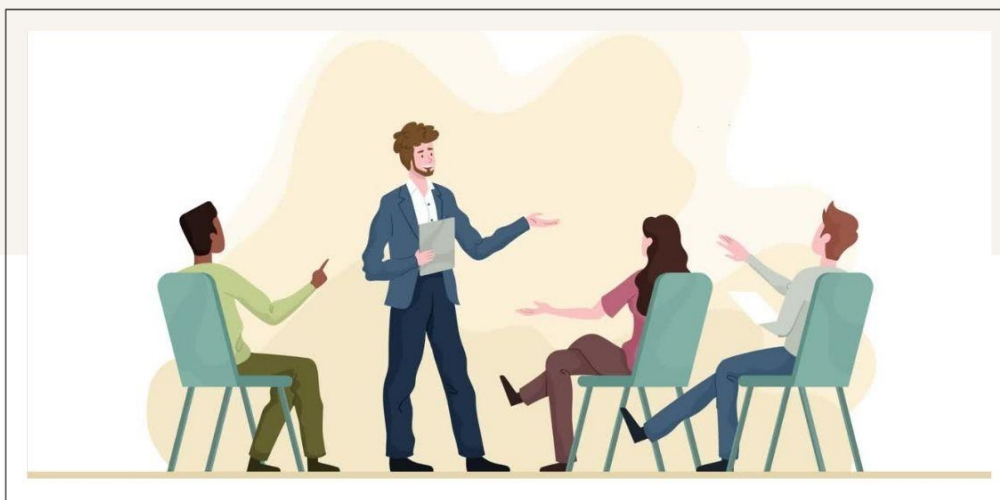
## ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน (Hard skills)

ทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไป  
ทักษะโปรแกรมเฉพาะ  
ทักษะด้านไอทีและเทคโนโลยี  
ทักษะธุรกิจ  
ทักษะทางความคิด  
ทักษะการเคลื่อนไหว  
ทักษะควบคุมเครื่องจักรและยานพาหนะ  
ทักษะการใช้เครื่องมือ  
ทักษะด้านศิลปะ  
ทักษะภาษาเขียน  
ทักษะด้านการสื่อสาร

## SOFT SKILLS

---

### ทักษะด้านที่จำเป็นในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น



SOFT SKILLS ARE REQUIRED

โดยทักษะด้านที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่นถูกแบ่งออกเป็นสามประเภท คือทักษะส่วนบุคคล (personal skill) ทักษะสังคม (social skill) และทักษะเชิงระเบียบ (methodical skill)

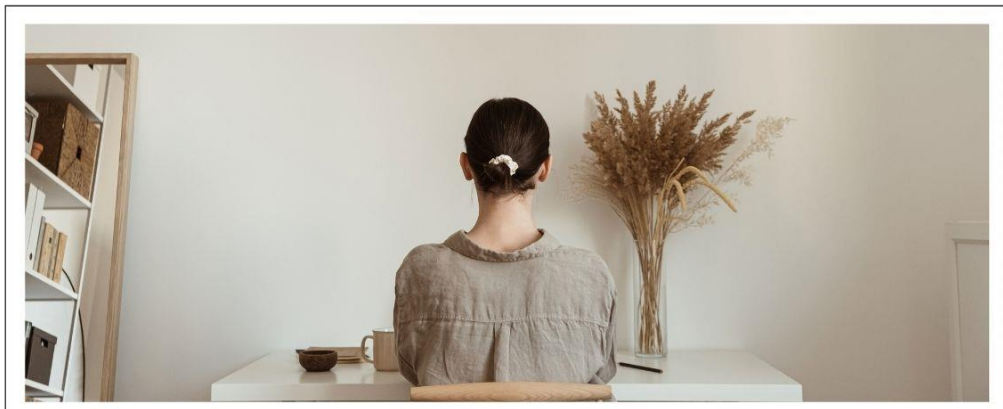
# SOFT SKILLS

## ทักษะส่วนบุคคล (PERSONAL SKILL)

ด้านทักษะส่วนบุคคลประกอบด้วยองค์ประกอบจำนวนมาก เช่น การจัดการเวลา การปรับตัว การจัดการความเครียด ไปจนถึงทัศนคติที่มีต่อสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน ซึ่งหากกล่าวโดยสรุปแล้วก็มักจะเป็นคุณสมบัติหรือลักษณะนิสัยส่วนบุคคล โดยผู้จ้างงานให้ความสำคัญกับความมั่นใจ ความตรงต่อเวลา และการมีทัศนคติที่ดีต่องานของคุณเป็นอย่างมาก และยังให้น้ำหนักกับแรงจูงใจในการพัฒนาตัวเองและการเรียนรู้ด้วย

## ทักษะสังคม (SOCIAL SKILL)

ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติต่อผู้อื่น เช่นมนุษยสัมพันธ์ ความฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งทักษะด้านการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้สามารถต่อยอดไปยังทักษะอื่นเช่น ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม อย่างไรก็ตาม ทักษะการสื่อสารที่ว่านี้ไม่ใช่การใช้ภาษาที่สามหรือภาษาอังกฤษอย่างทักษะการสื่อสารในทักษะที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน แต่หมายถึงความสามารถในควบคุมใช้คำพูดหรือสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษาพูดให้ตอบสนองจุดประสงค์ที่ผู้สื่อสารต้องการโดยคำนึงถึงบริบทภูมิหลังของผู้รับสาร รวมถึงทักษะในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่นการควบคุมอารมณ์และความเป็นมิตรเป็นต้น



ทักษะเชิงระเบียบ (methodical skill) หมายถึงทักษะจำพวกความสามารถในการเรียนรู้ ความสามารถในการคิดขั้นสูง เช่นการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ ทักษะในการแก้ปัญหา และทักษะทางตรรกะและเหตุผล

# ทักษะและความ รู้ที่เกี่ยวข้องกับ การทำงาน



Hard skills

ตัวอย่างผลจากการสังเคราะห์ความต้องการของนายจ้าง

## ทักษะคอมพิวเตอร์ทั่วไป

Mission and vision

- ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้
- ใช้โปรแกรมสำนักงานได้
- ใช้มือถือได้คล่อง
- ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กได้
- ไลฟ์ขายของออนไลน์ได้



01



02

The Organisation

## ทักษะโปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะ

word, Excel, Powerpoint, Tiger Sofe, Microsoft office, Googlemap, Outlook, Google For Work, Photoshop, Lightroom, Gimp, Dark table, Autocad, Illustrator, 3d Max, Wordpress, Sketchup, Pivot, VLOOKUP, Bplus, tiktok, Corel draw, Solid work, Autodesk inventer, Master cam, Premier pro, Revit, Gerber

## ทักษะภาษาเขียน

History

- พิมพ์ภาษาไทยได้ถูกต้อง ไม่วิบัติ
- สามารถใช้ภาษาไทยได้คล่องแคล่ว
- อ่านออกเขียนได้



03

# ทักษะและความรู้ที่ เกี่ยวข้องกับการทำงาน

## Hard skills



### 04: ทักษะทางร่างกาย

เดินทางไปมาเองได้  
ทำงานบ้านเป็น  
ใช้มือสองข้างได้ดี  
ยกของจัดของได้

### 05: ทักษะการควบคุม เครื่องจักรหรือยานพาหนะ

มีใบขับขี่  
ขับรถกระบะได้  
เย็บจักรได้  
ขับรถกอล์ฟได้

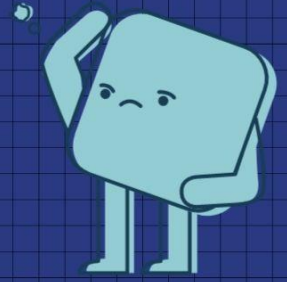


### 06: ทักษะการใช้เครื่องมือ ต่างๆ



ใช้เครื่องมือสำนักงานได้  
พิมพ์ดีดไทยได้เร็ว  
พิมพ์ดีดอังกฤษได้เร็ว  
เชื่อมไฟฟ้าได้  
ใช้เครื่องมือวัดและวัดละเอียดได้  
ทำอาหารหน้าเตาได้ชำนาญ

# ทักษะและความรู้ที่ เกี่ยวข้องกับการทำงาน



## Hard skills

ตัวอย่างผลจากการสังเคราะห์ความต้องการของนายจ้าง



### 07: ทักษะด้านศิลปะ

มองภาพออกทั้งด้านสีและความสวยงาม  
สามารถแต่งภาพ  
สามารถตัดต่อคลิป  
สามารถดูและแยกเครื่องประดับ เพชร พลอย ต่างๆ  
สร้างและแก้ปัญหาแพทเทิร์นได้ทั้งจากเส้นและจากภาพวาด

### 08: ทักษะด้านการสื่อสาร และภาษาต่างประเทศ

อ่านภาษาอังกฤษได้  
เขียนภาษาอังกฤษได้  
พูดภาษาอังกฤษได้  
ฟังภาษาอังกฤษได้  
ใช้ภาษาจีนได้



### 09: ทักษะด้านธุรกิจ

สามารถเขียนเนื้อหาหรือบทความการตลาดได้  
มีความรู้ขั้นพื้นฐานเรื่องภาษี  
มีความรู้เกี่ยวกับธุรกิจผ่าน  
มีความรู้ด้าน financial  
ขายของออนไลน์ได้  
มีความรู้บัญชีพื้นฐาน



# ทักษะและความ รู้ที่เกี่ยวข้องกับ การทำงาน



Hard skills

ตัวอย่างผลจากการสังเคราะห์ความต้องการของนายจ้าง

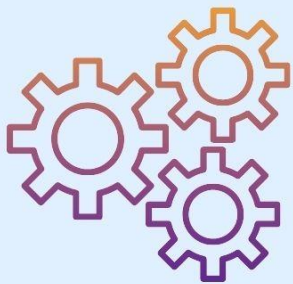
## ทักษะทางความคิด

Mission and vision

ผ่านการทดสอบความสามารถด้านตรรกะ  
สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาใช้ประโยชน์  
สามารถเขียนแบบได้  
รอบรู้ด้านวัฒนธรรมไทยและตะวันตก  
เกรดไฮค์ได้



10



11

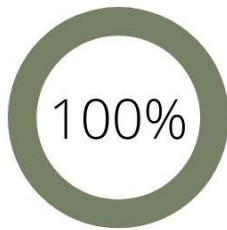
The Organisation

## ทักษะด้านไอทีและเทคโนโลยี

เขียนฐานข้อมูลได้  
เขียนโปรแกรมphpได้  
เขียนโปรแกรมpythonได้  
มีความรู้เกี่ยวกับวงจรไฟฟ้าและวิเคราะห์ปัญหาการซ่อมได้  
สามารถอ่านแบบงานเชื่อมและแบบเครื่องจักร  
สามารถเขียนHTML และใช้งานCSS  
มีความรู้รอบด้านเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม  
วิเคราะห์และออกแบบ mysql ได้  
สร้างAPIได้

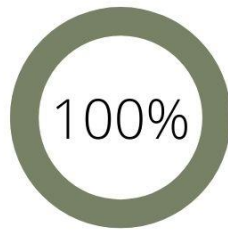
# SUCCESS IN CAREER PATH

สรุปและรายละเอียดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่จำเป็นในการฝึกเพื่อความสำเร็จ  
ในเส้นทางอาชีพของผู้ฝึกการ



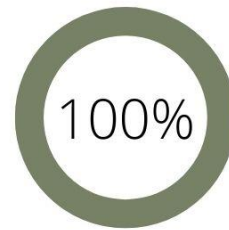
## PERSONAL SKILLS

มีค่านิยมเดียวกับบริษัท  
มีใจรักงานบริการ  
ขยัน  
อดทน  
ซื่อสัตย์  
มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่  
ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี  
รักษาความลับได้  
ละเอียดรอบคอบ  
มั่นใจในตัวเอง  
รักในการเล่นกีฬา  
ชื่นชอบการเตรียมและทำอาหาร



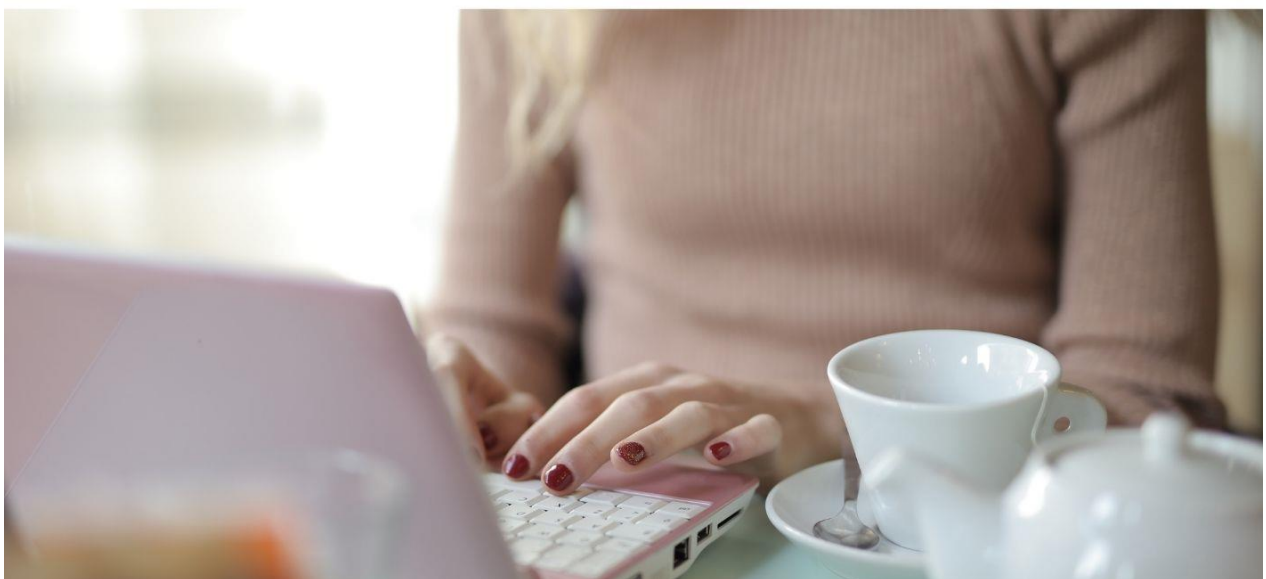
## SOCIAL SKILLS

ติดต่อประสานงานได้ดี  
มีความสามารถเจรจาต่อ  
รอง  
มนุษยสัมพันธ์ดี  
สามารถทำงานเป็นทีม  
มีทักษะในการสื่อสาร  
น้ำเสียงไพเราะ  
มีความเป็นผู้นำสร้างแรง  
บันดาลใจ  
ใจเย็น  
มีน้ำใจ  
ให้คำแนะนำคนอื่นได้



## METHODICAL SKILLS

แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี  
มีความคิดสร้างสรรค์  
เปิดกว้างในการเรียนรู้  
ทำงานพร้อมกันที่หลาย  
งานได้  
ปรับตัวเก่ง  
สามารถวางแผนและจัด  
ลำดับความสำคัญ  
มีเหตุผล  
ทันข่าวสาร  
สามารถคิดวิเคราะห์อย่าง  
เป็นระบบ



# กลุ่มอาชีพและทักษะจำเป็น

## CAREER AND NECESSARY SKILLS



# พนักงานธุรการ

ใช้wordได้ ใช้excelได้ อ่านภาษาอังกฤษได้ เขียน  
ภาษาอังกฤษได้ ใช้เครื่องมือสำนักงานได้ ฟังภาษา  
อังกฤษได้ ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ใช้powerpointได้ ใช้Microsoft office ได้ดี  
ใช้googlomapได้ พิมพ์ดีดไทยได้เร็ว พิมพ์ดีด  
อังกฤษได้เร็ว ใช้outlookได้ มีความรู้เกี่ยวกับ  
ธุรกิจผ้าม่าน อ่านออกเขียนได้ ยกของจัดของได้ มี  
ความรู้บัญชีพื้นฐาน

**HARD &  
SOFT**

มีใจรักงานบริการ ขยันอดทน  
ซื่อสัตย์ติดต่อประสานงานได้ดี  
มีความสามารถเจรจาต่อรอง  
มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่  
ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี  
มนุษยสัมพันธ์ดีมีทักษะในการ  
สื่อสาร ละเอียดรอบคอบ



## พนักงานบัญชี



ใช้ Word และ Excel ได้ อ่านภาษาอังกฤษได้ เขียนภาษาอังกฤษได้ ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ได้ใช้ Powerpoint ได้ ใช้ Microsoft Office ได้ดี มีความรู้ขั้นพื้นฐานเรื่องภาษี มีความรู้ด้าน financial ใช้โปรแกรม express ได้

มีใจรักงานบริการ เดินทางไปมาเองได้ ขยัน ซื่อสัตย์ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มนุษย์สัมพันธ์ดี สามารถทำงานเป็นทีม มีทักษะในการสื่อสาร ละเอียดรอบคอบ เปิดกว้างในการเรียนรู้ นำเสียงโพลระาะ มีเหตุผล สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ



## พนักงานขับรถ



### soft skills

เดินทางไปมาเองได้  
ซื่อสัตย์  
มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่  
ละเอียดรอบคอบ

### hard skills

อ่านภาษาอังกฤษได้  
เขียนภาษาอังกฤษได้  
พูดภาษาอังกฤษได้  
มีใบขับขี่  
ขับรถกระบะได้  
ขับรถกอล์ฟได้

## พนักงานฝ่ายผลิต

### soft skills

มีใจรักงานบริการ  
ขยัน  
อดทน  
มนุษยสัมพันธ์ดี  
มีทักษะในการสื่อสาร

### hard skills

อ่านภาษาอังกฤษได้  
เขียนภาษาอังกฤษได้  
พูดภาษาอังกฤษได้  
ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ใช้ภาษาจีนได้  
ใช้เครื่องมือวัดและวัดละเอียดได้  
ใช้มือสองข้างได้ดี

## ผู้ใช้แรงงาน

### soft skills

มีใจรักงานบริการ  
อดทน  
ซื่อสัตย์

### hard skills

ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ทำงานบ้านเป็น  
อ่านออกเขียนได้



# วิศวกรและช่าง

*hard*

*soft skills*

อ่าน-เขียน และสื่อสารภาษาอังกฤษได้  
ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ใช้Microsoft Office ได้ดี  
มีใบขับขี่  
ใช้ภาษาจีนได้  
ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กได้  
สามารถใช้โปรแกรมพื้นฐานทางวิศวกรรม  
มีความรู้เกี่ยวกับวงจรไฟฟ้า  
และวิเคราะห์ปัญหาการซ่อมได้  
สามารถอ่านแบบงานเชื่อมและแบบเครื่องจักร  
เชื่อมไฟฟ้าได้  
ใช้เครื่องมือวัดและวัดละเอียดได้  
สามารถออกแบบเว็บไซต์  
สามารถใช้โปรแกรมออกแบบได้  
สามารถเขียนแบบได้

มีค่านิยมเดียวกับบริษัท  
เดินทางไปมาเองได้  
ขยัน  
อดทน  
ซื่อสัตย์  
แก้ไขเฉพาะหน้าได้ดี  
มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่  
ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี  
มนุษยสัมพันธ์ดี  
ละเอียดรอบคอบ  
มีความคิดสร้างสรรค์  
เปิดกว้างในการเรียนรู้  
มีความเป็นผู้นำสร้างแรงบันดาลใจ  
ทันข่าวสาร



## พนักงานฝ่ายขาย

### SOFT

มีค่านิยมเดียวกับบริษัท  
มีใจรักงานบริการ  
เดินทางไปมาเองได้  
ขยัน  
อดทน  
ซื่อสัตย์  
มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่  
มนุษยสัมพันธ์ดี  
สามารถทำงานเป็นทีม  
ละเอียดรอบคอบ  
มีความเป็นผู้นำสร้างแรงบันดาลใจ  
มีน้ำใจ

### HARD

อ่านภาษาอังกฤษได้  
เขียนภาษาอังกฤษได้  
พูดภาษาอังกฤษได้  
ฟังภาษาอังกฤษได้  
ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ใช้Microsoft office ได้ดี  
ขายของออนไลน์ได้  
อ่านออกเขียนได้

## พ่อครัวแม่ครัว

### SOFT

มนุษยสัมพันธ์ดี  
มีความเป็นผู้นำ  
สร้างแรงบันดาลใจ

### HARD

อ่านภาษาอังกฤษได้  
เขียนภาษาอังกฤษได้  
พูดภาษาอังกฤษได้  
ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ขึ้นขบวนการเตรียมและทำอาหาร  
ทำอาหารหน้าเตาได้ชำนาญ

## ช่างเย็บผ้า

### SOFT

อดทน  
ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี  
เปิดกว้างในการเรียนรู้  
มีน้ำใจ  
ให้คำแนะนำคนอื่นได้

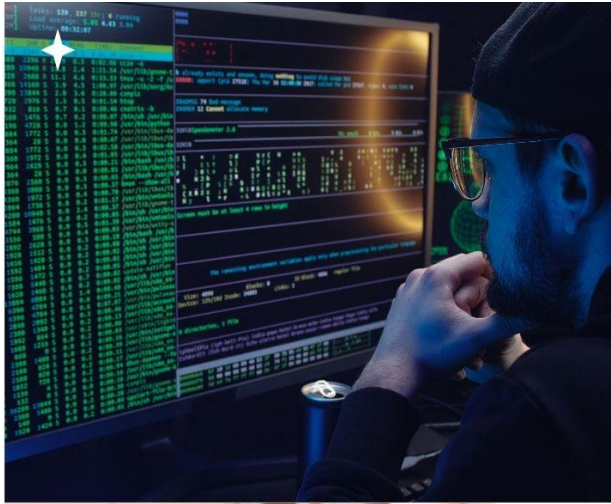
### HARD

อ่านภาษาอังกฤษได้  
เขียนภาษาอังกฤษได้  
เย็บจักรได้  
สร้างและแก้ปัญหาแพทเทิร์นได้ทั้ง  
จากเสื้อและจากภาพวาด  
ใช้โปรแกรม Gerber ได้  
เกรดไซส์ได้



# โปรแกรมเมอร์

SOFT SKILLS AND HARD  
SKILLS FOR THE  
PROGRAMMERS



มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่  
ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี  
มนุษยสัมพันธ์ดี  
ละเอียดรอบคอบ  
มีความคิดสร้างสรรค์  
เปิดกว้างในการเรียนรู้  
ทำงานพร้อมกันที่หลายงานได้

ใช้ Word ได้และ Excel ได้  
สื่อสารภาษาอังกฤษได้  
ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ใช้powerpointได้  
ใช้ Microsoft Office ได้ดี  
เขียนฐานข้อมูลได้  
เขียนโปรแกรม Php ได้  
เขียนโปรแกรม Python และอื่นๆได้  
ใช้ Google For Work ได้  
ผ่านการทดสอบความสามารถ logic  
มีความรู้ด้านไอที  
ใช้wordpressเป็น  
สามารถเขียนHTML และใช้งานCSS  
มีความรู้รอบด้านเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม  
วิเคราะห์และออกแบบ mysql ได้  
สามารถออกแบบและติดตั้งระบบรวมถึงรู้ด้านการ  
สำรองข้อมูลและป้องกันระบบ  
เขียนโปรแกรมsqlและnosqlได้  
สร้างAPIได้



# คอลเซ็นเตอร์และ ประชาสัมพันธ์

SOFT & HARD SKILLS

## SOFT SKILLS

มีค่านิยมเดียวกับบริษัท  
มีใจรักงานบริการ  
ติดต่อประสานงานได้ดี  
แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี  
มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่  
ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี  
มนุษยสัมพันธ์ดี  
มีทักษะในการสื่อสาร  
ละเอียดรอบคอบ  
เปิดกว้างในการเรียนรู้  
น้ำเสียงไพเราะ  
ทันข่าวสาร  
ให้คำแนะนำคนอื่นได้

## HARD SKILLS

ใช้wordได้  
ใช้excel  
สื่อสารภาษาอังกฤษได้  
มีความสามารถเจรจาต่อรอง  
ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ใช้ Powerpoint ได้  
ใช้ Microsoft Office ได้ดี  
พิมพ์ดีดไทยได้เร็ว  
พิมพ์ดีดอังกฤษได้เร็ว  
มั่นใจในตัวเอง  
มีความรู้ด้านไอที  
ใช้Pivotได้  
ใช้ VLOOKUP ได้

# อาชีพและทักษะ จำเป็นสำหรับผู้พิการ

## ช่างทำเครื่อง ประดับ



### soft skills

แก้ไขเฉพาะหน้าได้ดี  
มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่  
ละเอียดรอบคอบ

### hard skills

สื่อสารภาษาอังกฤษได้  
สามารถใช้illustratorได้  
ใช้โปรแกรมcorel draw ได้  
สามารถดูแลแยกเครื่องประดับ เพชร พลอย ต่างๆ

## พนักงานฝ่าย บุคคล



### soft skills

มีใจรักงานบริการ เดินทางไปมาเองได้ ชยัน แก้ไขเฉพาะหน้าได้ดี มีความรับ  
ผิดชอบต่อนหน้าที่ มนุษยสัมพันธ์ดี สามารถทำงานเป็นทีม ละเอียดรอบคอบ  
มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาใช้ประโยชน์ ปรับตัวเก่ง  
สามารถวางแผนและจัดลำดับความสำคัญ มีเหตุผล

### hard skills

ใช้word และ Excelได้ ใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้  
ใช้powerpointได้  
มีใบขับขี่  
มีความรู้ด้านไอที  
ใช้โปรแกรมBplus ได้

## แอดมินขาย ของออนไลน์



### soft skills

ชยัน ซื่อสัตย์ แก้ไขเฉพาะหน้าได้ดี มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่  
ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี มนุษยสัมพันธ์ดี  
สามารถทำงานเป็นทีม มีทักษะในการสื่อสาร  
ใจเย็น มีน้ำใจ  
ทันข่าวสาร

### hard skills

สื่อสารด้วยภาษาอังกฤษได้ ใช้ Powerpoint และ Microsoft office ได้ดี  
ใช้ภาษาจีนได้ ใช้มือถือได้คล่อง ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กได้  
พิมพ์ภาษาไทยได้ถูกต้อง ไม่รีบร้อน ขยายของออนไลน์ได้ ใช้ Pivot ได้  
ใช้ VLOOKUP ได้ สามารถใช้ภาษาไทยได้คล่องแคล่ว รอบรู้ด้านวัฒนธรรมไทย  
และตะวันตก

# soft & hard skills นักสร้างคอนเทนต์

## soft skills



VS

## hard skills



- มีค่านิยมเดียวกับบริษัท
- ขยัน
- ซื่อสัตย์
- ทำงานภายใต้ความกดดันได้ดี
- มนุษย์สัมพันธ์ดี
- สามารถทำงานเป็นทีม
- ละเอียดรอบคอบ
- มีความคิดสร้างสรรค์
- เปิดกว้างในการเรียนรู้
- ท้นข่าวสาร

- สื่อสารภาษาอังกฤษได้
- ใช้โปรแกรมแต่งภาพหรือเกี่ยวข้องได้
- มองภาพออกทั้งด้านสีและความสวยงาม
- ใช้โซเซียลเน็ตเวิร์กได้
- สามารถเขียนเนื้อหาหรือบทความการตลาดได้
- สามารถใช้โปรแกรมตัดต่อคลิป
- เล่น **tiktok** เป็น

# JUST SCAN

## ช่องทางหางานผู้พิการ

เพียงแค่สแกน ท่านสามารถเข้าถึงช่องทางหางานอย่างง่ายดาย

13 ช่องทางการเข้าถึงแหล่งจัดหางานผู้พิการผ่าน QR CODE



แหล่งจ้างงาน

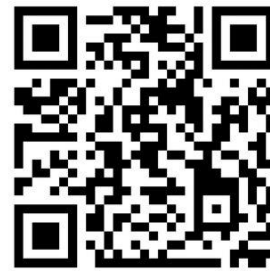
# CAREER

เพียงสแกน QR CODE ท่านสามารถเข้าถึง  
แหล่งรับสมัครงานสำหรับผู้พิการ แต่อย่างไร  
ก็ตามทุกท่านสามารถเพิ่มพูนทักษะและ  
ประสบการณ์ผ่านบทเรียนออนไลน์ของโครงการ  
"สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อ  
เข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการ  
ในประเทศไทย"

JOBTHAI



FACEBOOK หางาน คนพิการ



JOBTH



JOBKK



JOBPUB



ห้องตลาดงานคนพิการSTDDF



แหล่งจ้างงาน

# CAREER

เพียงสแกน QR CODE ท่านสามารถเข้าถึง แหล่งรับสมัครงานสำหรับผู้พิการ แต่อย่างไรก็ตามทุกท่านสามารถเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ผ่านบทเรียนออนไลน์ของโครงการ "สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย"

WORK2DISABILITIES



มูลนิธิคนพิการไทย



คนพิการต้องมีงานทำ



JOOBLE



FACEBOOKกลุ่มปิด



THAIJOB.SGOV



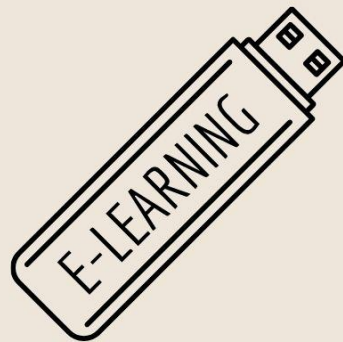
แหล่งจ้างงาน

# CAREER

เพียงสแกน QR CODE ท่านสามารถเข้าถึง  
แหล่งรับสมัครงานสำหรับผู้พิการ แต่อย่างไร  
ก็ตามทุกท่านสามารถเพิ่มพูนทักษะและ  
ประสบการณ์ผ่านบทเรียนออนไลน์ของโครงการ  
"สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อ  
เข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการ  
ในประเทศไทย"

แบบฟอร์มกรอกข้อมูล





**โครงการ "สื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึง  
ข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย"**

## ภาคผนวก ข

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แสดงการจัดประเภทงานสำหรับผู้  
พิการ

# ประเภทงานสำหรับผู้พิการ

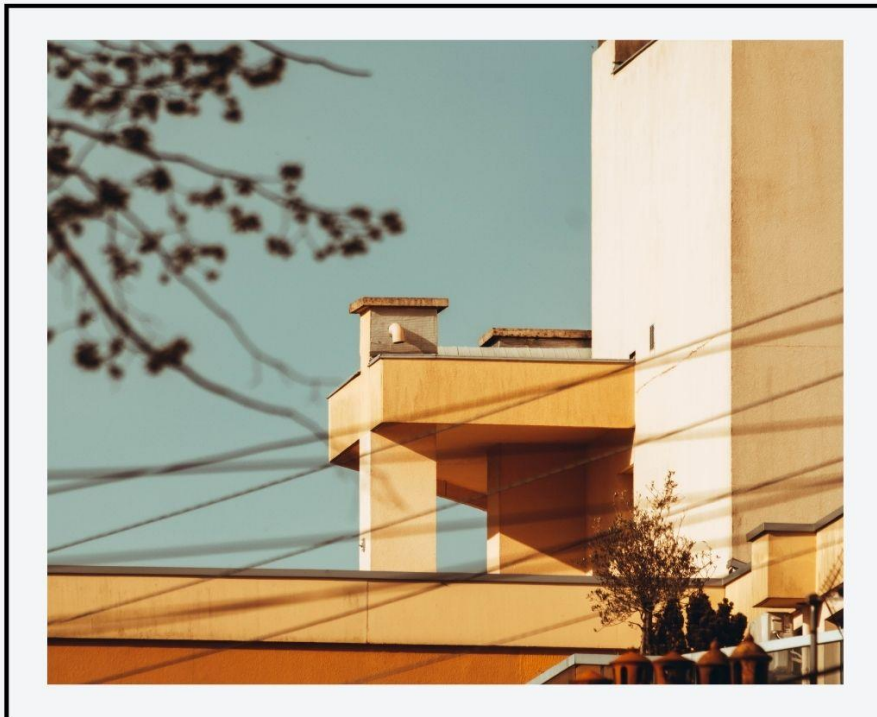


**โครงการก่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย**

สนับสนุนโดย

**สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง  
กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม**

# การจ้างงานผู้พิการ



“จงเริ่มจากจุดที่คุณยืนอยู่ จงใช้ในสิ่งที่คุณมี และจง  
ทำในสิ่งที่คุณสามารถทำได้”

อาเทอร์ แอช  
**ARTHUR ASHE**

โครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูล  
ข่าวสารเส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

# ลักษณะงานและอาชีพ ที่เปิดรับผู้พิการ

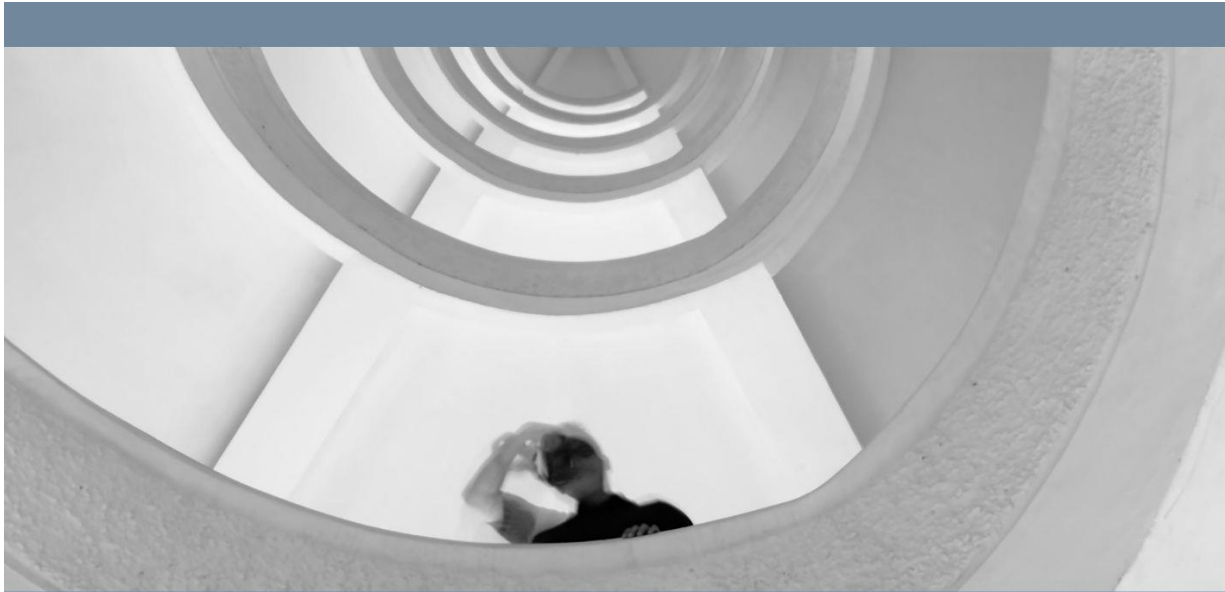


---

PSupported by:

สำนักงานคณะกรรมการการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม

---



งานลักษณะที่ 1

# งานที่สนับสนุน หน่วยงานเป็น ประจำ

เป็นลักษณะงานที่เน้นคนพิการที่มีความพร้อมเดินทางไปปฏิบัติงานในหน่วยงานเป็นประจำสม่ำเสมอ(หน่วยงานของรัฐหรือองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร) ซึ่งหน่วยงานจะเป็นผู้มอบหมายงาน ติดตามผลการทำงานของคนพิการที่เข้ามาทำงานโดยงานที่คนพิการทำ

ประเภทของหน่วยงาน เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) โรงเรียน ศูนย์เด็กเล็ก และศูนย์ฟื้นฟู โดย ลักษณะงาน ได้แก่ งานคัดกรองผู้ป่วย งานธุรการ งานประชาสัมพันธ์ เจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ครูช่วยสอน ช่างชุมชน นักการภารโรง และงานแม่บ้าน

# งานบริการสังคมที่ ต้องลงพื้นที่

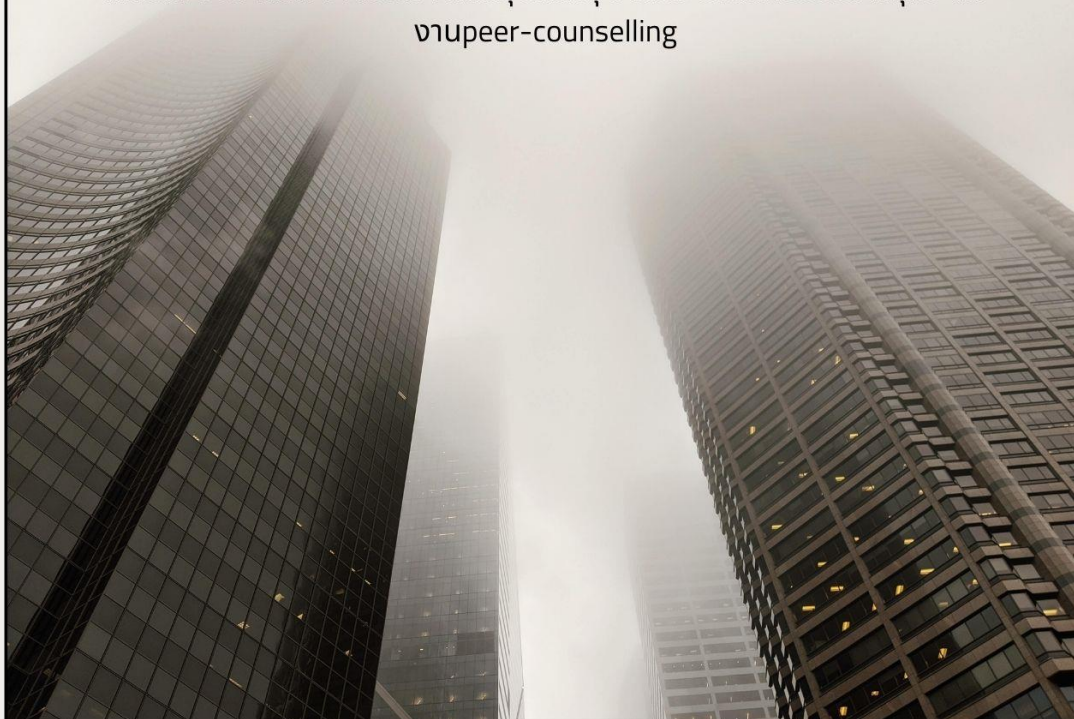


งานลักษณะที่ 2

(คนพิการต้องกำกับดูแลงานของตนเอง)

เป็นงานบริการสังคมที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ และเป็นกิจกรรมช่วยเหลือสังคม ไม่มีผู้กำกับดูแลชัดเจน การดำเนินงานเป็นไปตามแผนปฏิบัติการที่วางไว้ โดยลักษณะงานเป็นงานบริการ ทำงานเพื่อสังคม

ลักษณะงาน ได้แก่ งานรณรงค์ลดอุบัติเหตุ งานประสานสิทธิ์บรรเทาทุกข์ และงานpeer-counselling



### งานลักษณะที่ 3



# งานส่งเสริม อาชีพ

(ประกอบอาชีพอิสระ)

เป็นการสนับสนุนอาชีพให้กับคนพิการและผู้ดูแลคนพิการที่มีความสนใจและทำอาชีพอิสระ ให้สามารถดำเนินกิจกรรมนั้นได้อย่างต่อเนื่อง การสนับสนุนเน้นเงินทุนตั้งต้นในการประกอบอาชีพ ที่ไม่ได้จ่ายเป็นค่าแรง

อาทิ งานด้านการเกษตร อาทิ เลี้ยงสัตว์ ปลูกผัก ปลูกชา เพาะเห็ด เป็นต้น งานด้านการค้าและบริการ อาทิ เปิดร้านขายของชำ ร้านตัดผม เป็นต้น งานด้านการผลิต อาทิ การผลิตเปลาเคลื่อนย้ายผู้ป่วย เครื่องยกผู้ป่วย ศูนย์บริการผลิตและซ่อมกายอุปกรณ์ ผลิตเฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น

โครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร  
เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย

# แหล่งการจ้างงานผู้พิการ



# องค์การภาครัฐฯ

## องค์การภาคเอกชนและ องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร



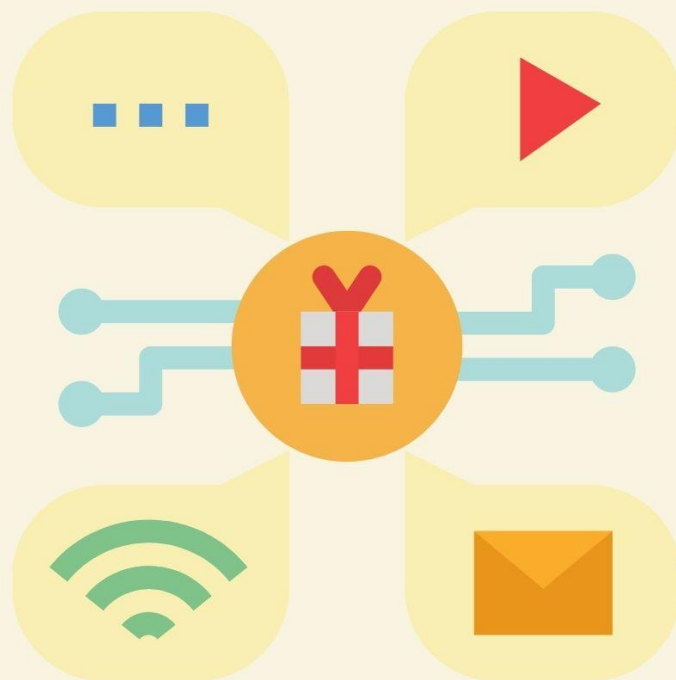
### องค์การภาครัฐฯ

ประกาศรับสมัครบนเว็บไซต์ของส่วนราชการที่รับสมัครและเว็บไซต์ของสำนักงาน ก.พ. ที่ <http://job.ocsc.go.th> หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับคนพิการ เช่น เว็บไซต์กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิต คนพิการ ที่ [www.nep.go.th](http://www.nep.go.th) เป็นต้น หรือทางสื่ออื่น ๆ ตามความเหมาะสม โดยพิจารณาจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ คนพิการได้รับทราบข้อมูลข่าวสารการรับสมัครของส่วนราชการให้มากที่สุด

### องค์การภาคเอกชนและ องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร

สมาคมธนาคารไทย โดยธนาคารสมาชิกเข้าร่วม “โครงการส่งเสริมและพัฒนา คุณภาพชีวิตคนพิการ ตามมาตรา 35 ของพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ” โดยการจ้างเหมาบริการให้ทำงานกับสภาขาชาดไทย นอกจากนี้ สภาขาชาดไทยรับสมัครคนพิการให้ทำงานแก่ สภาขาชาดไทย เหล่าขาชาดจังหวัด กิ่งขาชาดอำเภอ และมูลนิธินวัตกรรมทางสังคม (โดยการสนับสนุนของ สสส.) ได้นำร่องร่วมกับบริษัท 88 แห่ง จ้างงานคนพิการเพื่อทำงานในชุมชนและส่งเสริมอาชีพคนพิการกว่า 1,277 คนทั่วประเทศ

ตัวอย่างช่องทางการหางาน  
องค์การภาครัฐและภาค  
เอกชนของผู้พิการ





# ช่องทางการหางาน

## องค์กรภาครัฐและภาคเอกชนของผู้พิการ

มูลนิธิพัฒนาคน  
พิการไทย:  
<http://www.tddf.or.th/>

กรมส่งเสริมและพัฒนา  
คุณภาพชีวิตคนพิการ  
:<http://dep.go.th/th/announcements/recruitment>

ตลาดงานคนพิการ  
ออนไลน์:  
<http://prjob.dep.go.th/>

การเข้าไปติดต่อ  
ประสานงานกับ  
สมาคมหรือชมรม  
ต่างๆ

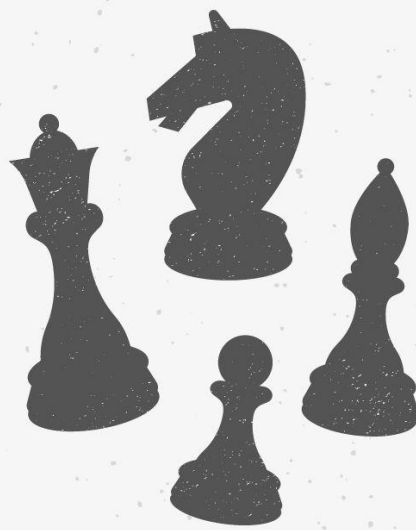
กรมการจัดหางาน

เว็บไซต์หางานทั่วไป

บอร์ดประกาศ

การโทรติดต่อ  
สอบถาม

การสร้างเครือข่าย



# ตลาดงานที่รับผู้พิการ

รับผู้พิการและบุคคลทั่วไป

&

งานที่รับเฉพาะผู้พิการ



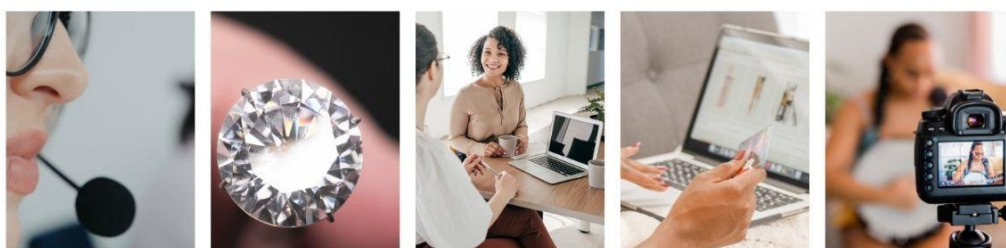
ตำแหน่งงาน

สำหรับ

ผู้พิการและบุคคลทั่วไป

โครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเส้นทางอาชีพ  
ของผู้พิการในประเทศไทย

## ตำแหน่งยอดฮิต



คอลเซ็นเตอร์และ  
ประชาสัมพันธ์

ช่างทำ  
เครื่องประดับ

พนักงานฝ่าย  
บุคคล

แอดมินขายของ  
ออนไลน์

นักสร้างคอนเทนต์

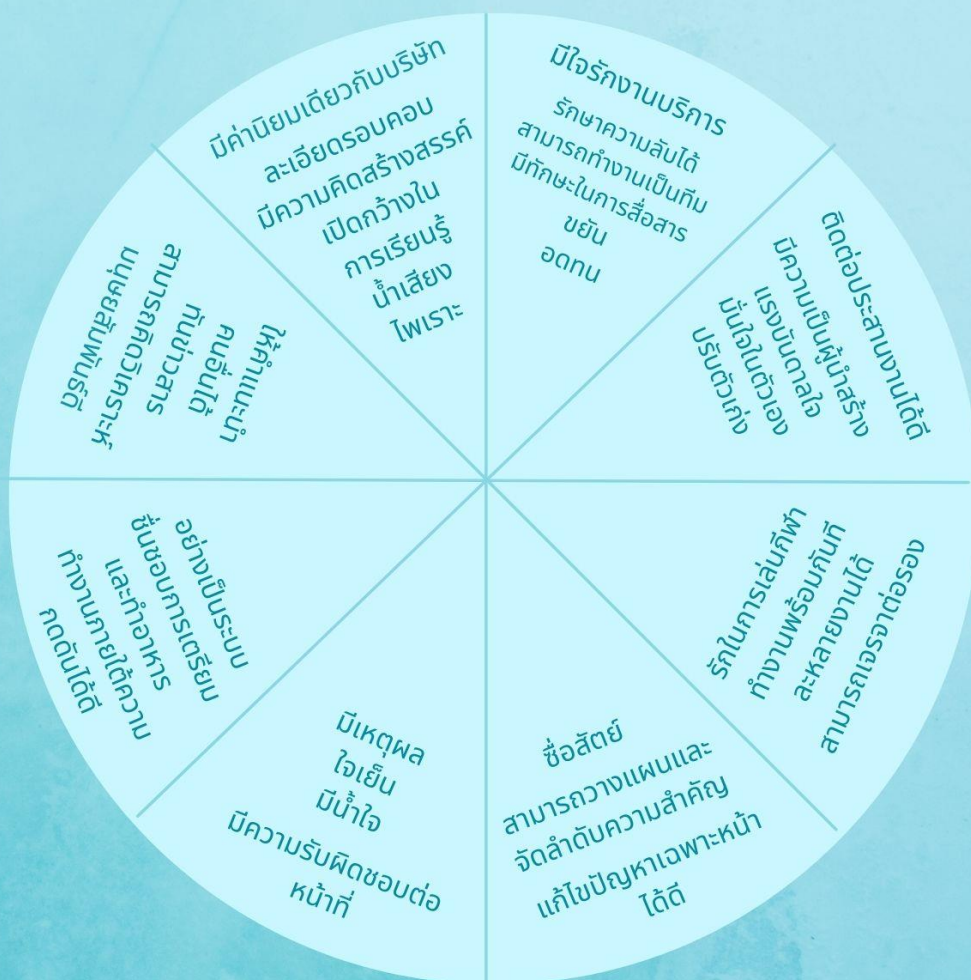
# ต้องมี บัตรคนพิการ

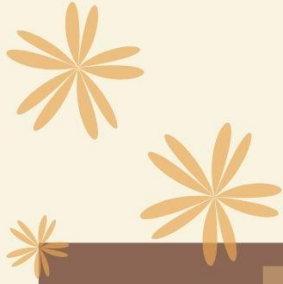


# soft skills

ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่จำเป็น

สำหรับตำแหน่งงานที่เปิดรับสำหรับผู้พิการ

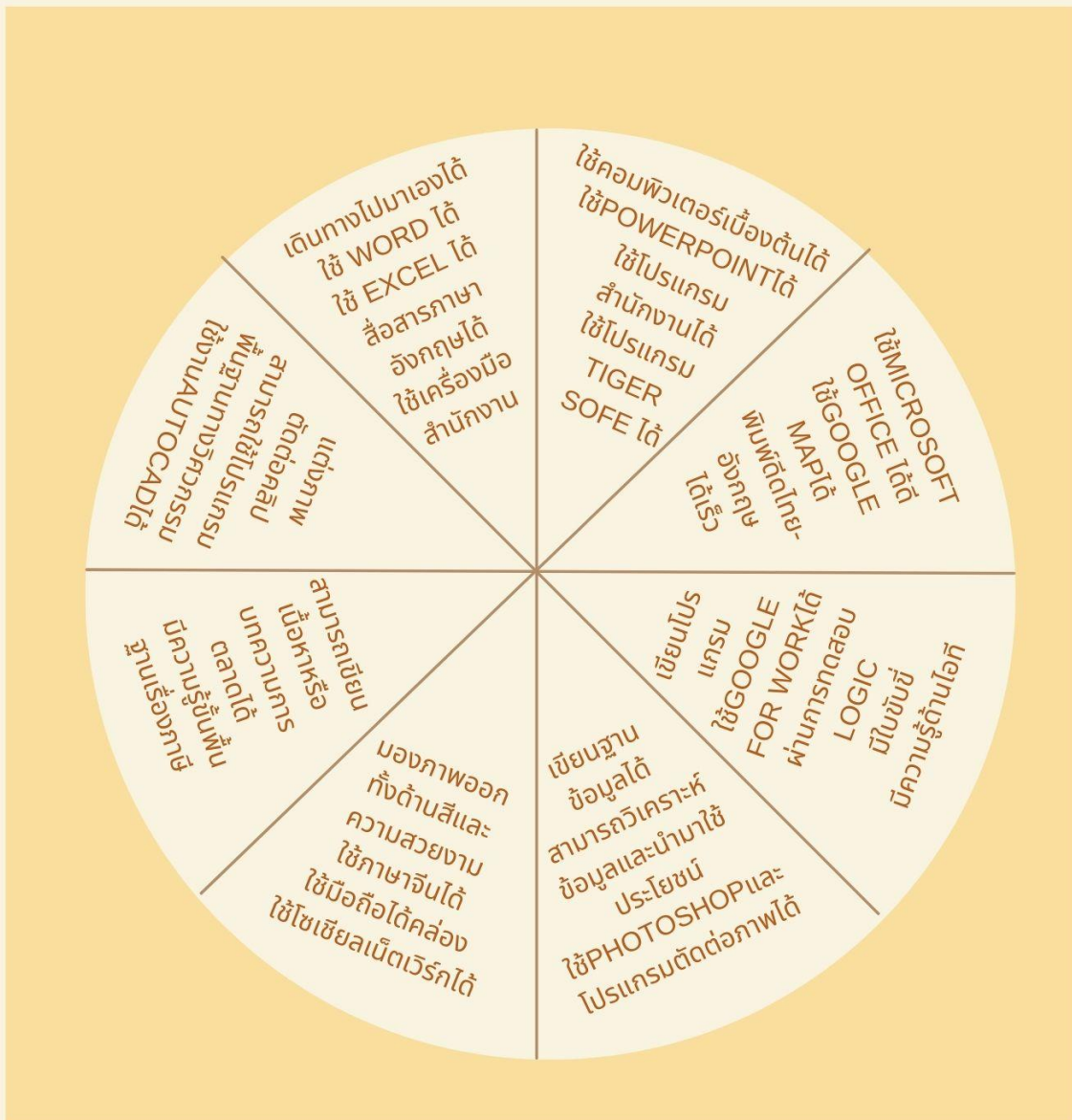


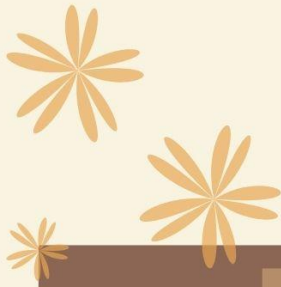


# Hard skills

ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน

สำหรับตำแหน่งงานที่เปิดรับสำหรับผู้พิการ

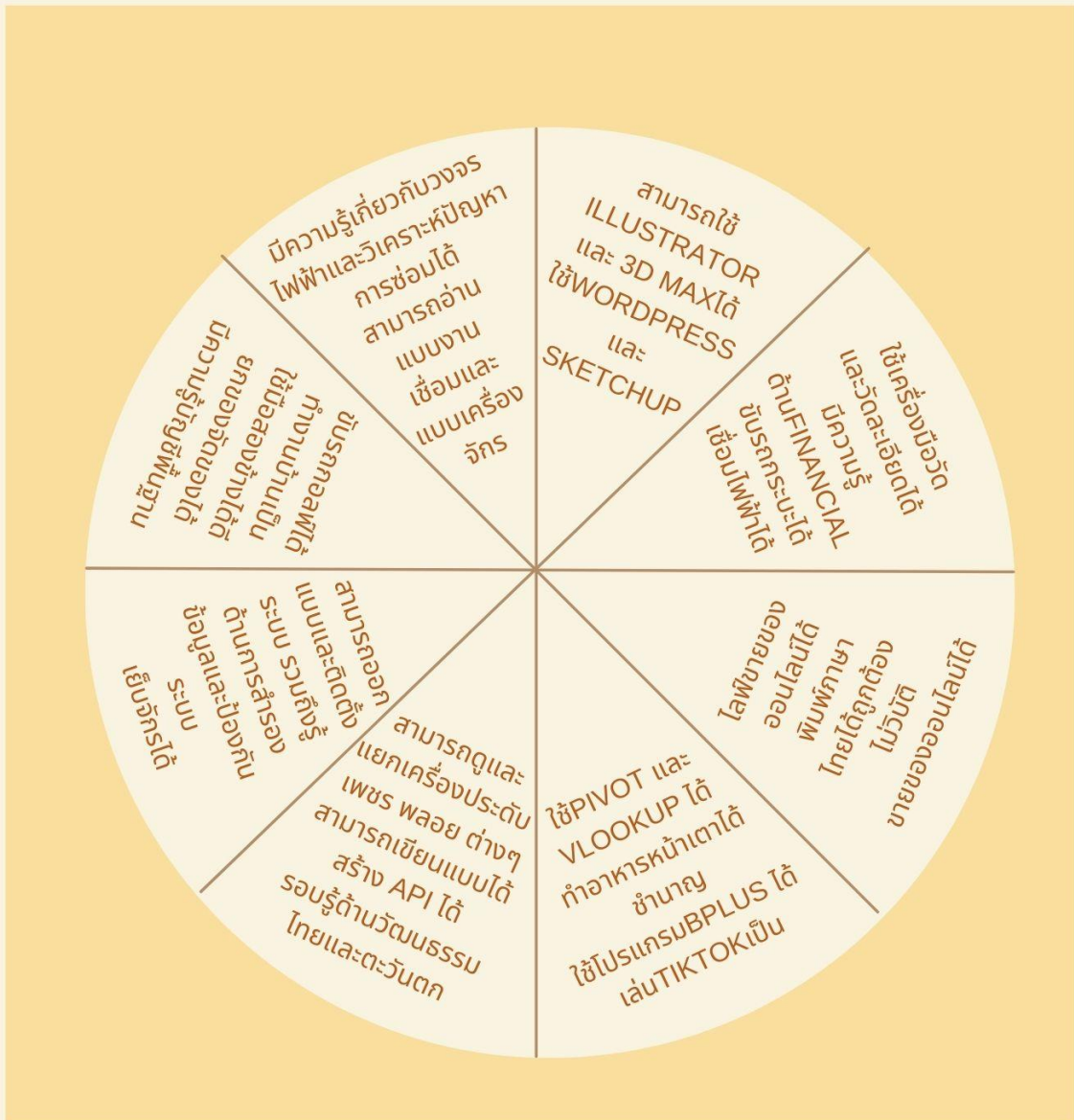




# Hard skills

ทักษะและความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน

สำหรับตำแหน่งงานที่เปิดรับสำหรับผู้พิการ



บริษัท มิชิ ซีเอ็ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด  
MIKI SIEMSE INTERNATIONAL CO.,LTD

## เปิดรับสมัคร!

### พนักงานผู้พิการ

(ตำแหน่ง แพ้ความ 3 ตำแหน่ง)  
พิการประเภทที่ 3 (มีบัตรผู้พิการ)  
ไม่มั่งร้อลแชร์ สามารถช่วยเหลือตัวเองได้  
สามารถยกของ จัดของได้  
ไม่จำกัดเพศ อายุ 18-35 ปี วุฒิการศึกษา ม.3 ขึ้นไป

**สวัสดิการพนักงาน**

1. ค่าชดเชยค่าแรง / ค่าเช่ารถ
2. มีรถรับ-ส่งฟรี
3. ไม่มั่งร้อลแชร์
4. ชุดยูนิฟอร์ม ปีละ 2 ชุด
5. ค่ารถสาธารณะรายวัน
6. เงินช่วยเหลือค่าเช่าบ้าน ค่ารถสาธารณะ
7. เงินประกัน 13 วัน/ปี
8. เบี้ยชดเชย
9. เงินโบนัสตามอายุงาน
10. เงินค่า 3,000 บาท/ปี
11. ประกันชีวิต PFI
12. ค่ารถผู้พิการ อายุงานครบ 10 ปี 20 ปี 30 ปี 13. ค่ารถผู้พิการอายุงานครบ 10 ปี 20 ปี 30 ปี

สนใจสมัครส่งใบสมัครมาที่: 02-727-0170 ต่อ 423/426

**ด่วน!!**

รับสมัครผู้พิการเข้าร่วมอบรม  
เพื่อเป็นพนักงาน Call Center  
จำนวน 10 อัตรา

สนใจสมัคร: พี่เบียร์ 061 757 5942  
พี่ข้าว 061 473 3628

สถานที่ทำงาน  
บริษัทเรซิวส์สาคิงเพื่อสังคม จำกัด (ช.นาเกลือ 16/1) จ.ชลบุรี

**#คุณสมบัติ**

- อายุ 18-45 ปี
- วุฒิ ม.3 ขึ้นไป
- สามารถใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เบื้องต้นได้
- พูดจาสื่อสารชัดเจน
- มีบัตรผู้พิการ

**#สวัสดิการ**

- เงินเดือน 12,000 บาท
- เบิยชดเชย 200-400 บาท
- \*\*อบรมประมาณ 2 อาทิตย์ มีที่พัก และอาหาร 3 มื้อ

เริ่มอบรม 4 ก.ค 65

**ด่วน! เปิดรับสมัครงานสำหรับ คนพิการ**  
ตำแหน่ง พนักงานซ่อมบำรุง

**คุณสมบัติ** จำนวน 3 อัตรา

- อายุ : 20 ปี ขึ้นไป
- เพศ : ชาย
- มีบัตรประจำตัวคนพิการ
- คนพิการด้านร่างกาย เดินได้
- มีความรับผิดชอบ ยึดมั่น อุดมถน
- สามารถสื่อสาร อ่านออก เขียนหนังสือได้

สถานที่ปฏิบัติงาน สำนักงานตลิ่งชัน

สนใจสมัครติดต่อสอบถาม

เบอร์โทร : 088-1440352-คุณชนินา Chaninat.H@wrc.co.th  
เบอร์โทร : 02-8116045-ติดต่อฝ่ายบุคคล Admin@wrc.co.th

AP  
APGIT ENTERPRISE CO.,LTD

**ด่วน! เปิดรับสมัครงานสำหรับ คนพิการ**  
ตำแหน่ง พนักงานแรงงาน จำนวน 1 อัตรา

**คุณสมบัติ**

- อายุ 18-35 ปี
- เพศ : ชาย
- มีบัตรประจำตัวคนพิการ
- ไม่จำกัดวุฒิการศึกษา
- สามารถเดินได้
- สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้

สถานที่ปฏิบัติงาน  
อ.เมือง จ.นครปฐม (อยู่ห่างจาก อ.สามพราน 2 กม.)

สนใจสมัครติดต่อสอบถาม

☎ 081-763-2955

ตัวอย่างตำแหน่ง  
งานสำหรับผู้พิการ

เปิดรับสมัครงานสำหรับผู้พิการ

## พนักงานอาคารณภัทท์

ตำแหน่งพนักงาน : พนักงานอาคารณภัทท์

**ลักษณะงาน :**  
เช็คสต็อกผ้า รับ-จ่าย ผ้า เสื้อผ้าผู้ป่วย ตามแผนต่างๆ

**คุณสมบัติ :**

- วุฒิการศึกษา ม.3 - ม.6, ปวช.
- ไม่จำกัดเพศ
- พิจารณาการสื่อสารความหมาย
- หรือพิจารณาการเคลื่อนไหว(สามารถยกของได้)
- มีบัตรคนพิการ
- ยึดมั่น ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์

**หมายเหตุ**  
ทุกตำแหน่งอายุไม่เกิน 35 ปี  
สมัคร คุณชนินา (พี่ข้าว)  
ฝ่ายบริหารทรัพยากรบุคคล ชั้น 12 อาคาร Tower B  
โทร 02-561-1111 ต่อ 1907 , 081-8056278

☎ 0-2561-1111  
www.vibhavadi.com

# รับสมัคร เฉพาะผู้พิการ 2022

โครงการก่อสร้างสรรค์และนวัตกรรม  
เชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร  
เส้นทางอาชีพของผู้พิการใน  
ประเทศไทย

**เปิดรับสมัคร!!**  
**บุคคลคุณภาพ**  
**เพื่อร่วมงาน 1 อัตรา**

✓ จัดพิมพ์เอกสาร      ✓ บันทึกข้อมูล  
 ✓ ประสานงานทั่วไป      ✓ อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

**คุณสมบัติ**

- เพศชาย/หญิง อายุไม่ต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์
- มีบัตรประจำตัวคนพิการ และสามารถเดินทางมาทำงานได้ด้วยตนเอง และช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวันได้
- มีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์

**สถานที่ปฏิบัติงาน**

- สำนักงานใหญ่รามคำแหง 60/4

**เวลาปฏิบัติงาน**

- วันจันทร์ - เสาร์ 09.00 - 18.00 น.

สนใจสมัครงานติดต่อ  
 คุณเนก 064 410 4446

**รับสมัครงาน (คนพิการ)**  
**ตำแหน่งเจ้าหน้าที่บริการลูกค้า**

สถานที่ปฏิบัติงาน ดิ๊กโซเลน ส.บางขุนเทียน-ชายทะเล พระราม 2

**หน้าที่ความรับผิดชอบ**

1. ให้บริการรับโทรศัพท์และ ตอบ Line@ ให้ข้อมูลลูกค้า
2. ติดตามรถเข้ารับพัสดุ และประสานเรื่องพัสดุกับขนส่ง/พันธมิตรทางธุรกิจและฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้อง
3. ประสานงานกับฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการประกาศข่าวสาร
4. งานอื่นตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา

**คุณสมบัติ:**

- มีบัตรประจำตัวคนพิการ
- ประเภทความพิการ: พิกัดทางการเคลื่อนไหว
- คนพิการทางด้านร่างกาย-เดินได้
- เพศชาย/หญิง อายุ 20-35 ปี
- วุฒิมัธยมศึกษา ปวส. ขึ้นไป
- สามารถสื่อสาร อ่านออก เขียนได้
- ใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานได้
- มีความรับผิดชอบ ยึดมั่น อดทน

สนใจติดต่อ  
 เเต่ ผ่ายบุคคล  
 Tel. 066-1157757  
 Email : peerada.san@shipsmileservices.com

แอดไลน์สอบถาม

**รับสมัครผู้พิการ**  
**ตำแหน่งพนักงานธุรการ**  
 (เฉพาะผู้มีบัตรคนพิการ และสามารถเดินทางมาทำงานได้ )  
**1 อัตรา**

**คุณสมบัติ**

- มีบัตรคนพิการ
- ศักยภาพได้คล่อง
- ชาย/หญิง อายุ 25- 45 ปี

**สวัสดิการ**

- โบนัส
- อุดมชีพ
- พักผ่อน 12 วัน/ปี
- เงินช่วยเหลือกรณีต่างๆ
- ประกันสังคม
- กองทุนเกษียณ
- ลาพักร้อน
- ชุดพนักงาน
- ประกันสุขภาพ
- กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ
- ครอบคลุมภาพประจำปี
- อบรมพัฒนาตามตำแหน่ง

สนใจติดต่อ 02-740-5888 ต่อ 701,707 คุณตะวัน คุณณัฏฐ์

บริษัทแม็คโคร แมกซิแมคส์ จำกัด 888 หมู่ 9 ถนนบางนา-ตราด กม.19 ต.บางไผ่ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ 10540

**โรงพยาบาลเชียงใหม่ไคล์หมอ**  
 ต.ป่าแดด อ.เมือง จ.เชียงใหม่

**รับสมัครพนักงาน (ผู้พิการ)**  
**พนักงานสตรีทห้องผ้า**

**หน้าที่**

- รับผิดชอบ ควบคุม ดูแลผ้าที่ใช้ในโรงพยาบาล

**คุณสมบัติ**

- วุฒิมัธยมศึกษา ม.ปลายขึ้นไป
- อายุ 25 - 40 ปี
- สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้
- อ่าน-เขียน ภาษาไทยได้

**รับสมัครพนักงานด่วน**

ช่างซ่อมบำรุง	1 อัตรา
วางแผนการผลิต	2 อัตรา
ซื้บรจัดผู้บริหาร	1 อัตรา
ซื้บรจัดโฟล์คคลิฟ	1 อัตรา
ซื้บรจัดหีบ	1 อัตรา
คณ.พิการ	2 อัตรา

บริษัท เอส เอ็ม พี เพลเจอร์ จำกัด  
 95 หมู่ 4 ต.ป่าใหม่ อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140  
 โทร.094-352-4646 , 02-059-8282

บริษัท เอ็ม เอ็ม โกลบอลเทรด จำกัด  
**รับสมัครด่วน สัมภาษณ์รู้ผลทันที**  
**คนพิการ**  
**• แพนกวพนักงานสตรีท 2 คน**

**คุณสมบัติ**

- ✓ ไม่จำกัดวุฒิ
- ✓ รับผิดชอบต่องาน
- ✓ ตรงเวลา

**ค่าตอบแทน**

- ค่าแรง 350 บาท/วัน
- มี OT
- วันหยุดราชการ 13 วัน
- มีเลื่อนพนักงาน
- บรรจุเป็นรายเดือน หลังผ่านงาน
- ประกันสังคมหลังผ่านงาน

**เวลาทำงาน**  
 จันทร์ - เสาร์ 8.00 - 17.00 น  
 สถานที่  
 บริษัท เอ็ม เอ็ม โกลบอลเทรด  
 ซอยไทยประกัน 44  
 โทรติดต่อ 86-399-9102  
 / 081-355-1063

**TOP CHAROEN**  
**รับสมัคร ผู้พิการ**  
**จำนวนมากด่วน!!!!**

เพื่อเปิดรับหน้าที่

- พนักงานลูกค้าของงอปิด
- พนักงานประจำคลังสินค้า
- พนักงานธุรการ
- ช่างประกอบแม่พิมพ์
- อื่นๆ ตามความเหมาะสมของผู้สมัคร

อายุ 18 - 35 ปี  
 ไม่จำกัดวุฒิการศึกษา

ผู้สนใจ สามารถติดต่อสอบถามเพิ่มเติมได้ที่  
**คุณสภาพ (บ๊อง) 084 452 0891**  
 job@topcharoen.co.th ID : @top\_topcharoen  
 09-988-1922, 063-233-8644 Job Topcharoen

**ประกาศ รับสมัครคนพิการ** **หลายอัตรา**  
**คนพิการประเภทที่ 2 : พิการทางด้านกรดิอิน (มีบัตรประจำตัวคนพิการ)**  
**ตำแหน่ง : พนักงานฝ่ายผลิต**

- |   |  |
|---|--|
| <b>คุณสมบัติ</b><br>✓ เพศชาย เพศหญิง<br>✓ อายุ 18-35 ปี<br>✓ วุฒิ ป.6 ขึ้นไป<br>✓ เดินทางมาทำงานเองได้<br>✓ สามารถเดินขึ้นบันไดเองได้ | <b>สวัสดิการ</b><br>✓ ค่าแรง 325 บาท/วัน<br>✓ ค่ากะ 20-30 บาท<br>✓ เบี้ยขยัน 400-600 บาท/เดือน<br>✓ มีประกันสังคม<br>✓ เงินช่วยเหลือพิเศษ 1500 บาท/เดือน |
|---|--|



**สนใจสมัครได้ที่**  
**บริษัท ดินเนบวิศกรรมส จำกัด(สพบุรี) โรงงานอยู่หลังหมู่บ้านเพชรโสธ ซอย 12**  
**สอบถามเพิ่มเติม โทร. 036-771-566 คุณพิมพ์/คุณอ้อ**  
**ID LINE : @qoe5721**

**บริษัท แอคทู-ลัม จำกัด**  
**ตำแหน่งที่เปิดรับ** **ด่วนที่สุด**  
**พนักงาน (คนพิการ)**  
**มีงาน มีเงิน มีโอกาส ค่าแรงเริ่มต้น 325**

มีบัตรคนพิการ คนพิการทางร่างกาย  
 ช่วยเหลือตนเองได้

สอบถามเพิ่มเติม  
 อ.กมลทิพย์ กุลต  
 โทร. 044-218016, 081-0272084  
 recruit@ackorot.com

ที่ตั้ง  
 131 หมู่ที่ 5 อ.ราชสีห์-โคกขี้  
 อ.หนองบัวลำภู อ.เมืองนครราชสีมา  
 อ.นครราชสีมา  
 ห่างจากเขตอุตสาหกรรมสุวรรณวิ  
 ไปทางด้านตะวันออกประมาณ 5 กม.

**CONCENTRIX**  
**รับสมัคร**  
**CUSTOMER SERVICE**

**ตำแหน่งที่เปิดรับ**

1. Call Center บริการลูกค้าภาษาไทย 15,000 - 18,000
2. Call Center ภาษาอังกฤษ 18,000 - 22,000

**ลักษณะงาน**

- รับสาย ตอบแชท
- บริการลูกค้าหลังการขายผ่านทางโทรศัพท์

**คุณสมบัติ**

- เป็นผู้พิการประเภท 3
- อายุ 18 ปีขึ้นไป
- ไม่จำกัดเพศ
- วุฒิการศึกษา ปวส - ป.ตรี
- ไม่มีประสบการณ์ (มีการสอนงาน)

สถานที่ทำงาน : ดิเกทิจ โบทเลขวาง BTS ขาวนา  
 สอบถาม 064-165-8893  
 email : kittipong.cherdchuwongtawee@concentrix.com  
 Line : pam.kittipong

**เปิดรับสมัครผู้พิการ หลายอัตรา**

- ทำงานวันจันทร์ - ศุกร์
- ไม่จำกัดวุฒิ ไม่ต้องมีประสบการณ์
- รายวัน 331 บาท ผ่านไปปรับรายเดือนทันที
- มี OT ทุกวันจ.-พ.ท. / ค่ากะ 110 บ./วัน
- พิเศษสำหรับผู้พิการ สมุดบันทึกแบบพกพา

089-773-7719, 02-150-5999

สอบถามเพิ่มเติม  
 บริษัทบอสตีล แอนด์ ซิลเวอร์ จำกัด  
 63 หมู่ 5 ซอยวัดบางโคกแดงใจโพ  
 ต.บางแม่นาง อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี

**PW PROWORK**  
**เปิดรับสมัคร แม่บ้าน (เฉพาะผู้พิการ)**

หน้าที่  
 ดูแลความสะอาดเรียบร้อยของสำนักงาน

**คุณสมบัติ**

- สื่อสารพูดคุยได้เข้าใจ
- เป็นผู้พิการประเภท 2 หรือ 3
- สามารถช่วยเหลือตัวเองได้
- มีบัตรประจำตัวผู้พิการ

**ติดต่อ 061-960-3687**  
 สถานที่ทำงาน ถนนเพชรบุรีตัดใหม่  
 ห้วยขวาง บางกอก กรุงเทพฯ



**PMG**  
**รับสมัครบุคลากร**  
**ในเครือโรงพยาบาลพีเอ็มจี**  
**รับสมัครผู้พิการ 2 อัตรา** **ด่วน !!**

- อายุ 23 ปีขึ้นไป ไม่จำกัดเพศ ไม่จำกัดวุฒิ
- เป็นผู้พิการสามารถช่วยเหลือตัวเองได้
- สามารถเดินทางมาทำงานที่โรงพยาบาลได้สะดวก
- สามารถทำคอมพิวเตอร์ได้

-ปฏิบัติงานที่ โรงพยาบาล พีเอ็มจี และ  
 โรงพยาบาลสหวิทยาการมะลิ

สมัครหรือสอบถาม  
 ฝ่ายทรัพยากรบุคคล  
 081-358-8701 hr.pmg hrrecruit@prmg.co.th

โรงพยาบาลพีเอ็มจี  
 280 ถนนสุขุมวิท 2 แขวงสุขุมวิท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10150  
 โทร. 02-451-4920-4  
 www.pmghospital.com.th  
 โทรสาร 02-451-4920-4





การพัฒนาตนเองสู่เส้น  
ทางอาชีพ  
ผู้พิการ




TAKE  
TIME for  
YOURSELF



โดย

โครงการสื่อสร้างสรรค์และนวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร  
เส้นทางอาชีพของผู้พิการในประเทศไทย



# การพัฒนา ทักษะอาชีพ สำหรับผู้ พิการ

สามารถติดตามคอร์สเรียน  
เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพผู้พิการเร็วๆนี้

*soft skills  
hard skills*

