



ผศ.ดร.จงจิตต์ ฤทธิรงค์



ผศ.ดร.อุเบศร์ สมุทรจักร



นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์

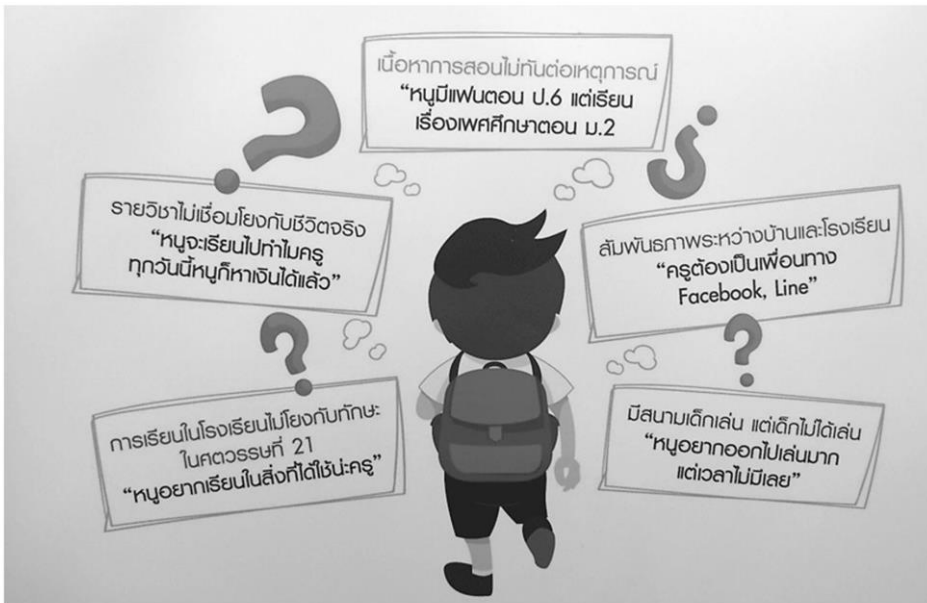


ทิชา ณ นคร



ผศ.ดร.วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์

รับมือ'เจนซี-อัลฟา'สร้างพื้นที่เรียนรู้ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์



ภาพสะท้อนความคิดเจนซี อัลฟา ต่อโรงเรียน

จากบริบทสังคมที่เปลี่ยนไปในยุคที่ "เจนเนอเรชันซี-อัลฟา" (เจนซี-อัลฟา) กำลังเติบโตก้าวสู่การเป็นวัยรุ่น ผลวิจัย "เยาวชนนิเวศน์ของประชากรเจนเนอเรชันซี-อัลฟา" ระบุว่า กว่า 1 ใน 3 อยู่ในครอบครัวไม่สมบูรณ์ ส่งผลต่อพัฒนาการและการควบคุมอารมณ์

เมื่อความรู้ในโรงเรียนไม่ตอบโจทย์ศตวรรษ 21 พื้นที่เรียนรู้สาธารณะไม่เพียงพอ ขณะที่โลกออนไลน์กลับมีบทบาทสำคัญในชีวิตของเด็กเจนซีดังกล่าว

สถาบันวิจัยประชากรและสังคมร่วมกับ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล โดยการสนับสนุน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส) รายงานผลวิจัย "เยาวชนนิเวศน์ของประชากรเจนเนอเรชันซี-อัลฟา" จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างเจนซี-อัลฟาที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปี 2547 อายุไม่เกิน 15 ปี ซึ่งมีจำนวนกว่า 7.8 ล้านคนทั่วประเทศ โดยเก็บจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 5 จังหวัดในทุกภูมิภาค ได้แก่ เชียงใหม่ ขอนแก่น กรุงเทพฯ ชลบุรี และ

สุราษฎร์ธานี เพราะเป็นจังหวัดที่สามารถสะท้อนภาพรวมทั้งในเมืองและนอกเมืองได้

ผศ.ดร.จงจิตต์ ฤทธิรงค์ สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวว่าการศึกษาดังกล่าวได้การศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,340 ครัวเรือน 39 โรงเรียนทั้งในสังกัด กทม. สพฐ. สข. สาธิตและ อปท. แบ่งเป็นเด็กอายุระหว่าง 3-5 ปี จำนวน 383 คนอายุ 6-14 ปี จำนวน 957 คน ครู 986 คน เพื่อสะท้อนความเป็นอยู่ของเด็กเจนซี-อัลฟา แบ่งการศึกษาตามสภาพแวดล้อม 3 แห่ง ได้แก่ บ้านโรงเรียนและพื้นที่อื่นๆ ทั้งออฟไลน์และออนไลน์จากการศึกษา "สภาพแวดล้อมภายในบ้าน" ด้านการอบรมเลี้ยงดูและโครงสร้างครัวเรือนพบว่าเจนซี-อัลฟามากกว่า 1 ใน 3 หรือกว่า 37% อยู่ในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ มีแนวโน้มส่งผลต่อพัฒนาการและพฤติกรรมของเด็กในอนาคต โดยเด็กอายุ 3-5 ปี 30% มีพัฒนาการล่าช้าอย่างน้อย 1 ด้าน และ 7.7% มีพัฒนาการล่าช้าอย่างน้อย 2 ด้าน โดยในพื้นที่ชนบทมีปัญหาพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็ก สติปัญญา และการใช้ภาษา ขณะที่การเลี้ยงดูอย่างไม่เหมาะสมจะส่งผลต่อการควบคุมอารมณ์ของเด็กร่วมด้วย

นอกจากนี้ เด็กที่อยู่ในครอบครัวข้ามรุ่นจะมีปัญหาทางด้านอารมณ์มากถึง 40.9% รองลงมาคือ พฤติกรรมไม่อยู่มีสมาธิสั้น 20.9% และหากเด็กอยู่กับญาติคนอื่นจะส่งผลให้มีปัญหาด้านพฤติกรรมและเกร 21.4% ขณะที่การยึดเหนี่ยวจิตใจการแสดงออกและความขัดแย้งในครัวเรือน





พื้นที่กรุงเทพฯ นำเป็นหัวขั้วที่สุด 13.9% เนื่องจากมีลักษณะครัวเรือนข้ามรุ่นและพ่อแม่เลี้ยงเดี่ยว เด็กมีผู้ดูแลหลักจบการศึกษาระดับประถมศึกษา หรือต่ำกว่า และมีรายได้ครัวเรือนที่ไม่เพียงพอ

ศต.ดร.วิมลทิพย์ มุลิกพันธ์ สถาบันแห่งชาติ เพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวถึงการศึกษาในพื้นที่แห่งการเรียนรู้ อย่าง “โรงเรียน” ทั้งในสังกัด สข. สพฐ. กทม. สาธิตและ อปท. เกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 พบว่ามีความไม่เท่าเทียมของทักษะสารสนเทศ และสื่อชัดเจน โดยโรงเรียนที่มีความพร้อมมากที่สุด คือ โรงเรียนสังกัดสาธิต ขณะที่ทักษะด้านการเรียนรู้และการสื่อสารมีน้อย โดยเฉพาะเรื่องการสร้างสรรค์และนวัตกรรม แต่ทักษะการเคารพความแตกต่างและการร่วมมืออยู่ในระดับดี นอกจากนี้ยังมีการศึกษาในเชิงคุณภาพ พบว่าเด็กได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกในโรงเรียน อาทิ เนื้อหาการสอนไม่ทันต่อเหตุการณ์ มีสนามเด็กเล่น แต่เด็กไม่ได้เล่น รายวิชาไม่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และการเรียนในโรงเรียนไม่โยงกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเด็กต้องการเรียนรู้ในสิ่งที่นำไปใช้ได้จริง

พื้นที่การเรียนรู้ไม่ได้มีเพียงโรงเรียนและบ้าน ยังมีพื้นที่อื่นๆ **ศต.ดร.ภูเบศร์ สมุทรจักร** หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง “เยาวชนนิเวศน์ของประชากรเจนเอเรชั่นซี-อัลฟา” สถาบันวิจัยประชากรและสังคมมหิดล อธิบายว่าพื้นที่ออฟไลน์ส่วนใหญ่เด็กนิยมไม่ห่างหรือดลัดนัด ขณะที่โลกออนไลน์เข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตเนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ตและการเข้าถึงอุปกรณ์ในปัจจุบันครอบคลุมถึง 94.3% ส่วนใหญ่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟน 93.7% แบ่งเป็นของตัวเอง 69% ของพ่อแม่ 24% ของเพื่อน 2.5% และอื่นๆ 4.5%

“ยูทูป” เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการเรียนรู้ของเด็กยุคใหม่ **ศต.ดร.ภูเบศร์** กล่าวว่า หากดูคลิปที่เด็กนิยมมากที่สุดอันดับ 1 กลับเป็นแคสเกมและคลิปเกมกว่า 27% ถัดมาคือ การ์ตูน 20% ฟังเพลง 14.3% และวาไรตี้ 9% รวมถึงสารคดีเกมโชว์รีวิวกีฬาและอื่นๆ แต่ที่น่าสนใจคือ การใช้ยูทูปในระดับปานกลางจะส่งผลดีในแง่พัฒนาการทักษะศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้พื้นที่ออนไลน์ยังเปิดให้เงินซี-อัลฟาเข้าถึงความบันเทิงในรูปแบบอื่นๆ เช่น เกมออนไลน์ โดยเกมที่นิยมมากที่สุดกว่า 81.7% คือ ต่อสู้ ยิงกัน ถัดมาคือ แข่งความเร็ว 9.5% แข่งความคิด 3.4% สยองขวัญ 3.4% และอื่นๆ 2% จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้เพชฌัญญีมีความเกี่ยวข้องกับปัญหาด้านอารมณ์ความประพฤติ

เกรง สมารถสิ้นไม่ถั่ง และความสัมพันธ์กับเพื่อน **ศต.ดร.ภูเบศร์** กล่าวเพิ่มเติมว่า งานวิจัยนี้ไม่ใช่งานวิจัยเชิงเด็กแต่เป็นงานวิจัยเชิงเจเนอเรชั่นเนื่องจากเจเนอเรชั่นนี้จะเป็นคนดูแลสืบทอดสังคมทั้งในเชิงครอบครัวและเศรษฐกิจ จากงานวิจัยจะเห็นได้ว่าปัจจุบันพื้นที่การเรียนรู้ของเด็กหรือพื้นที่สาธารณะมีน้อย แต่ห้างสรรพสินค้าหรือพื้นที่อื่นๆ เช่น โลกออนไลน์กลับเยอะมาก

“พื้นที่ออนไลน์เกิดขึ้นมานานแล้วเจเนอเรชั่นใช้พื้นที่ออนไลน์เมื่อโตมาระดับหนึ่ง แต่เจเนอเรชั่นเจเนอเรชั่นแรกที่เขาเกิดมาพร้อมออนไลน์ มีที่เลี้ยงเป็นยูทูปเบอร์ ผู้ปกครองหรือผู้ดูแลมองว่าเวลาเขาอยู่กับยูทูปแล้วเขานิ่ง จึงให้เวลากับการอยู่กับสื่อเหล่านี้มาก จากการศึกษาพบว่าการใช้ยูทูปมีผลในเชิงบวก แต่ควรใช้ 1-2 ชั่วโมง จะเป็นการเรียนรู้ที่ดีอะไรที่มากเกินไปไม่ดีแม้จะเป็นสิ่งที่ดีก็ตาม” หัวหน้าโครงการวิจัยฯ กล่าว

ศต.ดร.ภูเบศร์ กล่าวเพิ่มเติมว่า โลกออนไลน์ทำให้หน้าพิกาชีวิตของเด็กผิดไป เด็กนอนดึกมากขึ้นเพราะเขาไม่ต้องแยงจอกกับใคร เพราะฉะนั้นอาจส่งผลต่อพฤติกรรมหรือลักษณะการเรียนรู้ของเด็ก เป็นเรื่องที่รอไม่ได้ เพราะเราแก่ลงทุกวัน สังคมเปลี่ยนเร็วชุดความรู้เก่าอาจไม่พอเราต้องวางแผนแบบเป็นระบบในการมองภาพในอนาคตเพื่อให้เกิดสิ่งที่เราอยากเห็นหรือไม่ให้เกิดสิ่งที่ไม่อยากเห็น

ด้าน นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ หัวหน้ากลุ่มที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิตให้ความเห็นว่า เด็กสมัยใหม่เติบโตในพื้นที่ออนไลน์มากเกินไป เพราะพื้นที่สาธารณะของบ้านเราในการทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งในเมืองและชนบทยังมีน้อย ขณะเดียวกันพื้นที่ออฟไลน์เป็นพื้นที่สำคัญในการสร้างการเรียนรู้ของเด็ก หากเด็กมีทักษะการเรียนรู้ตั้งแต่เด็กต่อไปเขาจะสามารถใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ และเป็นพื้นฐานในการส่งเสริมด้านเศรษฐกิจ

“ปัจจุบันเกมอาจจะมาเติมเต็มสิ่งที่เด็กขาดเขาไม่เหงา และสนุก แต่สิ่งเหล่านี้ไม่ได้สร้างการเรียนรู้ เราคงโทษครอบครัวไม่ได้เพราะครอบครัวเป็นผลมาจากพัฒนาการทางสังคม เมื่อพ่อแม่ต้องทำงานทั้งคู่ เครียดกับภาระหนี้สิน ภาระงานแต่เรามีรัฐบาลท้องถิ่น เรามีรัฐไว้เพื่ออะไร ก็เพื่ออ่านเรื่องนี้ให้ออก และแก้ปัญหาเหล่านี้ให้ได้ ระบบสาธารณสุขจะต้องบอกพ่อแม่ถึงผลเสียของการปล่อยให้เด็กอยู่หน้าจอ นี่คือการป้องกันที่ดีที่สุด โรงเรียนต้องไม่มีการแข่งขันอีสปอร์ตไปโรมตการใช้สื่อในทางที่ผิด ต้องให้ความรู้พ่อแม่

ให้เกิดความเข้าใจ ส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางบวก” นพ.ยงยุทธกล่าว

ด้าน ทิชา ณ นคร ผู้อำนวยการศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกาญจนาภิเษก และที่ปรึกษาโครงการให้ความเห็นเห็นว่า ระหว่างที่เราเห็นภาพผ่านงานวิจัย ควรจะมองเห็นภาพบทบาทของพวกเราที่ต้องทำเพิ่มและเปลี่ยนมายด์เซตเพื่อขับเคลื่อน ไม่ว่าจะภาครัฐหรือเอ็นจีโอ เพราะเจเนอเรชั่นเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท มีทางเลือก เข้าถึงง่าย ดังนั้นวิธีคิดของคนทำงานต้องเปลี่ยนทุกคนที่ทำงานด้านนี้ ต้องเป็นพื้นที่แห่งความปลอดภัยของเขา เมื่อไหร่ที่คุณเป็นพื้นที่ไม่ปลอดภัย ทางเลือกของเด็กมีมากขึ้น เด็กจะไม่เลือกคุณ

“ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะล้ำหน้าไปก็จริง แต่การได้คุยกับคนได้อยู่ในพื้นที่แห่งความปลอดภัยถูกยอมรับ เขาก็คน เราก็คคน สามารถสร้างพลังดึงดูดได้เหมือนกัน แต่ถ้าไม่ทำก็อาจจะสูญเสียจริงๆ” ทิชา กล่าว.

