THINK LIKE A POLLSTER

หนึ่งเทอมของการเรียนรู้
ผ่านคำถาม ผู้คน และข้อมูล

บทเรียนและองค์ความรู้จากการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาสวนดุสิตโพล
SUAN DUSIT POLL | 1600216

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต




Workshop




SUAN DUSIT
EUNSEOK
19

CONTENTS

หน้า

01 วิชานี้มีอะไร 4
เรียนรู้ผู้คนและสังคมผ่านข้อมูล

02 เรียนอะไรใน 1 เทอม 6
จากความสงสัย สู่การลงมือทำโพลจริง

03 ผลโพลจากนักศึกษา 9
เมื่อเรื่องใกล้ตัว กลายเป็นเรื่องที่อยากรู้

04 เสียงสะท้อนจากผู้เรียน 14
เมื่อจบหนึ่งเทอม นักศึกษาอยากบอกอะไรกับเรา

05 เมื่อหนึ่งเทอมจบลง 16
สิ่งที่ได้เรียนรู้จากห้องเรียนนี้

ผลงานนักศึกษา 17
Mini Poll Project Showcase

ข้อแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ 31
Mini Poll Project Showcase

ภาพกิจกรรม 32
Mini Poll Project Showcase

รายวิชาใหม่กรุบ...รายวิชาสวนดุสิตโพล

เมื่อเริ่มต้นออกแบบรายวิชา “สวนดุสิตโพล” คำถามที่คิดอยู่เสมอคือ จะทำอย่างไรให้เรื่องโพลที่ดูเหมือนเต็มไปด้วยตัวเลข สถิติ และกระบวนการวิจัย กลายเป็นเรื่องใกล้ตัว และทำให้นักศึกษาอยากเรียนรู้

ตลอดหนึ่งภาคการศึกษา จึงพยายามให้ห้องเรียนเริ่มจาก “ความสงสัย” มากกว่าคำตอบ ให้นักศึกษาได้ตั้งคำถามกับเรื่องรอบตัว ออกไปฟังความคิดเห็นของคนอื่น เก็บข้อมูลจริง วิเคราะห์ข้อมูล และกลับมาคิดต่อว่าตัวเลขที่ได้กำลังบอกอะไรเรา พัฒนาเป็น Mini Poll Project ของแต่ละกลุ่ม

ตลอดกระบวนการนี้ นักศึกษามีโอกาสได้ฝึกตั้งคำถาม รับฟัง คิด วิเคราะห์ และใช้ข้อมูลอย่างรับผิดชอบ ส่วนผู้สอนเองก็ได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน ได้เห็นว่านักศึกษาสนใจอะไร เรียนรู้แบบไหน และมองเรื่องรอบตัวอย่างไร หลายครั้งสิ่งที่เกิดขึ้นในห้องเรียนก็ต่างจากที่คิดไว้ และนั่นทำให้การสอนหนึ่งเทอมมีเรื่องให้กลับมาคิดต่อเสมอ

เมื่อจบรายวิชา ผู้สอนและทีมงานสวนดุสิตโพลทุกคนไม่ได้คาดหวังว่าทุกคนจะออกไปเป็น “คนทำโพล” สิ่งที่อยากเห็นมากกว่าคือ เมื่อเจอข้อมูลแล้วรู้จักสงสัยก่อนเชื่อ ถามให้เป็น ฟังคนอื่นให้มาก อ่านข้อมูลให้รอบด้าน และคิดก่อนตัดสินใจ

ถ้าสิ่งเหล่านี้ยังติดตัวนักศึกษาไปหลังจากจบวิชา หนึ่งเทอมของ Think Like a Pollster ก็น่าจะทำหน้าที่ได้ดีพอแล้ว

ส่วนผลการเรียนมันก็แค่การวัดผลตามระบบก็เท่านั้นเอง แต่นักศึกษาบอกว่า ได้ A ก็น่าจะดีกว่า

ดร.พรพรรณ บัวทอง

ประธานสวนดุสิตโพล
อาจารย์ผู้สอนและผู้จัดการรายวิชาสวนดุสิตโพล



เสียงจากผู้สอนและทีมงานรายวิชาสวนดุสิตโพล

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569

ดร.มุทิตา สร้อยเพชร



รู้สึกยินดีที่สวนดุสิตโพลได้เข้ามาเป็นรายวิชาหนึ่งที่สอนให้กับนักศึกษา ในฐานะผู้สอนจึงได้นำประสบการณ์การทำโพลที่ผ่านมาถ่ายทอดสู่ห้องเรียน การเรียนวิชานี้ช่วยให้นักศึกษาได้ทั้งความรู้และประสบการณ์ เข้าใจความหมายของคำว่า “โพล” มากขึ้น และนำไปปรับใช้ในการทำงานได้จริง ขอขอบคุณที่ได้รับโอกาสในครั้งนี้

ผศ.ดร.วรัตต์ อินทสระ



ได้มีโอกาสนำประสบการณ์ด้านการออกแบบอินโฟกราฟิก มาเติมมุมมองใหม่ ๆ ให้กับการเรียนรู้ ในรายวิชา สวนดุสิตโพล ในเทอมนี้ “ข้อมูลที่ดี” จะมีคุณค่ามากขึ้น เมื่อสามารถสื่อสารให้คนเข้าใจได้ง่ายและเห็นความหมายของข้อมูลนั้น ได้ชวนให้นักศึกษามองข้อมูลในอีกมุมหนึ่งว่า โพลไม่ได้จบลงเมื่อเราได้ตัวเลข แต่ตัวเลขจะมีความหมายก็ต่อเมื่อเราสามารถ “เล่าเรื่องจากข้อมูล” ให้คนเข้าใจได้

ดร.สุขทิทย์ สุขใส



ก่อนหน้านี้ได้เคยสอนการใช้ Generative AI (ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์) ให้กับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพให้แก่นักศึกษาที่สวนดุสิตโพล ซึ่งมีความแตกต่างเล็กน้อยกับการสอน“รายวิชาสวนดุสิตโพล” เนื่องจากจำนวนนักศึกษาที่มากกว่าและความต้องการของนักศึกษาที่แตกต่างกันมากขึ้น ซึ่งสิ่งสำคัญที่ส่งต่อให้นักศึกษาคือ 1) การเขียน Prompt (คำสั่ง) ที่ละเอียดครอบคลุม เพื่อให้งานแต่ละงานออกมาตรงกับเป้าหมายมากที่สุด และ 2) จริยธรรมในการใช้ AI (AI Ethics) ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาประยุกต์ใช้ได้กับงานที่หลากหลาย ทั้งการร่างแบบสอบถาม การสรุปผลโพล และการเขียนข่าวประชาสัมพันธ์ จากการสอนพบว่า นักศึกษาสามารถใช้ Generative AI เป็นเครื่องมือช่วยทำงาน การเรียน ลดเวลาในการทำงาน และมีความตระหนักถึงความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการทำงานจริงในอนาคต

นางสาววชิราภรณ์ สุ่มเข็มทอง



รู้สึกยินดีที่ได้มีส่วนร่วมในการสอนรายวิชาสวนดุสิตโพล โดยเฉพาะช่วงที่นักศึกษาได้ฝึกเก็บข้อมูลจริงและเรียนรู้การสื่อสารกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นทักษะที่ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากในตำราเพียงอย่างเดียว การได้เห็นนักศึกษาเริ่มจากความประหม่าแล้วค่อย ๆ พัฒนาเป็นผู้ที่มีความมั่นใจ รู้จักปรับตัวต่อสถานการณ์ หวังว่าประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของข้อมูลที่ได้มาอย่างถูกต้อง และสามารถนำทักษะการสื่อสาร การสังเกต และการทำงานร่วมกับผู้อื่นไปใช้ในการเรียนและการทำงานได้ต่อไป

นางสาวสายสมร เมืองมูล



รู้สึกดีใจและขอบคุณที่ได้มีโอกาสนำความรู้และประสบการณ์จากการทำงานจริงมาถ่ายทอดให้กับนักศึกษาในเรื่องการจัดการข้อมูลเบื้องต้นด้วย Microsoft Excel ตั้งแต่การคีย์ข้อมูล การตรวจสอบและคลีนข้อมูลให้ถูกต้อง ไปจนถึงการประมวลผลข้อมูลเบื้องต้น หวังว่านักศึกษาจะสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการทำงานในอนาคตได้

นางสาวนภณัฐ ชมพู



รู้สึกดีใจและยินดีเป็นอย่างยิ่งที่มีการเรียนการสอน “รายวิชาสวนดุสิตโพล” เพราะมองว่าการทำโพลเป็นเรื่องใกล้ตัวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของทุกคน ในฐานะทีมงานผู้สอน รู้สึกยินดีที่นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และได้รับการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการทำโพลมากกว่า 30 ปี หวังเป็นอย่างยิ่งว่าสิ่งที่นักศึกษาได้รับจากรายวิชานี้จะเป็นทั้งความรู้และประสบการณ์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต

01 วิชานี้มีอะไร
รายวิชาสวนดุสิตโพล : เรียนรู้ผู้คนและสังคมผ่านข้อมูล

ทุกวันนี้เราอยู่ท่ามกลางข้อมูลจำนวนมาก ตั้งแต่ผลสำรวจ ข่าว ตัวเลข สถิติ ไปจนถึงความคิดเห็นบนสื่อสังคมออนไลน์ แต่สิ่งที่เห็นหรือได้ยินบ่อยครั้งอาจไม่ได้สะท้อนความคิดเห็นของคนทั้งหมด การรู้จักตั้งคำถามว่า “คนอื่นคิดอย่างไร” “เราจะรู้ได้อย่างไรว่าข้อมูลนั้นน่าเชื่อถือ” และ “ข้อมูลที่ได้กำลังบอกอะไรเรา” จึงเป็นทักษะสำคัญของการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในโลกปัจจุบัน

รายวิชา สวนดุสิตโพล (SUAN DUSIT POLL) รหัสวิชา 1600216 นอกจากจะสอนให้นักศึกษารู้จัก “โพล” แล้วยังใช้กระบวนการสำรวจความคิดเห็นเป็นพื้นที่ฝึกให้นักศึกษา สังเกต ตั้งคำถาม รับฟัง วิเคราะห์ และทำความเข้าใจผู้คนผ่านข้อมูล ภายใต้แนวคิด “Think Like a Pollster คิดแบบคนทำโพล” โดยมีเป้าหมายสำคัญคือการเข้าใจความหมายที่อยู่เบื้องหลังคำตอบเหล่านั้น

จาก “คนอ่านโพล” สู่ “คนที่คิดแบบคนทำโพล”
การเรียนรู้เริ่มต้นจากเรื่องใกล้ตัว นักศึกษาได้ตั้งคำถามกับสิ่งที่ตนเองสงสัย ก่อนค่อย ๆ เรียนรู้ว่าคำถามหนึ่งคำถามจะพัฒนาไปสู่การสำรวจที่มีคุณภาพได้อย่างไร ตั้งแต่การกำหนดประเด็นและวัตถุประสงค์ การสร้างคำถาม การเลือกกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบวิธีเก็บข้อมูล การตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนการแปลความหมายและสื่อสารผลสำรวจให้ผู้อื่นเข้าใจ

แนวคิดสำคัญของรายวิชาจึงประกอบด้วย 5 กระบวนการคิด
Observe สังเกต สิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว
Question ตั้งคำถาม กับสิ่งที่อยากรู้
Listen รับฟัง ความคิดเห็นที่หลากหลาย
Analyze วิเคราะห์ ข้อมูลอย่างมีเหตุผล
Understand เข้าใจ ความหมายที่อยู่เบื้องหลังตัวเลข

สิ่งเหล่านี้แม้เป็นทักษะเฉพาะของ “คนทำโพล” แต่ก็เป็นทักษะที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้กับการเรียน การทำงาน และการตัดสินใจในชีวิตประจำวันได้เช่นกัน

เรียนจากการลงมือทำ
รายวิชาออกแบบการเรียนรู้โดยให้การลงมือปฏิบัติเป็นส่วนสำคัญของการเรียน เนื้อหาในห้องเรียนจึงเชื่อมต่อกับ Workshop การทดลองตั้งคำถาม การอ่านและวิเคราะห์ผลสำรวจ การใช้ข้อมูลจริง การทำ Data Visualization การใช้ AI สนับสนุนการทำงาน รวมถึงการแลกเปลี่ยนกับผู้มีประสบการณ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

ตลอดภาคเรียน นักศึกษาได้พัฒนา Mini Poll Project ของตนเองเป็นกลุ่ม ตั้งแต่เลือกเรื่องที่อยากรู้ ออกแบบแบบสอบถาม เก็บข้อมูลจริง วิเคราะห์และตีความข้อมูล จนกระทั่งเปลี่ยนผลที่ได้ให้เป็นเรื่องราวที่สามารถสื่อสารกับผู้อื่น และนำเสนอผลงานในช่วงท้ายภาคเรียน

AI ถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ด้วย แต่ภายใต้หลักคิดสำคัญว่า “ใช้ AI เป็นผู้ช่วย ไม่ใช่ใช้ AI คิดแทนทั้งหมด” นักศึกษาจึงต้องเรียนรู้ที่จะตรวจสอบ ตั้งคำถาม และรับผิดชอบต่อข้อมูลที่ตนเองนำเสนอ

วัดผลจากสิ่งที่ผู้เรียน “ทำได้”

รายวิชาไม่มีการสอบปลายภาคแบบข้อสอบ แต่ประเมินจากกระบวนการเรียนรู้และผลงานที่เกิดขึ้นจริงตลอดภาคเรียน แนวทางดังกล่าวต้องการให้การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ นักศึกษาไม่ได้เรียนเพื่อจดจำเนื้อหาไปตอบข้อสอบ แต่แสดงให้เห็นผ่านงานและการปฏิบัติว่า สามารถตั้งคำถาม ทำงานกับข้อมูล วิเคราะห์ สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้มากน้อยเพียงใด

แล้วอยากให้ผู้เรียนได้อะไรกลับไป?

เมื่อจบรายวิชา สิ่งที่อยากให้นักศึกษาได้กลับไปจึงไม่ใช่แค่นำไปเล่าต่อได้ว่า “มาเรียนวิชาสวนดุสิตโพล ได้ทำแต่โพล” แต่อยากให้นักศึกษาได้วิธีคิดบางอย่างที่ติดตัวไปหลังออกจากห้องเรียน เช่น

เมื่อเห็นตัวเลข ไม่รีบเชื่อ แต่รู้จักตั้งคำถาม
เมื่อเห็นข้อมูล อ่านให้มากกว่าสิ่งที่ตัวเลขบอก
เมื่อพบความคิดเห็นที่ต่างจากตนเอง รู้จักรับฟัง
เมื่อใช้ AI ใช้เป็นและตรวจสอบเป็น
และเมื่อต้องตัดสินใจ ต้องรู้จักใช้ข้อมูลและเหตุผลประกอบการตัดสินใจ

เพราะท้ายที่สุด การคิดแบบคนทำโพล ก็คือการฝึกทักษะการคิดที่ทำให้เราเป็นคนที่ สงสัยอย่างมีเหตุผล รับฟังอย่างเป็นธรรม และเข้าใจผู้คนผ่านข้อมูลได้ดีขึ้น

02 เรียนอะไรใน 1 เทอม
จากความสงสัย สู่การลงมือทำโพลจริง

หนึ่งภาคการศึกษาของรายวิชาสวนดุสิตโพล เริ่มต้นจากการทำความรู้จัก “โพล” และค่อย ๆ เรียนรู้กระบวนการสำรวจความคิดเห็นทีละขั้น ตั้งแต่การตั้งคำถาม การสร้างแบบสอบถาม การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์และแปลความหมาย ไปจนถึงการสื่อสารผลสำรวจ
ตลอดหนึ่งเทอม นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติและกิจกรรมในชั้นเรียน พร้อมนำความรู้ในแต่ละช่วงมาใช้พัฒนา **Mini Poll Project** ของกลุ่มตนเอง จนสามารถนำเสนอผลสำรวจได้ในช่วงปลายภาคเรียน

เริ่มจากรู้จัก “โพล”
ช่วงแรกเริ่มจากคำถามพื้นฐานว่า โพลคืออะไร ทำไมเราต้องสำรวจความคิดเห็น และผลโพลที่เราเห็นอยู่ทุกวันเชื่อถือได้แค่ไหน
นักศึกษาได้รู้จักที่มาและการทำงานของสวนดุสิตโพล เรียนรู้บทบาทของโพลที่มีต่อสังคม และฝึกอ่านผลสำรวจจากข้อมูลจริง พร้อมตั้งคำถามถึงที่มาของข้อมูล กลุ่มตัวอย่าง วิธีเก็บข้อมูล และข้อจำกัดของผลสำรวจ
การอ่านโพลจึงเริ่มจากการอ่านตัวเลขให้เข้าใจ แล้วค่อยดูต่อว่า ใครเป็นคนตอบ ถามอะไร ถามอย่างไร เก็บข้อมูลเมื่อไร และตัวเลขที่เห็นควรตีความอย่างไร

จากเรื่องที่สงสัย สู่คำถามที่ใช้ได้จริง
เมื่อเข้าใจกระบวนการของโพลมากขึ้น นักศึกษาเริ่มฝึกตั้งคำถามจากเรื่องใกล้ตัวและเรื่องที่ตนเองสนใจ พร้อมเรียนรู้การกำหนดประเด็น วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย และการสร้างแบบสอบถาม
คำถามแต่ละข้อได้รับการทดลอง ปรับแก้ และตรวจสอบร่วมกันในชั้นเรียน ทั้งการเลือกใช้คำ การกำหนดตัวเลือก การเรียงลำดับคำถาม และความสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการศึกษา
ช่วงนี้ทำให้นักศึกษาเห็นว่า คำถามที่ดีต้องเริ่มจากการรู้ให้ชัดว่าเราอยากรู้อะไร เพราะวิธีถามมีผลโดยตรงต่อคำตอบและคุณภาพของข้อมูลที่จะได้รับ

ลงมือเก็บข้อมูลจริง
เมื่อแบบสอบถามพร้อม นักศึกษาได้นำเครื่องมือของตนเองไปใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย เรียนรู้วิธีการเก็บข้อมูลทั้งทางออนไลน์และภาคสนาม รวมถึงการเลือกวิธีให้เหมาะกับคนที่ต้องการศึกษา
ประสบการณ์จากการเก็บข้อมูลช่วยให้นักศึกษาได้พบสถานการณ์จริง ทั้งการเข้าถึงผู้ตอบ การอธิบายคำถาม การได้รับคำตอบที่ไม่เป็นไปตามที่คาดไว้ ตลอดจนปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเก็บข้อมูล
สิ่งเหล่านี้เป็นบทเรียนสำคัญ เพราะ คุณภาพของผลสำรวจเริ่มตั้งแต่การออกแบบและการเก็บข้อมูล
อ่านข้อมูลให้มากกว่าตัวเลข
หลังจากเก็บข้อมูล นักศึกษาได้ฝึกตรวจสอบและจัดระเบียบข้อมูล ทำ Data Cleaning และ Coding ก่อนนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐานที่เหมาะสม เช่น จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการจัดอันดับ

ขั้นตอนต่อมาคือการแปลความหมาย นักศึกษาต้องฝึกมองว่าผลที่พบกำลังบอกอะไร มีประเด็นใดน่าสนใจ และข้อค้นพบใดควรนำมาสื่อสาร
คำถามที่ใช้ชวนคิดในช่วงนี้จึงขยับจาก “ได้กี่เปอร์เซ็นต์” ไปสู่ “แล้วตัวเลขนี้บอกอะไรเรา”
การวิเคราะห์ข้อมูลจึงเชื่อมต่อไปถึงการอภิปรายผล การหาคำอธิบาย และการมองบริบทที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจความคิดเห็นและพฤติกรรมของผู้ตอบได้ชัดขึ้น

เล่าเรื่องจากข้อมูล
เมื่ออ่านข้อมูลเป็น นักศึกษาได้ฝึกสรุปและนำเสนอข้อค้นพบให้ผู้อื่นเข้าใจ ทั้งการเขียนรายงาน การเลือกประเด็นสำคัญ การออกแบบตารางและกราฟ รวมถึงการทำ Data Visualization และ Infographic
รายวิชามีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรด้านการออกแบบ Infographic เพื่อให้นักศึกษาได้ทดลองเปลี่ยนข้อมูลที่มีอยู่ให้เป็นภาพที่อ่านง่าย เข้าใจง่าย และยังคงความถูกต้องของข้อมูล
ช่วงนี้จึงเป็นการฝึกคิดอีกขั้นว่า เรามีข้อมูลมากมาย แต่ควรเลือกอะไรมาเล่า และจะเล่าอย่างไรให้คนเข้าใจ

ใช้ AI ให้เป็น
AI เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยเรียนรู้ในหลายกิจกรรม นักศึกษาได้ทดลองใช้ AI ตั้งแต่การช่วยคิดคำถาม ตรวจสอบแบบสอบถาม จัดการข้อมูล วิเคราะห์คำตอบปลายเปิด สรุปประเด็น และช่วยพัฒนาการนำเสนอ
ทุกครั้งที่ใช้ นักศึกษาต้องกลับมาตรวจสอบกับข้อมูลจริง พิจารณาความถูกต้อง และตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะรับ ปรับ หรือไม่ใช้คำตอบที่ AI เสนอมา หลักที่ใช้ร่วมกันตลอดรายวิชาคือ “ใช้ AI เป็นผู้ช่วย ไม่ใช่ใช้ AI คิดแทนทั้งหมด”

รวมทุกอย่างไว้ใน Mini Poll Project
ความรู้และทักษะจากแต่ละช่วงถูกนำมาใช้ใน **Mini Poll Project** นักศึกษาแต่ละกลุ่มเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจ กำหนดวัตถุประสงค์ สร้างแบบสอบถาม เก็บข้อมูล วิเคราะห์ สรุปข้อค้นพบ ออกแบบ Infographic และเตรียมนำเสนอผลงาน
หัวข้อที่นักศึกษาเลือกสะท้อนเรื่องใกล้ตัวและความสนใจที่หลากหลาย ทั้งการใช้ AI การนอน ความสุข ความเครียด การหาเพื่อน อาหาร พฤติกรรมการกิน ฟุตบอล ภาพยนตร์ รวมถึงประเด็นทางสังคม
แต่ละหัวข้อเริ่มจากคำถามง่าย ๆ ว่า “อยากรู้อะไร” แล้วค่อยพัฒนาเป็นการสำรวจที่มีข้อมูลจริงมาช่วยตอบคำถามนั้น

ปิดเทอมด้วย Mini Poll Project Showcase
ช่วงท้ายภาคเรียน นักศึกษานำผลงานของแต่ละกลุ่มมาจัดแสดงและนำเสนอใน Mini Poll Project Showcase พร้อมเล่าที่มาของเรื่องที่ศึกษา วิธีการสำรวจ ผลที่พบ และข้อค้นพบสำคัญจากข้อมูล
วัน Showcase จึงเป็นปลายทางของการเรียนรู้ตลอดหนึ่งเทอม นักศึกษาได้เห็นผลงานของตนเองตั้งแต่คำถามแรกที่เคยสงสัย จนกลายเป็นผลสำรวจที่สามารถนำมาเล่าและแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นได้

หนึ่งเทอมเริ่มจาก “ความสงสัย
ต่อด้วย “คำถาม”
ออกไปหา “ข้อมูล”
กลับมาอ่าน “ความหมาย”
และจบด้วยการเล่า “ข้อค้นพบ”

03 ผลโพลจากนักศึกษา
เมื่อเรื่องใกล้ตัว กลายเป็นเรื่องที่อยากรู้

หลังจากเรียนรู้กระบวนการทำโพลและฝึกปฏิบัติมาตลอดภาคเรียน นักศึกษาได้นำความสนใจและความสงสัยของตนเองมาพัฒนาเป็น Mini Poll Project ตั้งแต่การเลือกหัวข้อ กำหนดวัตถุประสงค์ สร้างแบบสอบถาม เก็บข้อมูล ตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล จนถึงการสรุปและนำเสนอผลสำรวจ ซึ่งเป็นกระบวนการที่กำหนดไว้ในรายวิชา

หัวข้อที่นักศึกษา 12 กลุ่ม เลือกสำรวจมีความหลากหลายและส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่อยู่รอบตัว ทั้งการเรียน การใช้ AI การนอน ความเครียด ความสุข การหาเพื่อน อาหาร กีฬา ภาพยนตร์ รวมถึงความคิดเห็นต่อประเด็นทางสังคม ความหลากหลายของหัวข้อทำให้เห็นว่า เรื่องธรรมดาในชีวิตประจำวันก็สามารถเริ่มต้นเป็นคำถาม และใช้ข้อมูลช่วยหาคำตอบได้ มาดูผลสำรวจจากแต่ละกลุ่มกัน

AI กลายเป็นผู้ช่วยในการเรียน

ผลสำรวจเรื่อง “การใช้ AI ในการเรียนของนักศึกษา” จากนักศึกษา 132 คน พบว่า ChatGPT เป็นเครื่องมือที่มีผู้ระบุว่าใช้งานมากที่สุด 118 คน รองลงมาคือ Gemini 83 คน ส่วนวัตถุประสงค์ที่พบมากคือการค้นหาข้อมูล
เมื่อประเมินความคิดเห็นต่อการใช้ AI ในการเรียนจากผู้ตอบที่ให้ข้อมูลครบ 123 คน พบว่าภาพรวมอยู่ในระดับสูง ค่าเฉลี่ย 4.41 จาก 5 โดยประเด็นที่ได้คะแนนสูง ได้แก่ AI ช่วยประหยัดเวลาในการค้นหาข้อมูล ช่วยให้ทำงานได้รวดเร็วขึ้น และช่วยวางแผนหรือทบทวนบทเรียน
ผลสำรวจกลุ่มนี้สะท้อนว่า AI เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนของนักศึกษาแล้ว ขณะเดียวกันนักศึกษายังให้ความสำคัญกับการเรียนรู้วิธีใช้ AI อย่างถูกต้อง จึงสอดคล้องกับแนวคิดที่ใช้ในรายวิชาว่า “ใช้ AI เป็นผู้ช่วย ไม่ใช่ใช้ AI คิดแทนทั้งหมด”

นอนดึก ตื่นเช้า และรู้สึกว่านอนไม่พอ

ผลสำรวจเรื่อง “การนอน” จากนักศึกษา 140 คน พบว่าช่วงเวลานอนที่พบมากอยู่ระหว่าง 23.00–01.00 น. ขณะที่ช่วงเวลาตื่นที่พบมากคือ 06.00–07.00 น.
สาเหตุของการนอนดึกที่ผู้ตอบระบุมากที่สุดคือ การใช้โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 58.6 รองลงมาคือการดูหนังหรือซีรีส์ ร้อยละ 49.3 และการทำการบ้านหรือภาระงานจากมหาวิทยาลัย ร้อยละ 40.7
เมื่อถามว่าตนเองนอนเพียงพอหรือไม่ ร้อยละ 57.9 เห็นว่านอนไม่เพียงพอ และอาการง่วงระหว่างเรียนก็พบได้ในผู้ตอบจำนวนมาก โดยคำตอบที่พบมากที่สุดคือ “บางครั้ง”
ข้อมูลชุดนี้ทำให้เห็นภาพชีวิตประจำวันของนักศึกษาได้ค่อนข้างชัดว่า เวลาพักผ่อนต้องแบ่งให้ทั้งการเรียนและกิจกรรมส่วนตัว โดยมีโทรศัพท์มือถือเข้ามาเกี่ยวข้องกับเวลานอนอย่างเห็นได้ชัด

ความสุขของนักศึกษา มีหลายเรื่องประกอบกัน

ผลสำรวจ “ใช้ชีวิตอย่างไรให้มีความสุข” จากผู้ตอบ 200 คน พบว่าระดับความสุขกระจายอยู่หลายระดับ โดยกลุ่มที่ให้คะแนนความสุขระดับ 3 มีสัดส่วนมากที่สุด ร้อยละ 24.0 ใกล้เคียงกับระดับ 4 ร้อยละ 23.5 และระดับ 5 ร้อยละ 21.0

เมื่อถามถึงเรื่องที่ทำให้ไม่มีความสุข การเรียน การสอบ และงานหนัก ถูกกล่าวถึงมากที่สุด ร้อยละ 34.0 รองลงมาคือครอบครัวและความสัมพันธ์ ร้อยละ 20.5

เมื่อเกิดความเครียด นักศึกษาเลือกฟังเพลงมากที่สุด ร้อยละ 25.0 รองลงมาคือนอนหรือพักผ่อน ร้อยละ 23.0 และดูหนังหรืออ่านหนังสือ ร้อยละ 20.5 ส่วนสิ่งที่อยากให้มหาวิทยาลัยสนับสนุนมากที่สุดคือ กิจกรรมด้านการจัดการความเครียดและสุขภาพ ร้อยละ 41.0

ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่า ความสุขของนักศึกษาเชื่อมโยงกับทั้งการเรียน ความสัมพันธ์ การพักผ่อน และการดูแลตนเอง ขณะเดียวกันก็มีความคาดหวังต่อมหาวิทยาลัยในการช่วยสนับสนุนเรื่องการจัดการความเครียด

เพื่อนใหม่ เริ่มจากออนไลน์หรือในห้องเรียน

ผลสำรวจ “เด็ก ม.ดุสิต หาเพื่อนจากไหน?” จากนักศึกษา 120 คน พบว่า ช่องทางออนไลน์ที่ใช้ในการหาเพื่อนหรือทำความรู้จักกันมากที่สุดคือ Instagram ร้อยละ 88.3 รองลงมาคือ Facebook ร้อยละ 29.2 และ Line ร้อยละ 26.7

สำหรับพื้นที่ในมหาวิทยาลัย ห้องเรียน เป็นสถานที่ที่ผู้ตอบระบุว่าสามารถพบเพื่อนใหม่ได้มากที่สุด ร้อยละ 56.7 รองลงมาคือกิจกรรมของมหาวิทยาลัย ร้อยละ 37.5

ขณะเดียวกัน การเข้าสังคมใหม่ก็มีความกังวลอยู่บ้าง โดยร้อยละ 41.7 ระบุว่าตนเองพูดไม่เก่ง ร้อยละ 20.0 รู้สึกเขินอาย และร้อยละ 19.2 กลัวการเข้าสังคม

ผลสำรวจจึงทำให้เห็นว่า การสร้างเพื่อนของนักศึกษาเกิดขึ้นทั้งบนพื้นที่ออนไลน์และพื้นที่จริง โดยห้องเรียนยังมีบทบาทสำคัญต่อการเริ่มต้นความสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่

เส้นเล็กครองใจคนกินก๋วยเตี๋ยว

จากเรื่องเรียนและการใช้ชีวิต มาถึงคำถามง่าย ๆ ใกล้ตัวอย่าง “เส้นก๋วยเตี๋ยวอะไร...?” ผลสำรวจจากผู้ตอบ 115 คน พบว่า เส้นเล็ก เป็นเส้นก๋วยเตี๋ยวที่ได้รับความนิยมอันดับ 1 ตามด้วยบะหมี่เหลืองและเส้นหมี่ขาว

เมื่อดูเมนูที่เลือก พบว่า “น้ำตกเส้นเล็ก” มีผู้เลือก 50 คน ขณะที่ความถี่ในการกินก๋วยเตี๋ยว พบว่ากลุ่มใหญ่ที่สุดกินประมาณ 1 มื้อต่อสัปดาห์ ร้อยละ 38.3 และอีกร้อยละ 30.4 ไม่มีความถี่ที่แน่นอน

หัวข้อนี้แสดงให้เห็นว่า ความชอบในชีวิตประจำวันก็สำรวจได้ เพียงเริ่มจากสิ่งที่สงสัยและออกแบบคำถามให้สามารถเก็บข้อมูลมาตอบได้

ใครควรรับผิดชอบ เมื่อเกิดเหตุเพลิงไหม้สถานบันเทิง

ผลสำรวจเรื่อง “รัฐควรใช้เงินภาษีเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุเพลิงไหม้สถานบันเทิงหรือไม่” จากผู้ตอบ 110 คน พบว่า ร้อยละ 41.8 เห็นด้วยกับการใช้เงินภาษีเพื่อเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบ ขณะที่ร้อยละ 30.9 ไม่เห็นด้วย ส่วนที่เหลือยังไม่แน่ใจหรือมีความคิดเห็นอื่น

คำตอบของผู้เข้าร่วมสำรวจยังกล่าวถึงความรับผิดชอบของผู้ประกอบการสถานบันเทิงและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สะท้อนว่าประเด็นการเยียวยาเชื่อมโยงกับคำถามเรื่อง “ใครควรรับผิดชอบ” และ “เงินสาธารณะควรถูกนำมาใช้ในกรณีใด” จึงเป็นตัวอย่างของการนำเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมมาตั้งเป็นคำถามเพื่อรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกัน

ความเครียด เรื่องใกล้ตัวของคนวัยเรียน

ผลสำรวจ “เสียงจากใจคนวัยเรียน : ความเครียดของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต” จากนักศึกษา 207 คน ครอบคลุมนักศึกษาชั้นปีที่ 1–4 โดยสำรวจทั้งระดับความเครียด สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีจัดการกับความเครียด คำตอบของนักศึกษาสะท้อนความเครียดจากหลายด้าน ทั้งการเรียน การสอบ ภาระงาน การเงิน ความสัมพันธ์ และการวางแผนอนาคต รวมถึงผลที่เกิดขึ้นกับการเรียน อารมณ์ และการนอนหลับ

ผลสำรวจทำให้เห็นว่า ความเครียดของนักศึกษาเกิดขึ้นจากหลายเรื่องในชีวิตประจำวัน การสำรวจเรื่องนี้จึงช่วยให้เห็นปัญหาและประสบการณ์ของนักศึกษาชัดเจนขึ้น และเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ทำความเข้าใจชีวิตของคนวัยเรียนได้

จุดบริการอาหารไหนครองใจเด็กสวนดุสิต

ผลสำรวจ “จุดบริการอาหารไหน? ครองใจเด็กสวนดุสิต” จากนักศึกษา 180 คน เก็บข้อมูลทั้งทางออนไลน์และการลงพื้นที่สัมภาษณ์ พบว่า โรงอาหารอาคาร 11 ได้รับความนิยมมากที่สุด ร้อยละ 30.0 รองลงมาคือ Food Street หรือตึก 32 ร้อยละ 26.1 โรงอาหารอาคาร 12 ร้อยละ 17.2 ซุ้มเขียว ลานโพล ร้อยละ 16.1 และ Café by Home ร้อยละ 10.6

เมื่อถามถึงปัจจัยในการเลือกใช้บริการ ราคาเป็นปัจจัยที่นักศึกษาคำนึงถึงมากที่สุด ร้อยละ 63.9 รองลงมาคือ ความสะอาด ร้อยละ 53.9 และความอร่อย ร้อยละ 52.8

ผลสำรวจทำให้เห็นว่า การเลือกจุดรับประทานอาหารของนักศึกษามีหลายเรื่องประกอบกัน โดยเฉพาะราคา ความสะอาด และความอร่อย ซึ่งเป็นข้อมูลที่ช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมการใช้บริการอาหารภายในมหาวิทยาลัยได้มากขึ้น

ลิเวอร์พูลเฉือนแมนยู ทีมพรีเมียร์ลีกในใจนักศึกษา

ผลสำรวจ “ทีมพรีเมียร์ลีกที่นักศึกษาในมหาวิทยาลัยสวนดุสิตเชียร์มากที่สุดคือทีมอะไร?” จากนักศึกษา 105 คน พบว่า Liverpool มีผู้เลือก 39 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 ตามมาด้วย Manchester United 38 คน ร้อยละ 36.5 และ Arsenal 23 คน ร้อยละ 22.1 โดยคำถามข้อนี้สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ทีม

เหตุผลสำคัญในการเลือกเชียร์ทีมฟุตบอลมาจากนักเตะของทีม ร้อยละ 71.2 ผลงานของทีม ร้อยละ 55.8 และประวัติศาสตร์หรือความเป็นมาของทีม ร้อยละ 37.5 ส่วนช่องทางติดตามพรีเมียร์ลีกที่พบมากที่สุดคือ TikTok ร้อยละ 57.7 รองลงมาคือโทรทัศน์และ Facebook ในสัดส่วนเท่ากันที่ร้อยละ 46.2

ข้อมูลนี้ทำให้เห็นว่า การเชียร์ฟุตบอลของนักศึกษาเชื่อมโยงกับทั้งตัวนักเตะ ผลงาน และเรื่องราวของสโมสร ขณะที่ TikTok เป็นช่องทางสำคัญในการติดตามฟุตบอลของนักศึกษา

ครัว 11 พื้นที่กินข้าวที่นักศึกษาใช้เป็นประจำ

ผลสำรวจ “ความพึงพอใจต่อครัว 11” จากผู้ที่เคยใช้บริการ 103 คน พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ใช้บริการครัว 11 ประมาณ 3–5 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 42.7

ในภาพรวม ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจในระดับมาก ร้อยละ 52.4 และมากที่สุด ร้อยละ 23.3 ขณะที่ช่วงกลางวันเป็นช่วงที่มีผู้ใช้บริการหนาแน่นที่สุด ร้อยละ 64.1

เมื่อถามถึงปัญหาที่พบ ผู้ตอบระบุเรื่องโต๊ะไม่สะอาด 41 คน รองลงมาคือพื้นสกปรก 27 คน ขยะล้น 23 คน และจาน ช้อน หรือแก้วไม่สะอาด 22 คน

กินดีมีสุข (หรือเปล่า?) เสียงจากผู้ใช้บริการครัว 12

ผลสำรวจเรื่อง “กินดีมีสุข (หรือเปล่า?) : ความพึงพอใจต่อครัวสวนดุสิต อาคาร 12” เก็บข้อมูลจากผู้ใช้บริการผ่านแบบสอบถามออนไลน์ เพื่อสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพอาหาร ความสะอาด ราคา และการให้บริการ ผลสำรวจทำให้เห็นว่า ความสะอาดเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้ใช้บริการให้ความสนใจ ขณะที่ช่วงกลางวันเป็นช่วงเวลาที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นเกี่ยวกับอาหาร ราคา สถานที่ และการให้บริการ ซึ่งช่วยให้เห็นทั้งพฤติกรรมและความต้องการของผู้ที่มาใช้บริการโรงอาหารอาคาร 12

หัวข้อนี้เริ่มจากพื้นที่ที่นักศึกษาคุ้นเคยและใช้บริการอยู่เป็นประจำ แล้วนำความคิดเห็นของผู้ใช้มาสำรวจอย่างเป็นระบบ ข้อมูลที่ได้จึงสามารถนำไปใช้เป็นข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาการให้บริการได้

เจาะใจคนดู แนวหนังแบบไหนครองใจผู้ใช้โซเชียลมีเดีย

ผลสำรวจเรื่อง “เจาะใจคนดู แนวหนังแบบไหนครองใจผู้ใช้โซเชียลมีเดีย” จากผู้ตอบ 106 คน สำรวจพฤติกรรมและความชอบในการรับชมภาพยนตร์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผู้ตอบส่วนใหญ่มีอายุ 21–30 ปี ร้อยละ 46.2 รองลงมาคืออายุ 15–20 ปี ร้อยละ 28.3 สะท้อนว่ากลุ่มผู้ตอบส่วนใหญ่เป็นวัยเรียนและวัยเริ่มต้นทำงาน การสำรวจยังครอบคลุมทั้งแนวภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ช่องทางการรับชม และพฤติกรรมในการเลือกดูภาพยนตร์

หัวข้อนี้นำความชอบด้านความบันเทิงมาเปลี่ยนเป็นข้อมูล ทำให้เห็นว่า การเลือกดูหนังของแต่ละคนสามารถนำมาศึกษาเป็นพฤติกรรมของผู้ชมได้ และเป็นอีกตัวอย่างของการเริ่มทำโพลจากเรื่องที่นักศึกษาสนใจ

จาก 12 คำถาม สู่ 12 ผลสำรวจ

Mini Poll Project ทั้ง 12 เรื่อง มีตั้งแต่เรื่องใกล้ตัวอย่างการนอน ความสุข การหาเพื่อน อาหาร ฟุตบอล และภาพยนตร์ ไปจนถึงการใช้ AI ความเครียด และความคิดเห็นต่อประเด็นทางสังคม แต่ละกลุ่มเลือกคำถามต่างกัน และใช้กระบวนการเดียวกันในการค้นหาคำตอบ ตั้งแต่การออกแบบคำถาม เก็บข้อมูล วิเคราะห์ ไปจนถึงการนำเสนอผล

ผลงานเหล่านี้จึงเป็นภาพของการเรียนรู้ตลอดหนึ่งเทอมที่นักศึกษาได้ คิดเอง ถามเอง เก็บข้อมูลเอง วิเคราะห์เอง และเล่าเรื่องจากข้อมูลของตนเอง

เรื่องใกล้ตัว เมื่อเราสงสัยและอยากรู้ ก็กลายเป็นจุดเริ่มต้นของการทำโพลได้

04 เสียงสะท้อนจากผู้เรียน
เมื่อจบหนึ่งเทอม นักศึกษาอยากบอกอะไรกับเรา

หลังจากผ่านการเรียนรู้และลงมือทำ Mini Poll Project ตลอดหนึ่งภาคการศึกษา นักศึกษาได้สะท้อนประสบการณ์จากรายวิชาสวนดุสิตโพล ทั้งสิ่งที่ได้เรียนรู้ สิ่งที่ชอบ สิ่งที่อยากให้เพิ่มเติม และสิ่งที่อยากบอกกับตัวเองเมื่อเรียนจบรายวิชา
คำตอบของนักศึกษาทำให้เห็นว่า สิ่งที่ได้รับจากรายวิชามีทั้งความรู้เกี่ยวกับการทำโพล ทักษะการทำงาน และประสบการณ์จากการได้ลงมือทำจริง หลายคนกล่าวถึงการตั้งคำถาม การสร้างแบบสอบถาม การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ การสรุปผล และการนำเสนอข้อมูล ขณะที่บางคนพูดถึงการใช้ AI การทำงานเป็นทีม และความกล้าในการนำเสนอผลงาน

จากที่เคยคิดว่า “โพล” ง่ายกว่าที่คิด
นักศึกษาหลายคนสะท้อนว่า เมื่อได้ลงมือทำจริงจึงเห็นรายละเอียดของกระบวนการทำโพลมากขึ้น ตั้งแต่การคิดว่าจะถามอะไร ไปจนถึงการนำคำตอบที่ได้มาวิเคราะห์และสื่อสาร

“ได้รู้ขั้นตอนวิธีการทำโพล มันยากกว่าที่คิดไว้ มีรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่เรามองข้ามไป”

อีกความคิดเห็นหนึ่งกล่าวถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ว่า

“ได้เรียนรู้กระบวนการและขั้นตอนการทำโพลหรือการสำรวจความคิดเห็นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง การสร้างแบบสอบถาม การเก็บรวบรวมข้อมูล ไปจนถึงการวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล”

คำตอบเหล่านี้สะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง นักศึกษาได้เห็นด้วยตนเองว่า คำถามหนึ่งข้อ ข้อมูลหนึ่งชุด หรือร้อยละหนึ่งตัว ล้วนมีขั้นตอนก่อนที่จะกลายมาเป็นผลสำรวจ

สนุก ไม่เครียด และได้ลงมือทำ
คำที่ปรากฏอยู่ในเสียงสะท้อนของนักศึกษาหลายคนคือ “สนุก” “ไม่เครียด” “เป็นกันเอง” และ “เข้าใจง่าย” โดยเฉพาะกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ได้ทดลองทำด้วยตนเอง
การได้เลือกเรื่องที่สนใจมาทำ Mini Poll Project ทำให้นักศึกษาได้ทำงานกับเรื่องที่อยู่ใกล้ตัว ขณะเดียวกันก็ต้องนำความรู้จากห้องเรียนมาใช้จริง ตั้งแต่การออกแบบคำถามไปจนถึงการนำเสนอผลงาน

นักศึกษาคนหนึ่งสรุปประสบการณ์ของตนเองไว้สั้น ๆ ว่า
“เป็นวิชาที่เปิดโลกมาก ได้เรียนรู้หลายอย่าง สนุกกับการทำงานค่ะ”

อยากทำมากขึ้น อยากเห็นของจริงมากขึ้น
ข้อเสนอแนะจากนักศึกษาส่วนหนึ่งกล่าวถึงการเพิ่มกิจกรรม การฝึกปฏิบัติ ตัวอย่างประกอบการเรียน และโอกาสในการออกไปเรียนรู้นอกห้องเรียนหรือจากสถานการณ์จริง

“อยากให้มีกิจกรรมให้ได้ลงมือทำเยอะขึ้น”

“อยากให้มีตัวอย่างจริงให้ดูมากขึ้น จะได้เห็นภาพและเข้าใจง่ายขึ้น”

“อยากให้มีการออกไปเรียนรู้นอกสถานที่หรือได้เห็นการทำงานจริง”

เสียงสะท้อนส่วนนี้น่าสนใจ เพราะสิ่งที่นักศึกษาอยากได้เพิ่มเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ตนเอง ได้ลอง ได้ทำ และได้เห็น มากขึ้น จึงเป็นข้อมูลสำคัญสำหรับการนำไปปรับการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

เมื่อเรียนจบ อยากบอกอะไรกับตัวเอง
คำถามสุดท้ายเปิดโอกาสให้นักศึกษาหันกลับมามองตัวเองหลังจากเรียนมาหนึ่งเทอม คำตอบที่พบมีทั้ง “เก่งมาก” “ภูมิใจ” “ทำดีที่สุดแล้ว” และ “ดีใจที่ได้เรียนวิชานี้” บางคนกล่าวถึงความกล้าแสดงออก การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการคิดวิเคราะห์ที่พัฒนาขึ้นจากการเรียนและการทำงานตลอดภาคการศึกษา
มีอีกหนึ่งข้อความที่สะท้อนความรู้สึกต่อรายวิชาไว้อย่างตรงไปตรงมาว่า

“นี่เป็นวิชา GE ตัวแรกที่หนูประทับใจในตัวอาจารย์และเนื้อหาขนาดนี้... ขอบคุณมากจริง ๆ นะคะ ที่ทุ่มเทในรายวิชาที่ชื่อดูจะน่าเบื่อตัวนี้”

ประโยคนี้อาจฟังดูขำเล็กน้อย แต่ก็น่าจะเป็นคำตอบที่ดีว่า “ทำไมต้องมีวิชานี้”
เพราะเมื่อจบหนึ่งเทอม นักศึกษาได้รู้จักการทำโพล และยังได้ลองตั้งคำถามกับเรื่องรอบตัว ออกไปฟังความคิดเห็นของคนอื่น ทำงานกับข้อมูล ทำงานร่วมกับเพื่อน และนำสิ่งที่ค้นพบมาเล่าให้คนอื่นฟัง

จากวันแรกที่เริ่มด้วยคำถามว่า “โพลคืออะไร”
วันสุดท้ายของวิชาจึงอาจมีอีกคำตอบหนึ่งว่า
“โพลเป็นเรื่องใกล้ตัวกว่าที่คิด”

05 เมื่อหนึ่งเทอมจบลง
สิ่งที่ได้เรียนรู้จากห้องเรียนนี้

เมื่อเริ่มต้นออกแบบรายวิชาสวนดุสิตโพล คำถามสำคัญคือ จะทำอย่างไรให้เรื่อง “โพล” ซึ่งดูเหมือนเป็นเรื่องของการวิจัย ตัวเลข และสถิติ กลายเป็นเรื่องที่นักศึกษารู้สึกว่าเกี่ยวข้องกับตัวเอง และสามารถนำวิธีคิดจากห้องเรียนไปใช้ต่อได้

หนึ่งเทอมที่ผ่านมาให้คำตอบกับคำถามนี้พอสมควร
นักศึกษาสามารถเริ่มเรียนรู้เรื่องโพลจากเรื่องธรรมดารอบตัวได้ ตั้งแต่การนอน การกิน การหาเพื่อน ความเครียด ฟุตบอล ภาพยนตร์ ไปจนถึง AI และประเด็นที่เกิดขึ้นในสังคม เมื่อเริ่มจากเรื่องที่สงสัย การตั้งคำถามและการหาคำตอบก็มีความหมายกับผู้เรียนมากขึ้น
การลงมือทำจริงก็สำคัญไม่แพ้กัน หลายเรื่องที่อธิบายในห้องเรียนดูเหมือนเข้าใจได้ง่าย จนกระทั่งต้องสร้างคำถามเอง เก็บข้อมูลเอง เจอคำตอบที่ไม่เป็นอย่างที่คิด วิเคราะห์ข้อมูลที่มีปัญหา หรือพยายามอธิบายผลที่ได้ให้คนอื่นเข้าใจ ประสบการณ์เหล่านี้ทำให้นักศึกษาเห็นว่า การทำงานกับข้อมูลต้องอาศัยทั้งความรู้ ความละเอียดรอบคอบ และความรับผิดชอบ
ในฐานะผู้สอน ห้องเรียนนี้ก็ทำให้เราได้เรียนรู้จากนักศึกษาเช่นกัน เราได้เห็นว่าเขาสนใจอะไร ใช้ชีวิตอย่างไร เรียนรู้แบบไหน และกิจกรรมแบบใดทำให้เขาอยากมีส่วนร่วม เสียงสะท้อนหลังจบรายวิชายังช่วยบอกว่าอะไรควรรักษาไว้ และอะไรที่ควรปรับให้ดีขึ้นในการสอนครั้งต่อไป
สุดท้ายแล้ว สิ่งที่อยากเห็นหลังจบรายวิชานี้อาจไม่ใช่การที่นักศึกษาทุกคนจะออกไปเป็น “คนทำโพล” แต่อยากให้วิธีคิดบางอย่างยังติดตัวไป

สงสัยก่อนเชื่อ
ถามให้เป็น
ฟังคนอื่นให้มาก
อ่านข้อมูลให้รอบด้าน
และใช้ข้อมูลอย่างรับผิดชอบ

หากสิ่งเหล่านี้ยังอยู่กับนักศึกษาหลังจากจบรายวิชา ก็น่าจะถือได้ว่า หนึ่งเทอมของการ Think Like a Pollster ได้ทำหน้าที่ของมันแล้ว
Keep asking. Keep learning.
จงตั้งคำถามต่อไป จงเรียนรู้ต่อไป

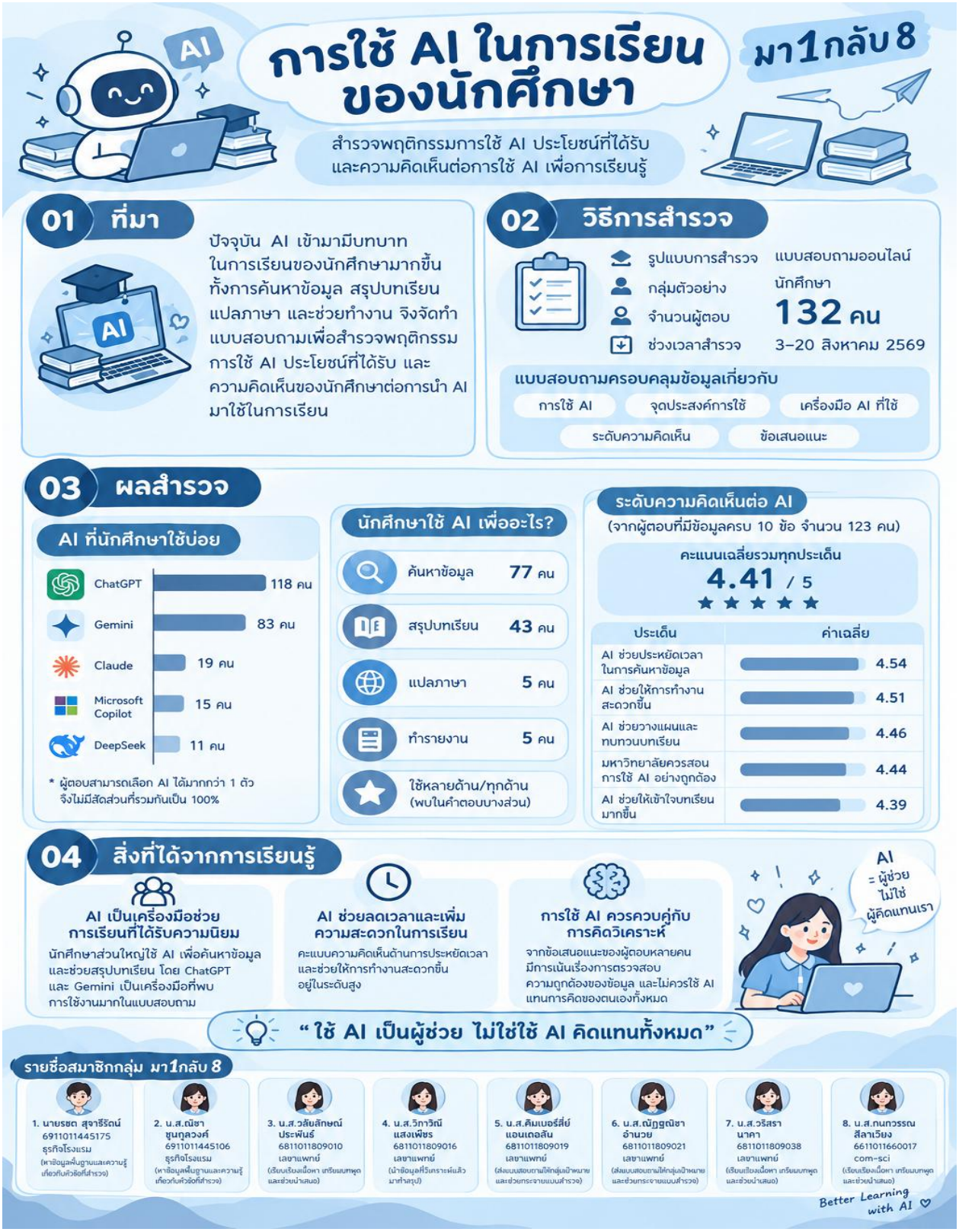
ผลงานนักศึกษา

Mini Poll Project Showcase

กลุ่มที่ 1 เส้นไหนถูกใจวัยโจ๋



กลุ่มที่ 2 การใช้ AI ในการเรียนของนักศึกษา



กลุ่มที่ 3 เสียงจากใจคนวัยเรียน





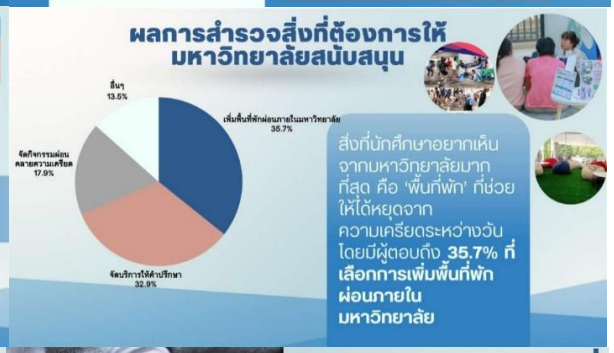












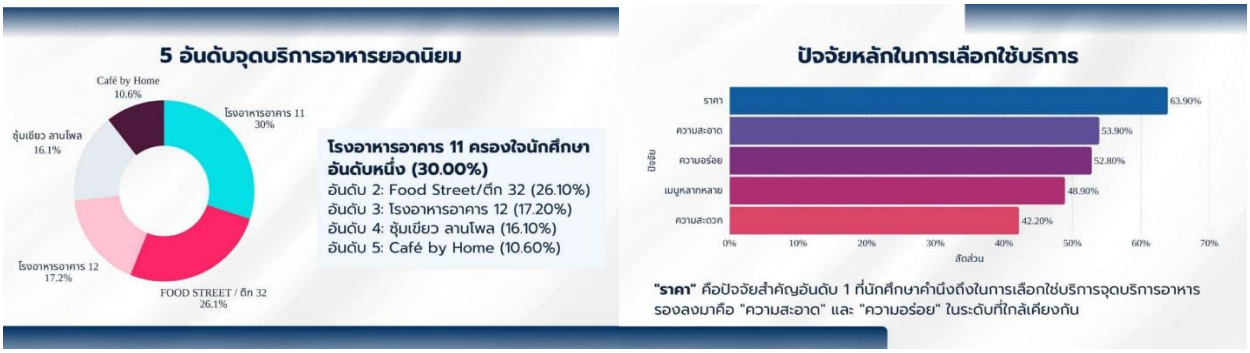




กลุ่มที่ 4 จุดบริการอาหารไหน ครองใจเด็กสวนดุสิต







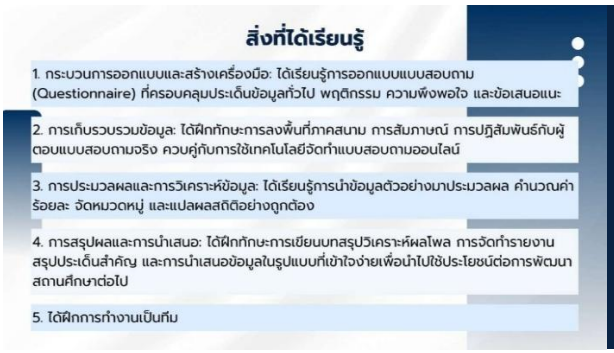
กลุ่มที่ 4 จุดบริการอาหารไหน ครองใจเด็กสวนดุสิต (ต่อ)











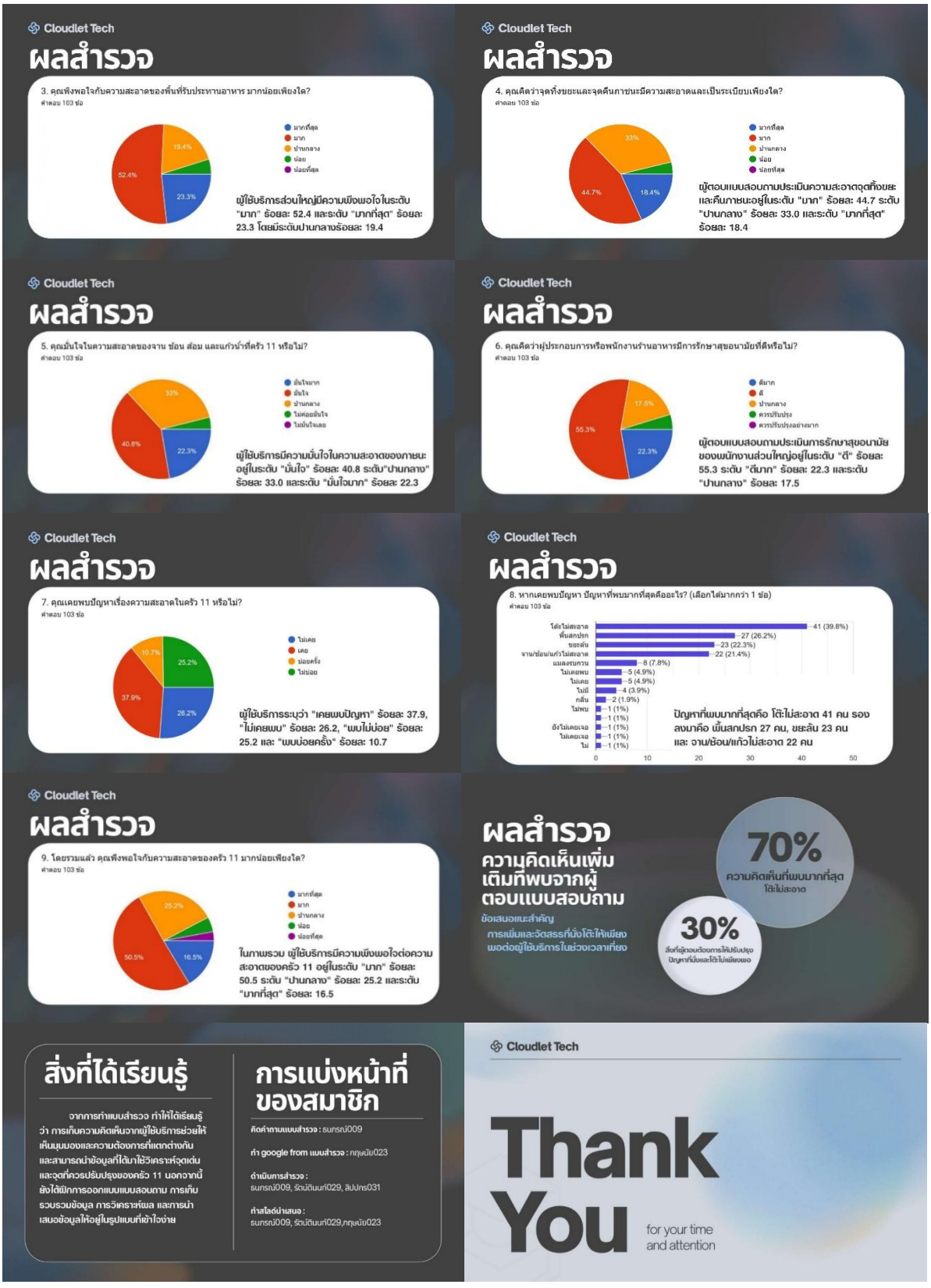
การแบ่งหน้าที่ของสมาชิก

ชื่อ - สกุล	รหัสนักศึกษา	หน้าที่ความรับผิดชอบ
นางสาวอาฐุมิกา อินทกผึ่ง	6811011809003	ลงพื้นที่ภาคสนามเก็บข้อมูล
นางสาวอุธัยยา วรรณอรุจ	6811011809009	สร้างแบบสอบถาม, ประมวลผลวิเคราะห์ข้อมูล, เก็บข้อมูลภาคสนาม
นายสุทธิพร เจริญราช	6811011809030	จัดทำสื่อนำเสนอ และลงพื้นที่ภาคสนามเก็บข้อมูล
นางสาวพัชรีพร ไสมี	6811011809032	ลงพื้นที่ภาคสนามเก็บข้อมูล
นางสาวนักนียา หงษ์ทอง	6811011809035	สร้างแบบสอบถาม และลงพื้นที่ภาคสนามเก็บข้อมูล
นางสาวปราณปริยา พงษ์อุดทา	6811011809037	ลงพื้นที่ภาคสนามเก็บข้อมูล
นางสาวพัทธริินทร์ เตชะรัตนวงศ์	6911011445065	ส่งแบบสอบถามออนไลน์เข้ากลุ่มต่างๆ ในมหาวิทยาลัย
นางสาววรัญญ์ภัค กัณหะเสน	6911011445084	ส่งแบบสอบถามออนไลน์เข้ากลุ่มต่างๆ ในมหาวิทยาลัย

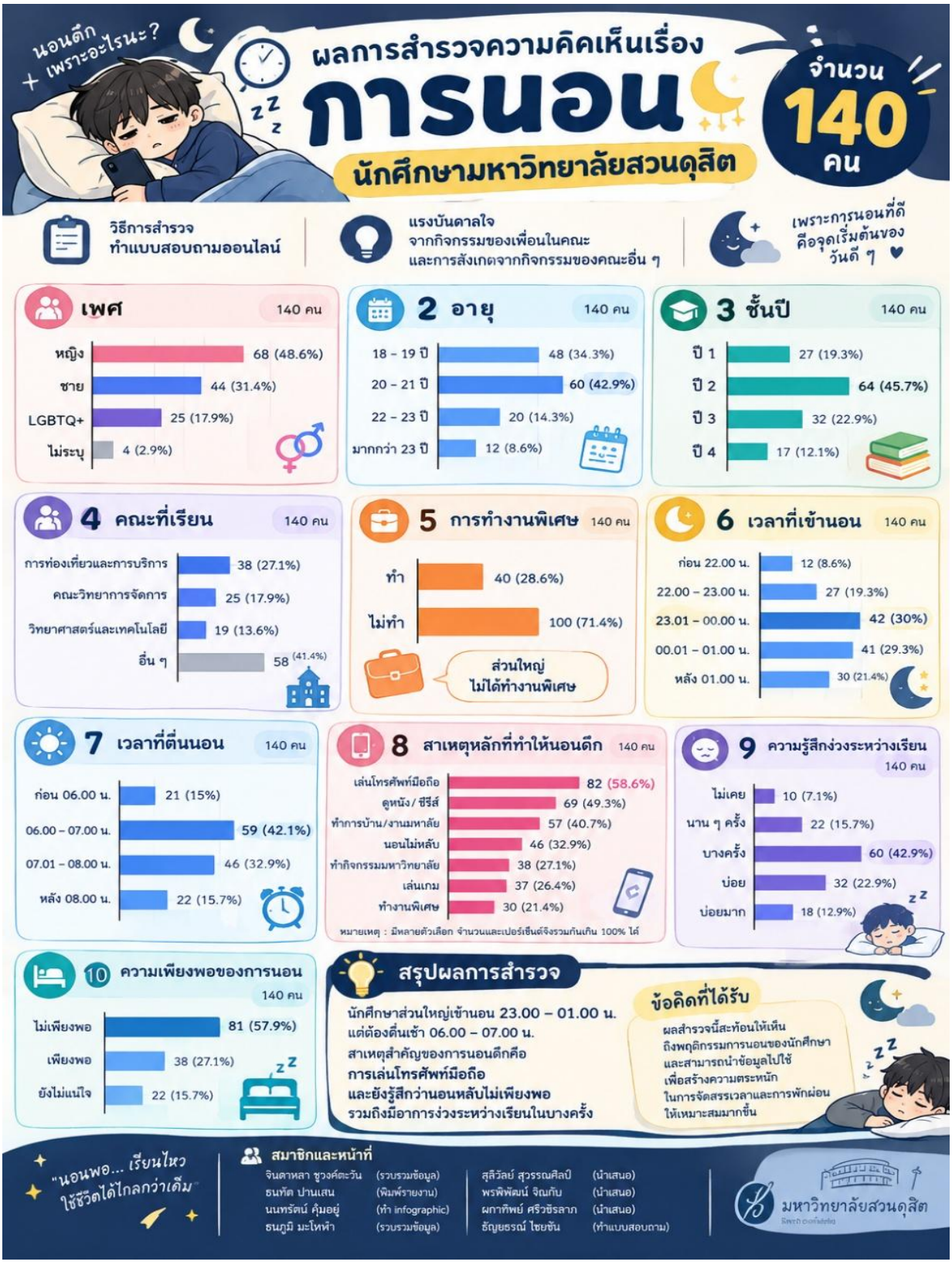
กลุ่มที่ 5 ความพึงพอใจต่อครัว 11



กลุ่มที่ 5 ความพึงพอใจต่อครัว 11 (ต่อ)



กลุ่มที่ 6 การนอน นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต



กลุ่มที่ 7 กินดี มีสุข (หรือเปล่า) เสียงสะท้อนความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ ครัวสวนดุสิต (อาคาร 12)





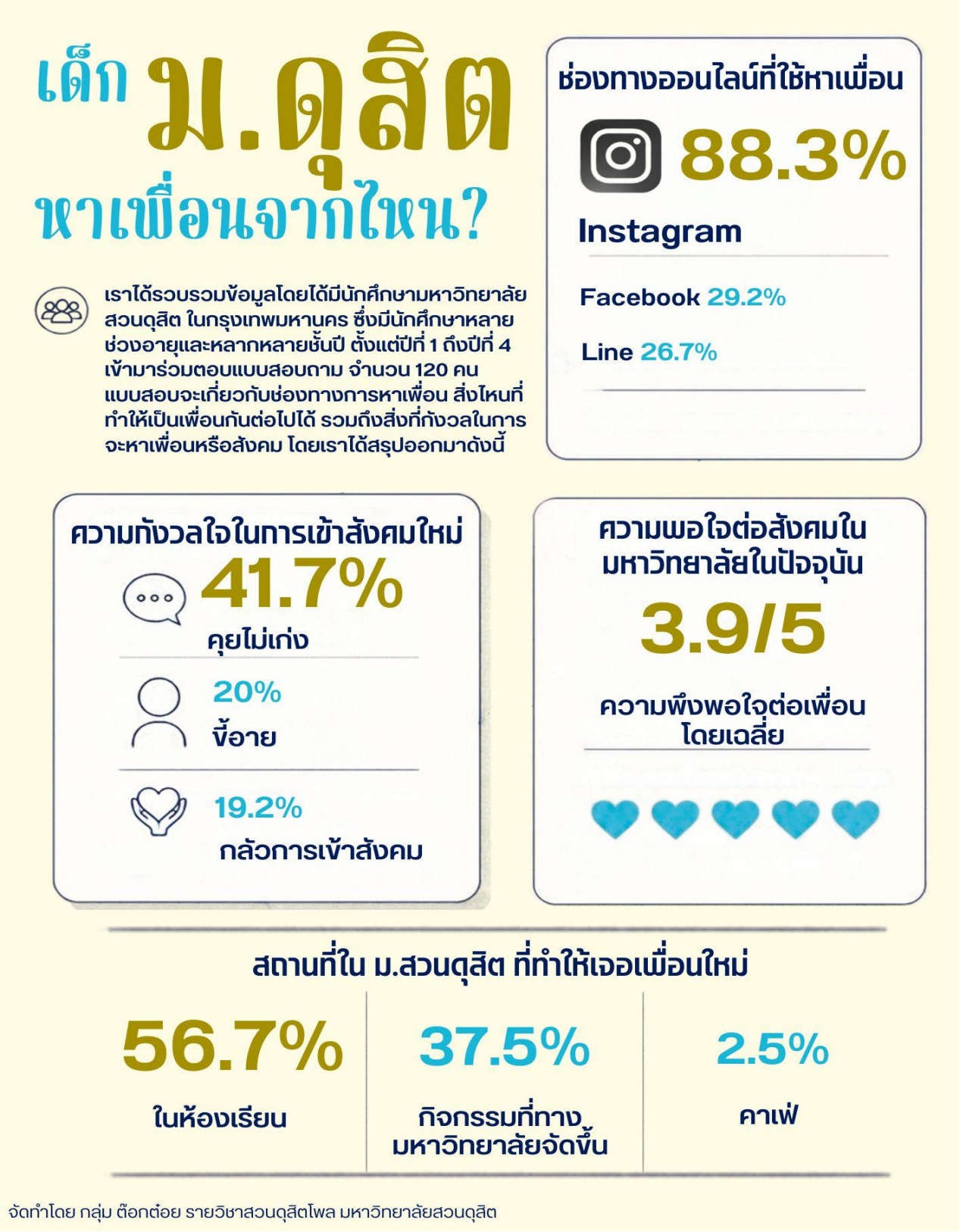




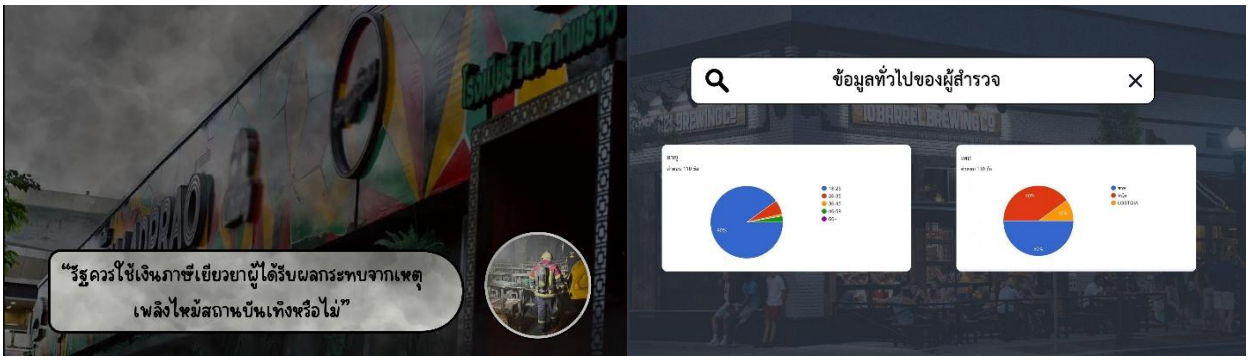


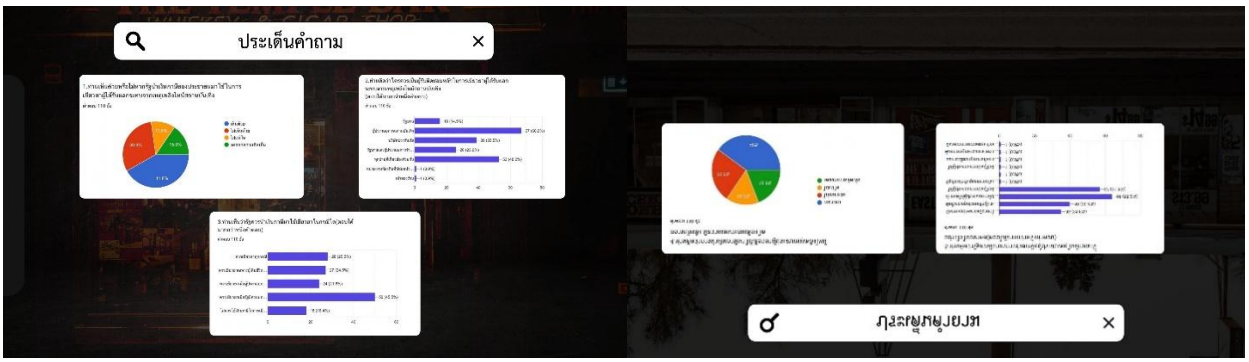


กลุ่มที่ 8 เด็ก ม.ดุสิต หาเพื่อนจากไหน



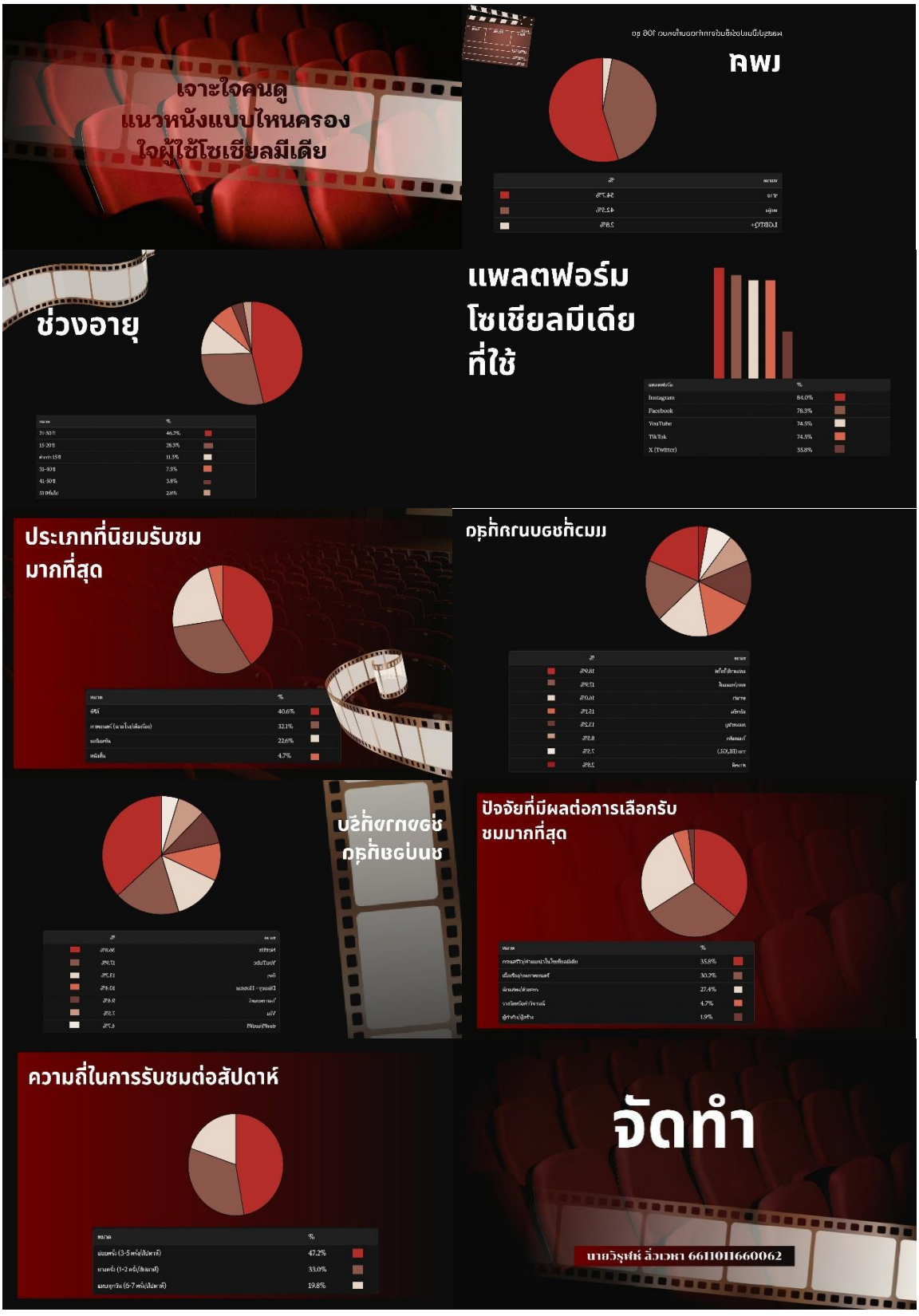
กลุ่มที่ 9 รัฐควรใช้เงินภาษีเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุเพลิงไหม้สถานบันเทิงหรือไม่







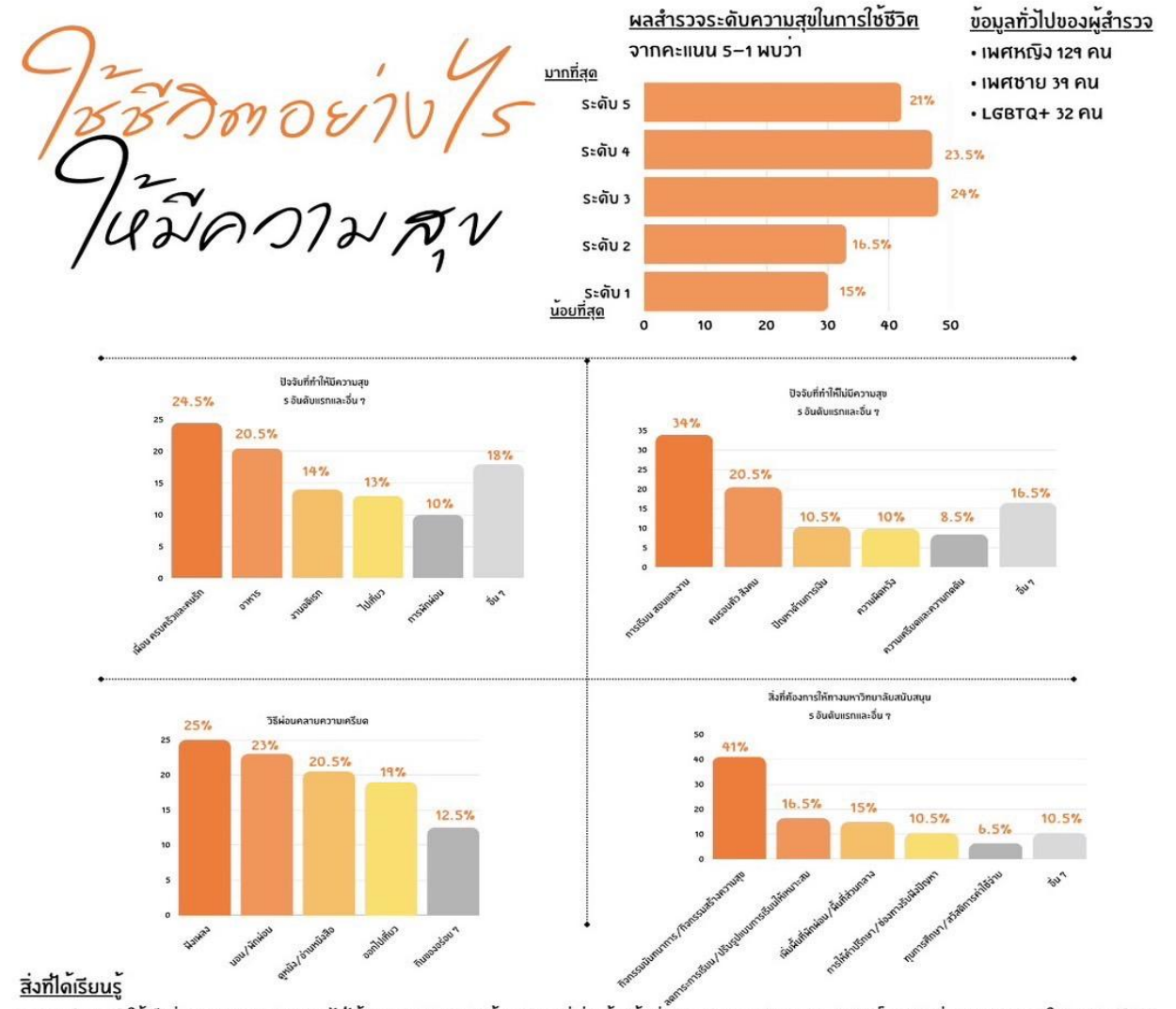
กลุ่มที่ 10 เจาะใจคนดู แนวหนังแบบไหนครองใจผู้ใช้โซเชียลมีเดีย



กลุ่มที่ 11 ใช้ชีวิตอย่างไรให้มีความสุข



การสำรวจเรื่อง “ใช้ชีวิตอย่างไรให้มีความสุข” จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความคิดเห็นและประสบการณ์ของนักศึกษาเกี่ยวกับความสุขในการใช้ชีวิต รวมถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความสุขหรือความไม่สุขวิธีการผ่อนคลายเมื่อเกิดความเครียด และสิ่งที่นักศึกษาต้องการให้มหาวิทยาลัยสนับสนุน เพื่อให้สามารถนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตและความสุขของนักศึกษา จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 200 คน (แบบสอบถามออนไลน์)



สิ่งที่ได้เรียนรู้

จากการสำรวจทำให้เห็นว่า ความสุขของนักศึกษาไม่ได้เกิดจากปัจจัยเพียงด้านเดียว แต่เกี่ยวข้องทั้งเรื่องการเงิน การเรียน ความสัมพันธ์ การพักผ่อน และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ยังพบว่านักศึกษาแต่ละคนมีวิธีจัดการกับความเครียดแตกต่างกัน แต่การพักผ่อน ฟังเพลง ทำกิจกรรมที่ชอบ และใช้เวลากับเพื่อนหรือคนใกล้ชิดเป็นวิธีที่พบได้บ่อย ดังนั้น การสร้างความสุขในมหาวิทยาลัยควรให้ความสำคัญทั้งกับ สภาพแวดล้อม การเรียน ภาระของนักศึกษา พื้นที่พักผ่อน และกิจกรรมที่ช่วยลดความเครียด เพื่อให้นักศึกษามีคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยได้อย่างมีความสุข

กลุ่มที่ 12 ทีมพรีเมียร์ลีกที่นักศึกษาในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต เชียร์มากที่สุด



ข้อแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ



ดร.อนุชา แข่งขัน
ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายการพัฒนาองค์กรและพันธกิจสัมพันธ์

ผลการสำรวจเป็นประโยชน์อย่างมาก ข้อมูลน่าสนใจ มีรายละเอียดดี และนำเสนอได้ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ควรอธิบายที่มาและเหตุผลของการเลือกสำรวจประเด็นนี้ รวมถึงเหตุผลของข้อคำถามอื่น ๆ และกรอบแนวคิดที่ใช้ในแบบสอบถาม นอกจากนี้ควรนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมไว้มาเสนอเพิ่มเติม รายงานผลจากข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ จัดทำอินโฟกราฟิกให้น่าสนใจ และต่อยอดหรือแตกประเด็นวิเคราะห์ให้ละเอียด โดยรวมแล้วนักศึกษาทำผลงานออกมาได้ดีมาก



ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรศักดิ์ มั่นศิลป์
ประธานหลักสูตรหลักสูตรนิติศาสตรบัณฑิต
โรงเรียนกฎหมายและการเมือง

การทำโพลควรชี้แจงเหตุผลและความสำคัญของหัวข้อที่เลือกสำรวจให้ชัดเจน พร้อมอธิบายขั้นตอนการออกแบบแบบสอบถาม โดยเฉพาะการหารือภายในกลุ่มเพื่อสังเคราะห์ประเด็นสู่ข้อคำถาม รวมถึงระบุวิธีการเก็บข้อมูลว่าเป็นแบบออนไซต์หรือออนไลน์ นอกจากนี้ ควรรายงานสัดส่วนคำตอบที่ไม่สอดคล้องกับข้อคำถาม และร้อยละของข้อมูลที่วิเคราะห์ได้จริง เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการสำรวจ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภศิริ บุญประเวศ
ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและการสื่อสาร
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

การออกแบบเนื้อหาควรกำหนดประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสารให้ชัดเจน และวางข้อคำถามให้ครอบคลุมทั้งด้านบวกและด้านลบ ในการนำเสนอผล ควรระบุให้ชัดเจนว่าสำรวจในช่วงเวลาใด และกับนักศึกษาชั้นปีใด กรณีที่บางกลุ่มมีผู้ตอบน้อย ควรตีความอย่างระมัดระวัง เพราะไม่ได้หมายความว่ากลุ่มนั้นไม่สนใจตอบ การนำเสนอผลแบบจัดอันดับอาจเลือกเพียง 3 อันดับแรก ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพจากการพูดคุยหรือคำตอบในข้อ “อื่น ๆ” สามารถนำมาเป็นรายละเอียดเสริมให้เนื้อหาน่าสนใจยิ่งขึ้น ขณะนำเสนอควรพูดในฐานะผู้เก็บข้อมูล อ้างอิงจากผลการสำรวจโดยไม่ใส่ความรู้สึกส่วนตัว และสบตาผู้ฟัง ทั้งนี้ ผู้นำเสนอสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

ภาพกิจกรรม Mini Poll Project Showcase
วันพฤหัสบดีที่ 24 กันยายน 2569 เวลา 09.00-12.00 น.
ณ Poll Café มหาวิทยาลัยสวนดุสิต



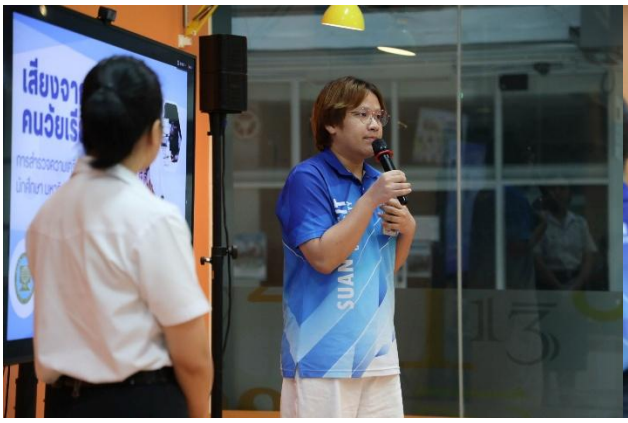






ใส่ใจคนทุกวัยไว้






SUAN DUSIT








เจาะใจคุณผู้
แนวหนังแบบไหนครอง
ใจผู้ใช้โซเชียลมีเดีย

ผลสำรวจ









เกี่ยวกับผู้จัดทำ

ผู้เขียน
ดร.พรพรรณ บัวทอง
ประธานสวนดุสิตโพล
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ที่ปรึกษาทางวิชาการ
รองศาสตราจารย์ ดร.สุขุม เฉลยทรัพย์
ผู้ก่อตั้งสวนดุสิตโพล
ประธานที่ปรึกษาอธิการบดี

ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจทานเนื้อหา
ดร.มุทิตา สร้อยเพชร
สวนดุสิตโพล

ออกแบบรูปเล่มและจัดทำเอกสาร
นางสาววชิราภรณ์ สุ่มเข็มทอง
สวนดุสิตโพล

หน่วยงานผู้รับผิดชอบรายวิชา
สวนดุสิตโพล มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
รายวิชา 1600216 สวนดุสิตโพล
ปีการศึกษา 2569

THINK LIKE A POLLSTER

หนึ่งเทอมของการเรียนรู้
ผ่านคำถาม ผู้คน และข้อมูล

บทเรียนและองค์ความรู้จากการจัดการเรียนการสอน
รายวิชาสวนดุสิตโพล SUAN DUSIT POLL | 1600216
ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต