

สำหรับการทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ (Independent Study : IS) ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หัวข้อที่ดีควรเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ทันสมัย สามารถหาข้อมูลอ้างอิงได้จริงและไม่กว้างจนเกินไป

1. กลุ่มเทคโนโลยี นวัตกรรม และสื่อดิจิทัล

เหมาะสำหรับผู้ที่สนใจเรื่อง AI แอปพลิเคชัน หรือผลกระทบของสื่อในปัจจุบัน

- 1.1 การศึกษาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (เช่น การใช้ Procreate หรือ Photoshop) ในการฝึกวาดภาพ
- 1.2 ผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ (AI Generative) ต่อมุมมองและค่านิยมของนักเรียนในยุคดิจิทัล
- 1.3 แนวทางการพัฒนาสื่อกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชน

2. กลุ่มอาหาร วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

เหมาะสำหรับคนที่ชอบรับประทานอย่างมีเรื่องราวและชอบมองหาความหมายที่ซ่อนอยู่ในจานอาหาร ไม่ว่าจะเป็นการสืบสานของเก่าให้คงอยู่ หรือนำภูมิปัญญาเดิมมา Re-Desing ให้เข้ากับยุคปัจจุบัน

- 2.1 การศึกษาและการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอาหารไทยผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยว
- 2.2 การพัฒนาสูตรอาหารไทยโบราณให้ตอบโจทย์เทรนด์คนรักสุขภาพในปัจจุบัน (เช่น ลดโซเดียม โซเดียมต่ำ หรืออาหารคลีน)
- 2.3 กระบวนการสืบทอดและแนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัด (ระบุพื้นที่ที่สนใจ เช่น ภาคเหนือ หรือชุมชนใกล้ตัว)

3. กลุ่มสิ่งแวดล้อม การท่องเที่ยว และธรรมชาติ

เหมาะสำหรับคนที่รักธรรมชาติ มีจิตสาธารณะ และอยากเห็นความสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยว กับการอยู่รอดของสิ่งแวดล้อม

3.1 การศึกษาพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการอนุรักษ์พื้นที่สีเขียวในชุมชนเมือง (ในโรงเรียน)

3.2 การสำรวจปัญหาและแนวทางจัดการขยะพลาสติกในสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

3.3 แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอาหารในชุมชน [ระบุชื่อชุมชน/อำเภอ]

3.4 การศึกษาศักยภาพและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวต่อการท่องเที่ยวเชิงเกษตร

3.5 กลยุทธ์การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่
กรณีศึกษา...[ระบุชุมชนหรือเทศบาล]

3.6 การประเมินความพร้อมของชุมชนในการรองรับนักท่องเที่ยวสูงวัย (Silver Tourism)

3.7 การศึกษาศักยภาพและพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวต่อการท่องเที่ยวเชิงเกษตร

4. กลุ่มพฤติกรรมศาสตร์ สังคม ชุมชน และความสัมพันธ์

เน้นการสำรวจพฤติกรรม ทักษะคติ และการแก้ปัญหาในสังคมรอบตัว

4.1 ความผูกพันและผลกระทบของสัตว์เลี้ยง (เช่น สุนัข แมว) ต่อการลดภาวะความเครียดของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการเรียนและการเลือกคณะในมหาวิทยาลัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4.3 อิทธิพลของคำคมและบทกลอนสร้างแรงบันดาลใจบนสื่อสังคมออนไลน์ต่อการจัดการความเครียดของวัยรุ่น

4.4 พฤติกรรมและผลกระทบของภาวะ "FOMO" (Fear of Missing Out) ต่อการนอนหลับของวัยรุ่น

แนวคิด: สำรวจเพื่อนในโรงเรียนว่าการติโซเซียลมีเดียเพราะกลัวตกกระแส ส่งผลต่อคุณภาพการนอนและการเรียนอย่างไร

4.5 ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ของอนิเมะ/ซีรีส์เกาหลี ที่มีผลต่อค่านิยมและการบริโภคของนักเรียนมัธยม

แนวคิด: ศึกษาว่าสื่อบันเทิงต่างประเทศส่งผลต่อการเลือกซื้อสินค้า วัฒนธรรมการกิน หรือการแต่งตัวของวัยรุ่นอย่างไร

5. กลุ่มเศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเงินวัยรุ่น (Financial Literacy)

เน้นการบริหารจัดการเงิน พฤติกรรมการบริโภค หรือการตลาดออนไลน์

5.1 พฤติกรรมการออมเงินและการลงทุนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

แนวคิด: สำรวจว่าเพื่อนๆ มีความรู้เรื่องการออม การบริหารเงิน หรือการลงทุนในรูปแบบต่างๆ (เช่น หุ้น, กองทุนรวม) มากน้อยแค่ไหน

6. กลุ่มภาษา วัฒนธรรม และสื่อสร้างสรรค์

เน้นการวิเคราะห์ภาษา การสื่อสาร และการสร้างสรรค์สื่อรูปแบบใหม่

6.1 การวิเคราะห์การใช้คำสแลงและภาษาวิบัติในโลกออนไลน์ของวัยรุ่นไทย

แนวคิด: รวบรวมคำฮิตจาก Twitter (X) หรือ TikTok มาวิเคราะห์โครงสร้างภาษา และวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร

6.2 การผลิตสื่อการ์ตูนสั้นหรือสมุดภาพ (Comic Book) เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่อง โรคซึมเศร้าในโรงเรียน

แนวคิด: ออกแบบเนื้อหา วาดภาพ และเผยแพร่สื่อที่เข้าใจง่าย เพื่อช่วยให้เพื่อนๆ รู้วิธีรับมือและคัดกรองอาการซึมเศร้าในเบื้องต้น

ข้อเสนอแนะ

- เลือกเรื่องที่ตนเองชอบ ถ้าเราชอบวาดรูป ชอบอาหาร หรือชอบสัตว์เลี้ยง ให้ตั้งต้นจากสิ่งนั้น จะทำให้เราอยู่กับมันได้นานโดยไม่รู้สึกเบื่อ
- จำกัดขอบเขตให้ชัดเจน เช่น แทนที่จะศึกษาอาหารไทย ให้บีบลงมาเป็น พฤติกรรมการเลือกทานอาหารไทยรสจัดของวัยรุ่นในโรงเรียนจะทำงานง่ายกว่าเดิม