

บทความวิจัย

สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษา

เฉลิมพร เย็นเยือก¹

Received 9 September 2024

Revised 27 June 2025

Accepted 29 June 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาประเภทของสื่อเพื่อการศึกษาที่บุคลากรทางการศึกษาใช้ในการเรียนการสอน 2) ศึกษาระดับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษาในการเรียนการสอน และ 3) เปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษาเกี่ยวกับทักษะออกแบบ และ ทักษะการใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นสื่อดิจิทัลในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรที่เป็นบุคลากรจากสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตจังหวัดปทุมธานี สังกัดกลุ่มคณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการบัญชี จำนวน 108 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล แล้ววิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนาประกอบการนำเสนอ

¹มหาวิทยาลัยรังสิต chalernporn.y@rsu.ac.th



ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะด้านการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนในระดับมาก โดยเฉพาะสื่อภาพและสื่อเสียงเพื่อการศึกษา ซึ่งมีการใช้อย่างแพร่หลาย โดยสื่อสถานการณ์จำลองสามมิติ มีการใช้น้อยที่สุด ทั้งนี้ ทักษะด้านการใช้สื่อในการออกแบบและการนำเสนอมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการเข้าถึงของผู้เรียน ผลการศึกษานี้สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนานโยบายส่งเสริมการใช้สื่อการศึกษาอย่างมีคุณค่าเพื่อยกระดับการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลในสถาบันการศึกษา

คำสำคัญ: สื่อสร้างสรรค์, การออกแบบสื่อ, การศึกษาในยุคดิจิทัล, การเข้าใจดิจิทัล



Creative Media for Education of Education Personal Chalermporn Yenyuak¹

Abstract

This study aimed to: 1) examine the types of educational media utilised by academic staff, 2) assess their levels of knowledge and understanding regarding educational media, and 3) compare their perspectives on the skills required for designing and effectively implementing creative instructional media—particularly in the digital age. The research employed a quantitative methodology, using questionnaires to collect data from 108 participants associated with a private higher education institution in Pathum Thani, representing faculties such as Business Administration, Economics, and Accounting.

The findings revealed that the majority of participants exhibited high-level skills in designing instructional media that catered to learners' needs, especially in visual and audio formats. In contrast, the use of 3D media, including simulations, was notably less frequent. Proficiency in designing and implementing digital media was essential for enhancing learning accessibility and

¹ Rangsit University, E-mail : chalernporn.y@rsu.ac.th



promoting engagement. These results offer valuable insights for shaping educational policy and advancing the integration of media within teaching practices in the digital age.

Keywords: Creative Media, Media Design, Digital Education, Digital Literacy

บทนำ

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มุ่งเน้นพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการเพื่อให้พร้อมรับมือจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมของโลกครั้งที่ 4 ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็ว ประเทศไทยจึงต้องเปลี่ยนแปลงพื้นฐานโครงสร้างอุตสาหกรรมและบริการ โดยสร้างอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตที่ขับเคลื่อนประเทศด้วยข้อมูลเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันครอบคลุมระบบอัตโนมัติและหุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ และอินเทอร์เน็ตของทุกสิ่ง ที่สร้างแพลตฟอร์มสำหรับเศรษฐกิจในอนาคตและเพิ่มคุณภาพชีวิตให้กับประชาชน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ให้สอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา โดยวางพื้นฐานระบบให้สามารถรองรับการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์ม เน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล ทักษะการคัดกรองความรู้และการใช้เทคโนโลยีผสมผสานกับคุณค่าของครูผู้สอนร่วมกัน และการเสริมสร้างความรู้และทักษะสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาไปพร้อม ๆ กัน และร่วมกันพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาให้มีคุณภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการสร้างสื่อเพื่อการศึกษา ยังต้องคำนึงถึงความสามารถในการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากสื่อเพื่อการศึกษาทั้งของผู้เรียนและระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างสูงสุด การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันมีการนำปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีทางปัญญาเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เพิ่มมากขึ้น โดยใช้ผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า Smart ต่าง ๆ เช่น Smart Phone, Smart TV,



Smart Home ซึ่งอาศัยการทำงานของอินเทอร์เน็ตของทุกสิ่ง (Internet of Things: IoT) ถือเป็นการพัฒนาที่สร้างความท้าทายให้กับนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาทุกระดับที่จะต้องก้าวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการศึกษาในอนาคต (Vodyaho et al., 2019) ปัจจัยท้าทายสำคัญเมื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งและยังเพิ่มจำนวนมากขึ้นในชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ต้องปรับตัว ต้องมีการพัฒนาทักษะให้เท่าทันกับปัญญาประดิษฐ์นั้น ต้องรู้จัก เข้าใจและใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรเตรียมพร้อมในการเสริมสร้างพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นั้นให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น เพราะแนวโน้มในอนาคตเทคโนโลยีทางปัญญาจะมีบทบาทต่อสถาบันการศึกษาทุกระดับ อันจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นระบบอัจฉริยะที่ช่วยให้มนุษย์เรียนรู้ได้ดีขึ้น (Schmelzer, 2019) การพัฒนาและสร้างนวัตกรรมการศึกษาในอนาคตจึงต้องอยู่บนพื้นฐานของการวิจัยและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีล่าสุด และทิศทางการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมเป็นสำคัญ

จากความสำคัญของยุทธศาสตร์ชาติในการขับเคลื่อนประเทศด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มศักยภาพและสร้างแพลตฟอร์มสำหรับเศรษฐกิจในอนาคตและเพิ่มคุณภาพชีวิตให้กับประชาชนคนไทย โดยวางพื้นฐานระบบการศึกษาให้รองรับการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม ซึ่ง Janpirom (2019) ได้กล่าวถึงการปฏิรูปและปรับโครงสร้างประเทศให้ก้าวเข้าสู่ยุคประเทศไทย 4.0 เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนให้ดีขึ้นว่า จะต้องมีการเชื่อมโยงการใช้เทคโนโลยีเพื่อบริหารจัดการในทุกภาคส่วน โดยเฉพาะในด้านการศึกษาที่จะต้องปฏิรูปและเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการ



เรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งนี้ สื่อเพื่อการศึกษาที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างแท้จริง ผู้สอนซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อเพื่อศึกษานั้น นอกจากจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาแล้วยังต้องมีทักษะ ความรู้ ความเข้าใจในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับบริบททางการศึกษาอีกด้วย การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาถึงระดับทักษะและความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา เพื่อให้ได้สารสนเทศสำคัญสำหรับผู้บริหารได้นำไปประยุกต์ใช้ประกอบการกำหนดนโยบายการพัฒนาทักษะด้านสื่อเพื่อการศึกษาให้กับผู้สอนและนำไปการพัฒนาทักษะตนเองเพิ่มมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนจะได้รับประโยชน์โดยตรงจากการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาที่มีคุณค่าอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประเภทของสื่อเพื่อการศึกษาที่บุคลากรทางการศึกษาใช้ในการเรียนการสอน
2. เพื่อศึกษาระดับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษาในการเรียนการสอน
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษากับทักษะออกแบบเพื่อการศึกษา และการใช้สื่อเพื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอน



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถนำไปประกอบเป็นนโยบายสำหรับผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาในการกำกับ ดูแล และส่งเสริมการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์
2. เป็นประโยชน์สำหรับบุคลากรทางการศึกษาในการใช้สื่อเพื่อการศึกษาให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา

สื่อการเรียนรู้ หรือ สื่อเพื่อการศึกษา (Instructional Material or Education Media) หมายถึง สื่อที่ผู้สอนได้เตรียมให้ผู้เรียนเพื่อใช้ประกอบเรียนรู้ประกอบการแก้ปัญหาตามประเด็นการเรียนรู้ ผ่านรูปแบบต่าง ๆ เช่น สถานการณ์จำลอง รูปภาพ อุปกรณ์ เป็นต้น และยังช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดความเข้าใจได้อย่างชัดเจนสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ตามหลักเหตุผล ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงควรต้องมีทักษะในการทำความเข้าใจในประเภทของสื่อเพื่อการศึกษาในแต่ละประเภทเพื่อให้สามารถสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างมีคุณค่าและมีประสิทธิภาพ

Sakoolrukkwamsook (2018) ได้เสนอแนวคิดและการสร้างสรรค์สื่อการสอนออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ต้องเป็นสื่อที่มีความดึงดูดความสนใจ เพื่อนำเสนอเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย และยังต้องเสริมสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อให้ผู้สอนสามารถวัดและประเมินผลผู้เรียนในขณะที่เรียนได้ ซึ่งถือว่ามีความสำคัญในการประเมินผลด้านพัฒนาการ



ทางด้านความรู้ของผู้เรียน ทั้งนี้ได้กำหนดแนวทางสำคัญ 3 ประการคือ 1) สื่อนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม โดยการให้ผู้เรียนได้อธิบายข้อมูลในหัวข้อที่สุ่มได้ ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมแล้วยังเป็นการทบทวนความรู้ก่อนเริ่มเรียนอีกด้วย 2) สื่อนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ โดยใช้โปรแกรมในการสร้างข้อมูลประกอบการบรรยายพร้อมยกตัวอย่างกระตุ้นให้เกิดความสนใจเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และบันทึกความรู้ 3) สือทบทวนความรู้เพื่อวัดและประเมินผล โดยเน้นให้ผู้เรียนได้สรุปความรู้ และตอบคำถามเพื่อวัดและประเมินผลผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

นอกจากการคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการสร้างสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างมีคุณค่าแล้วยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด ได้แก่ ด้านความรู้ (K: Knowledge) คือ ผู้เรียนสามารถตอบคำถามในหัวข้อที่เรียนได้ ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P: Process) คือ ผู้เรียนสามารถสรุปย่อข้อมูลเรื่องราวสำคัญในหัวข้อที่เรียนได้ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A: Action) คือ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกฎของชั้นเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนและมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย จะเห็นได้ว่าการสร้างสื่อเพื่อศึกษานั้น นอกจากจะต้องงูใจผู้เรียนแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความสอดคล้องตามหลักวิชาการเป็นสำคัญอีกด้วย

บทบาทและความสำคัญของสื่อเพื่อการศึกษา

สื่อเพื่อการศึกษาถือว่ามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังที่ Chin-on, Phattanajuk, and Inprasith (2015) ได้เสนอข้อมูลการวิเคราะห์บทบาทของสื่อการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้ในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนการสอน



ด้วยนวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียนและวิธีการแบบเปิดของโรงเรียนในเขตจังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นโรงเรียนในโครงการพัฒนาวิชาชีพครูคณิตศาสตร์ด้วยนวัตกรรมการศึกษาชั้นเรียนและวิธีการแบบเปิด กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนจำนวน 6 คน ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลแบบ Protocol Analysis ประกอบการบรรยายตามกรอบแนวคิดการเชื่อมโยงของ Coxford เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน และใช้แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเรียนรู้ และใช้ในการวิเคราะห์บทบาทของสื่อการเรียนรู้ในการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน โดยพบว่า บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนมี 3 มุมมอง คือ 1) บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงประเด็นสำคัญ ด้วยแนวคิดที่เกี่ยวข้องกัน (Unifying Themes) ทางคณิตศาสตร์กล่าว คือ สื่อการเรียนรู้แสดงบทบาททำให้นักเรียนระลึกถึงสิ่งที่เรียนรู้มาก่อน โดยนำความรู้มาใช้ในการแก้ปัญหาได้ 2) บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ผ่านมุมมองกระบวนการทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Process) สื่อการเรียนรู้แสดงบทบาทเคลื่อนย้ายจากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและในขณะเดียวกันก็สามารถเคลื่อนย้ายจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้เป็นนามธรรมได้ 3) บทบาทของสื่อการเรียนรู้ช่วยนักเรียนแก้ปัญหาเพื่อการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ผ่านมุมมองตัวเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Connector) พบว่า สื่อการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้แสดงบทบาททำให้นักเรียนเคลื่อนย้ายความเข้าใจจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้เป็นนามธรรม สามารถแทนค่าความยาวด้านต่าง ๆ ด้วยตัวเลขทำให้นักเรียนสามารถคำนวณหาความยาวรอบรูปของกังหันลมได้สอดคล้องกับแนวคิดของ



Boonmee (2021) ที่สรุปความสำคัญของสื่อเพื่อการศึกษาไว้ว่า สื่อเพื่อการศึกษาจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการคิดและแปลความตามความคิดของผู้เรียนโดยสื่อเพื่อการศึกษานั้นจะต้องกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้สามารถใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้อย่างครอบคลุม จึงกล่าวได้ว่าสื่อเพื่อการศึกษาเป็นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้และช่วยความทรงจำให้ยั่งยืนและยังสามารถบูรณาการประยุกต์กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ช่วยให้เกิดการพัฒนาทางความคิดอย่างต่อเนื่อง และช่วยเพิ่มทักษะในการเรียนรู้ให้เข้าใจได้อย่างแท้จริง

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะของบุคลากรกับสื่อเพื่อการศึกษา

บุคลากรทางการศึกษา หรือ ผู้สอนควรเป็นผู้มีทักษะสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนและบทเรียนสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาได้ตรงตามเป้าหมายการศึกษา และสอดคล้องกับผู้เรียน โดยต้องคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้งานสื่อเพื่อการศึกษาให้สามารถนำไปใช้งานได้ง่าย วิธีการใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อนหรืออาจมีคู่มือประกอบการใช้งานภายใต้ทรัพยากรหรืองบประมาณที่มีอยู่อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้สอนต้องเปิดใจยอมรับการใช้สื่อเพื่อการศึกษาเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและฝ่ายบริหารควรมีนโยบายที่สนับสนุนเชิงบวกบุคลากรทางการศึกษาให้เกิดความรู้สึกท้าทาย โดยอาจสร้างเงื่อนไขเป็นแรงจูงใจพิเศษตามความเหมาะสม โดย Johnson (2019) ได้เสนอแนวคิดและวิธีการของเทคโนโลยีทางปัญญาและจะอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการพัฒนา แต่ในไม่ช้าเทคโนโลยีทางปัญญาจะกลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญหรือเป็นผู้ช่วยครูในระบบดิจิทัลที่มีคุณสมบัติครบถ้วนในการส่งเสริมสนับสนุนและช่วยเหลือการเรียนรู้ของผู้เรียนและช่วยพัฒนาการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ต่อไปในอนาคต โดยทักษะที่สำคัญอีกประการ คือ



ทักษะในการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนโดยต้องมีการเตรียมการให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนผู้สอนต้องมีทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม สามารถเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลที่น่าสนใจเนื้อหาหลักที่ผู้สอนสร้าง เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้มีความรู้จากการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในการเรียนการสอนได้อย่างแท้จริง

การนำเสนอทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรที่เป็นบุคลากรทางการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งหนึ่งในเขตจังหวัดปทุมธานี กลุ่มคณะมนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์ ประกอบด้วยคณะบริหารธุรกิจ คณะเศรษฐศาสตร์ คณะบัญชี คณะศิลปศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ คณะรัฐประศาสนศาสตร์ และคณะนิติศาสตร์ จำนวน 108 คน เป็นผู้ให้ข้อมูลในการศึกษานี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ประกอบด้วย ข้อคำถาม 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ รายได้ และระดับการศึกษา



ส่วนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับประเภทสื่อเพื่อการศึกษา ประกอบด้วย
1) สื่อเสียงเพื่อการศึกษา 2) สื่อภาพเพื่อการศึกษา 3) สื่อสามมิติเพื่อการศึกษา
(สถานการณ์จำลอง) และ 4) สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา

ส่วนที่ 3 ข้อคำถามเกี่ยวกับทักษะเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา
ประกอบด้วย 1) ทักษะความรู้ ความเข้าใจในการสร้างสื่อเพื่อการศึกษา
2) ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา 3) ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา
ในรูปแบบต่าง ๆ

การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามให้
ผู้เชี่ยวชาญรวม 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 2 ท่าน
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และ
การใช้ภาษาและความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ค่า IOC เท่ากับ
0.84 และผู้วิจัยได้นำมาทดสอบหาผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา
ของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) ใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์
แอลฟาตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป ซึ่งผลการทดสอบได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาในทุกด้าน
มีค่ามากกว่า 0.8 ในทุกด้าน ซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้การวิเคราะห์ข้อมูลใช้
สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน
63 คน (ร้อยละ 63.0) มีอายุระหว่าง 41-50 ปีมากที่สุด จำนวน 25 คน
(ร้อยละ 44.6) รองลงมา คือ อายุ 50 ปีขึ้นไป จำนวน 21 คน (ร้อยละ 37.5)
มีรายได้ระหว่าง 40,000-50,000 บาท มากที่สุด จำนวน 15 คน (ร้อยละ 26.8)



และมีระดับการศึกษาในระดับปริญญาเอกมากที่สุด จำนวน 64 คน (ร้อยละ 71.4)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานประเภทของสื่อเพื่อการศึกษา

ประเภทของสื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความ
1. สื่อการศึกษาประเภทเสียง	3.93	.48	มาก
2. สื่อการศึกษาประเภทรูปภาพ	4.29	.46	มากที่สุด
3. สื่อการศึกษาประเภทสถานการณ์จำลอง สามมิติ	3.50	.74	มาก
4. สื่อการศึกษาประเภทอิเล็กทรอนิกส์	3.82	.69	มาก

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้สื่อเพื่อศึกษามากที่สุด คือ สื่อการศึกษาประเภทรูปภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.29 (S.D. = 0.46) รองลงมา คือ สื่อการศึกษาประเภทเสียง มีค่าเฉลี่ย 3.93 (S.D. = 0.48) และประเภทสื่อที่ใช้น้อยที่สุด คือ สื่อการศึกษาประเภทสถานการณ์จำลอง สามมิติ มีค่าเฉลี่ย 3.50 (S.D. = 0.74)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา

ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความ
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสม	3.52	0.54	มาก
2. ท่านมีการติดตามเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาอย่างต่อเนื่อง	3.63	0.68	มาก



3. ท่านสามารถอธิบายการออกแบบสื่อ การใช้ และการสร้างสื่อเพื่อการศึกษาให้กับผู้อื่นได้ อย่างถูกต้อง ชัดเจน	3.59	0.65	มาก
4. ท่านมีความรู้ในเทคนิคต่าง ๆ ที่นำมา ประยุกต์ใช้ในการจัดทำสื่อเพื่อการศึกษาได้ อย่างมีคุณค่า	3.57	0.60	มาก
5. ท่านสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง แนวคิดเกี่ยวกับสื่อกับประเด็นหัวข้อที่ใช้ในการ สอนได้อย่างเหมาะสม	3.66	0.61	มาก
เฉลี่ยรวม	3.59	0.62	มาก

ผลการวิเคราะห์ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวม อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.59 (S.D. = 0.62) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้าน ความสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับสื่อกับประเด็นหัวข้อ ที่ใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 3.66 (S.D. = 0.61) รองลงมา คือ ด้านผู้สอนมีการติดตามเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อและการออกแบบสื่อ เพื่อการศึกษาอย่างต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ย 3.63 (S.D. = 0.68) และด้านที่มีค่าเฉลี่ย น้อยที่สุด คือ ด้านผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่ามีความรู้เกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษา ได้อย่างเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 3.52 (S.D. = 0.54)



ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา

ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความ
1. ท่านสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือสาระในบทเรียนได้อย่างเหมาะสม	3.70	0.74	มาก
2. ท่านสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	3.82	0.61	มาก
3. ท่านสามารถออกแบบโดยใช้ภาษาและเนื้อหาประกอบในสื่อได้อย่างเหมาะสม	3.73	0.65	มาก
4. ท่านสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับเครื่องมือและอุปกรณ์ของท่านและผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม	3.68	0.54	มาก
5. ท่านมุ่งเน้นออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาที่สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึง	3.84	0.60	มาก
เฉลี่ยรวม	3.75	0.63	มาก

ผลการวิเคราะห์ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.75 (S.D. = 0.63) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านการมุ่งเน้นออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาที่สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 3.84 (S.D. = 0.60) รองลงมา คือ ด้านผู้สอนสามารถออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 3.82 (S.D. =



0.61) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านผู้ตอบแบบสอบถามคิดว่าสามารถ
ออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับเครื่องมือและอุปกรณ์ของตนเองและ
ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 3.68 (S.D. = 0.54)

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา

ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลความ
1. ท่านสามารถใช้สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบ ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3.75	.61	มาก
2. ท่านสามารถลำดับขั้นตอนการนำเสนอสื่อ เพื่อการศึกษาในรายวิชาของท่านได้อย่าง เหมาะสม	3.70	0.57	มาก
3. ท่านใช้เทคนิคประกอบการนำเสนอสื่อเพื่อ การสอนของท่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3.73	0.62	มาก
4. ท่านมีแนวทางประยุกต์ใช้สื่อเพื่อให้ สอดคล้องกับประเด็นหัวข้อในรายวิชาต่าง ๆ ได้ อย่างเหมาะสม	3.54	0.60	มาก
เฉลี่ยรวม	3.68	0.60	มาก

ผลการวิเคราะห์ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษาพบว่า ผู้ตอบ
แบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย
3.68 (S.D. = 0.60) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความสามารถในการ
ใช้สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด
คือ 3.75 (S.D. = 0.61) รองลงมา คือ ด้านผู้สอนเห็นว่าสามารถใช้เทคนิค



ประกอบ การนำเสนอสื่อเพื่อการสอนของท่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.73 (S.D. = 0.62) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ามีความเหมาะสมที่สุดใช้สื่อเพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นหัวข้อในรายวิชาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 3.54 (S.D. = 0.60)

สรุปและอภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์ข้อ 1) เพื่อศึกษาประเภทของสื่อเพื่อการศึกษาคณะครูทางการศึกษาใช้ในการเรียนการสอน ผลการศึกษาพบว่า ประเภทสื่อที่สำคัญในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ 4 ประเภทคือ 1) สื่อเสียงเพื่อการศึกษาคณะครูเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระและประสบการณ์ผ่านทางสื่อเสียงที่มีคุณภาพมีความชัดเจนในการฟังกับผู้เรียน ซึ่งอาจจำแนกเป็นการกระจายเสียงผ่านสื่อ ตำราเสียงเพื่อการศึกษาคณะครูและนิทานเสียงเพื่อการศึกษาคณะครู 2) สื่อภาพเพื่อการศึกษาคณะครูเป็นสารสนเทศทางการศึกษาในรูปแบบของคน สัตว์ สิ่งของ ทั้งภาพถ่าย หรือภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ รายการเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อการศึกษาคณะครูและตำราภาพเพื่อการศึกษาคณะครู 3) สื่อสามมิติเพื่อการศึกษาคณะครูเป็นการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ สื่อของจริง สื่อตัวอย่าง สื่อเสมือนจริง และ 4) สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาคณะครู เป็นสื่อการสอนในลักษณะใดก็ได้ที่เป็นตัวกลางที่ผู้สอนใช้ประกอบการถ่ายทอด แลกเปลี่ยน ความรู้ ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์รวมถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้กับผู้เรียน ทั้งในรูปแบบออฟไลน์ และออนไลน์ ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าพบว่าประเภทสื่อที่ผู้สอนใช้มากที่สุดคือสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีลักษณะสำคัญคือสื่อที่มีการเผยแพร่ผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมพัฒนาในการสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบดังกล่าวให้มากขึ้น และ



ในขณะเดียวกัน ควรปรับพัฒนาการสร้างสรรค์สื่อประเภทอื่น ๆ โดยศึกษาจากความต้องการของผู้เรียน รวมถึงความพร้อมของอุปกรณ์ต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

จากวัตถุประสงค์ข้อ 2) เพื่อศึกษาระดับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษาในการเรียนการสอน ผลการวิเคราะห์ทักษะความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อเพื่อการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.59 (S.D. = 0.62) โดยด้านความสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับสื่อกับประเด็นหัวข้อที่ใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ 3.66 (S.D. = 0.61) อันเป็นหลักการพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้สอนที่ควรต้องมีทักษะความรู้ความเข้าใจในสื่อเพื่อการศึกษาอันจะทำให้สามารถสร้างสรรค์สื่อที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของประเด็นเนื้อหาที่ต้องสอน การใช้รูปแบบ เสียง ข้อความต่าง ๆ เพื่อนำมาประกอบการสร้างสื่อประกอบการศึกษาให้เหมาะสม มีความเชื่อมโยงกับสาระเนื้อหาที่ใช้สอนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน โดยแนวทางดังกล่าวนี้ มีความสอดคล้องกับข้อเสนอของ Watts (2018) และ Lynchmay (2018) ที่เสนอแนวทางการสร้างสรรค์สื่อโดยใช้เทคโนโลยีประกอบนั้นเป็นรูปแบบสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ โดยทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอนเสมือนจริง สามารถสร้างแรงกระตุ้นให้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมจากสื่อที่มีคุณค่า

จากวัตถุประสงค์ข้อ 3) เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของบุคลากรทางการศึกษากับทักษะออกแบบเพื่อการศึกษา และการใช้สื่อเพื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอน

โดยผลการวิเคราะห์ทักษะการออกแบบสื่อเพื่อการศึกษา พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดย



มีค่าเฉลี่ย 3.75 (S.D. = 0.63) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านการมุ่งเน้น ออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาที่สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกต่อการเข้าถึง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 3.84 (S.D. = 0.60) จากผลการศึกษาดังกล่าว มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ ของ UNESCO (2019) ที่ได้เสนอไว้ว่า การใช้งานสื่อ เพื่อการศึกษาอย่างสร้างสรรค์ในกิจกรรมใดใดนั้น มีวัตถุประสงค์สำคัญประการ หนึ่งคือเพื่อพัฒนาและยกระดับคุณภาพการศึกษาทั่วโลก เพื่อให้เกิดการส่งเสริม การเรียนรู้และพัฒนาผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นของผู้เรียน รวมถึงสามารถรวบรวม ข้อมูลจากการศึกษาแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศเพื่อจัดการการศึกษา และพัฒนาระบบจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป ดังนั้น ทักษะการ ออกแบบสื่อเพื่อการศึกษาของผู้สอน จึงถือเป็นทักษะสำคัญที่มุ่งเน้นการ ออกแบบสื่อเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดแรงจูงใจ เกิดแรงกระตุ้นในการทำความเข้าใจ ในเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดได้อย่าง เหมาะสม มีประสิทธิภาพ อันจะช่วยสร้างประโยชน์ให้กับผู้เรียนได้สามารถ เข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจใน เนื้อหาวิชานั้นได้อย่างสร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์ทักษะการใช้สื่อเพื่อการศึกษา พบว่า ผู้ตอบ แบบสอบถามส่วนใหญ่มีทักษะเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.68 (S.D. = 0.60) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านความสามารถในการใช้ สื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.75 (S.D. = 0.61) โดยทักษะการใช้สื่อนี้ เป็นทักษะความสามารถเฉพาะ บุคคลในการทำความเข้าใจวิธีการ ขั้นตอนและสามารถประยุกต์ใช้สื่อต่าง ๆ มาประกอบการจัดทำเนื้อหารูปแบบให้สอดคล้องกับประเด็นหัวข้อที่ใช้ในการ เรียนการสอน ร่วมกับการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาประกอบการสร้าง



สื่อการสอนเพื่อให้ได้รูปแบบที่สามารถกระตุ้นใจผู้เรียนได้เป็นสิ่งสำคัญ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Chaiyarak & Wannapiroon (2020) ที่ได้ศึกษาพบว่า การใช้เทคโนโลยีทางปัญญาช่วยสนับสนุนการจัดทำสื่อเพื่อการศึกษาจะช่วยพัฒนาและขยายขีดความสามารถให้ผู้เรียนให้สามารถรับรู้ เรียนรู้ คิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจ สามารถสนทนาโต้ตอบได้อย่างรวดเร็ว (Real Time) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน และการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถตรวจสอบและสืบค้นข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาได้อย่าง มีรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และยังสามารถประยุกต์ใช้ประกอบการจัดการศึกษา อบรมหรือประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

ดังนั้น จากผลการศึกษาดังกล่าวเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับระหว่างทักษะ การออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์ และการใช้สื่อสร้างสรรค์นั้นมาประกอบการ จัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน พบว่า ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับทักษะการใช้สื่อ เพื่อการศึกษาด้านทักษะการออกแบบจัดทำสื่อเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับ ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยผู้สอนสามารถออกแบบสื่อเพื่อ การศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม รวมถึงทักษะด้าน ความสามารถในการใช้สื่อเพื่อการศึกษาในทุกรูปแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงกล่าวได้ว่าผู้สอนได้ให้ความสำคัญกับผู้เรียนในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อ การศึกษาที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันในกระบวนการสร้างสรรค์สื่อการ เรียนรู้ตามนโยบายการศึกษา ที่มุ่งเน้นรูปแบบการเรียนการสอนจำเป็นต้องมี ความพร้อมด้วยกันทั้ง 2 ฝ่ายที่สอดคล้องกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง กัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข และเกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ ตามมาอย่างยั่งยืน



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มที่มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างหลากหลาย ดังนั้น การสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) แต่ละกลุ่มจะต้องมีการกำหนดอย่างชัดเจนถึงเป้าหมาย (Goal) รวมถึงวัตถุประสงค์ (Objective) ในการสื่อสารนั้น เพื่อให้สามารถกำหนดองค์ประกอบของการสื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ตั้งแต่คุณลักษณะของผู้ส่งสาร (Sender Characteristic) รูปแบบของสื่อ (Media) ที่จะสื่อสารออกไปยังกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกันจนถึงความแตกต่างของผู้รับสาร (Receiver) ดังนั้น แนวทางการกำหนดรูปแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับบริบทแวดล้อมต่าง ๆ จึงต้องมีการทำความเข้าใจ และ นำมาประกอบการวางแผนการสร้างสรรค์สื่อให้สอดคล้องเหมาะสมกับผู้รับสารและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารนั้นได้อย่างมีคุณค่า

ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

การนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์สำหรับสถาบันการศึกษา ผู้บริหารทุกระดับสามารถพิจารณาวางแผนการใช้สื่อที่สอดคล้องกับทักษะความสามารถของบุคลากรและบริบทของสถาบันการศึกษาเพื่อนำมาประกอบเป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดนโยบายพัฒนาทักษะของบุคลากรได้อย่างมีคุณค่าเพิ่มขึ้น อาทิ การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้สื่อสามมิติ ซึ่งในปัจจุบันยังมีจำนวนการใช้ไม่มากนัก หรือการฝึกปฏิบัติการการสร้างสื่อสามมิติสำหรับการเรียนการสอน

การนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์สำหรับการพัฒนาทักษะบุคลากรทางการศึกษา จากผลการศึกษาเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับระดับทักษะของ



บุคลากรในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนให้สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทเนื้อหาและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลมาประเมินถึงความต้องการการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อาทิ การพัฒนาด้านเทคนิคการออกแบบสื่อที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัลในปัจจุบัน

การนำผลการศึกษาค้นคว้าไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ควรเริ่มต้นด้วยการศึกษาวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายสำคัญของการสื่อสาร และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารนั้นให้ชัดเจนก่อน เพื่อนำมาวางแผนการสร้างสื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และสร้างสรรค์สื่อให้สอดคล้องกับประเด็นสาระเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาค้นคว้านี้อาจใช้เป็นฐานในการวิจัยต่อยอดในการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยสภาพแวดล้อม หรือบริบทต่าง ๆ เพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการศึกษาในลักษณะเฉพาะ และพิจารณาความหลากหลายของรูปแบบการใช้สื่อเพื่อการศึกษาแล้วนำมากำหนดเป็นตัวแปร หรือปัจจัยเพื่อการศึกษาประกอบต่อไป และศึกษาในกลุ่มประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันเพิ่มเติม

เอกสารอ้างอิง

- Boonmee, W. (2021). Teaching Materials and Learning in the 21st Century. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*, 7(9), 373-385.
- Chaiyarak, S. & Wannapiroon, P. (2020). Cognitive technologies for smart education. *Panyapiwat Journal*, 12(3), 315-328.



- Chin-on, J., Phattanajuk, A., & Inprasith M. (2015). Role of Instructional Material in Students' Mathematical Connection. *Journal of Education Khon Kaen University*, 38(3), 143-151.
- Janpirom, N. (2019). *Educational technology in Thailand 4.0 era*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/321854471_khwamc [in Thai]
- Johnson, S.M. (2019). Where Teachers Thrive: Organizing schools for success. *The Journal of Educational Research*, 114(4), 431-432.
- Lynchmay, M. (2018). *7 Roles for Artificial Intelligence in Education*. The Tech Edvocate. Retrieved from <https://www.thetechedvocate.org/7-roles-for-artificial-intelligence-in-education/>
- Sakoolrukkwamsook, P. (2018). *Concept and Creative Education online media of Rachathirat in episode of Saming Phra Ram Arsa*. Retrieved from <https://ir.swu.ac.th/handle/123456789/11326>
- Schmelzer, R. (2019). AI Applications in Education. Cognitive World. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2019/07/12/ai-applications-in-education/#419b999862a3>



- UNESCO. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities for Sustainable Development*. Working Papers on Education Policy 07 Education Sector, Paris France: The Global Education 2030 Agenda. Retrieved from <https://en.unesco.org/themes/education-policy>
- Vodyaho, A. I., Osipov, V. Y., Zhukova, N. A. & Chervontsev, M. A. (2019). Cognitive Technologies in Monitoring Management. *Automatic Documentation and Mathematical Linguistics*, 53(2), 71–80.
- Watts, E. (2018). *9 ways to use Artificial Intelligence (AI) in education*. Bigdata-madesimple. Retrieved from <https://bigdata-madesimple.com/9-ways-to-use-artificial-intelligence-in-education/>