

การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์*

DEVELOPMENT OF A BLENDED LEARNING PROCESS THROUGH ORGANIZING LEARNING ACTIVITIES FOR VIDEO MEDIA PRODUCTION

นิชกานต์ ไชยจักร*, ชาญ จารวงกรังสี, ณัฐพงษ์ อัครปฐมลักษณ์, คณาภาณูญ รักไพฑูรย์, ภคชาติ พุทธิปกรณ์

Nichakan Chaiyajak*, Chan Jaruwongrungrsee, Nattapong Akkrathomlak, Kanakarn Ruxpaitoon, Pakachart Puttipakorn

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Information Technology, Thai-Nichi Institute of Technology, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: nichakan@tni.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบผสมผสานผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์ 2) ศึกษาประสิทธิผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้ 3) สรุปองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ประชากร คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีดิจิทัลทางสื่อสารมวลชน จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือวิจัย คือ 1) แบบทดสอบ 2) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) แบบประเมินชุดกิจกรรมเพื่อวิเคราะห์ทักษะ ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ 1.1) ค้นหาหัวข้อโครงงาน สามารถพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและผลลัพธ์โครงงานที่ดี 1.2) การคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงาน สามารถพัฒนาทักษะด้านอาชีพตามความสนใจของผู้เรียน 1.3) การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง สามารถพัฒนาทักษะด้านกระบวนการเรียนรู้ การแก้ปัญหาจากการลงมือ ปฏิบัติจริงของผู้เรียน 2) ประสิทธิผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้ ทักษะความรู้ความเข้าใจในการผลิตสื่อวีดิทัศน์หลังเรียน ($\bar{X} = 85.10$) มากกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 47.70$) และผู้เรียนพึงพอใจต่อคุณภาพของผลงานสื่อวีดิทัศน์ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ผลประเมินความพึงพอใจชุดกิจกรรมด้านการเรียนรู้จากโครงงานด้านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และด้านการเรียนรู้ส่วนบุคคล พบว่า ทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3) สรุปองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียน พบว่า ควรมี 3 กิจกรรมตามผลการวิจัยข้อที่ 1 จึงจะสามารถพัฒนาทักษะผู้เรียนให้ครบทุกด้านได้

คำสำคัญ: การผลิตสื่อวีดิทัศน์, การจัดกิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนการสอนแบบผสมผสาน

Abstract

This research aims to 1) Study and develop a blended learning process by organizing learning activities for video production, 2) Assess the effectiveness of a set of blended learning activities, and 3) Summarize knowledge about effective learning activities for video production and the development of learner skills. This study is experimental research and focuses on a population



of 20 third-year students majoring in Digital Technology in Mass Communication, selected through purposive sampling. The research instruments include: 1) A test, 2) A learning activity set, and 3) An evaluation form to assess skills development related to the activity set. The findings revealed several key points: 1) The organization of learning activities for video production included: Activity 1: Searching for project topics, which helped develop teamwork skills and yielded positive project outcomes. Activity 2: Choosing work positions based on learners' interests, which fostered career skills. Activity 3: Gaining insights through real experiences, which enhanced learners' processes for learning and problem-solving skills through practical application. 2) The effectiveness of the learning activity set was notable; students' knowledge and understanding of video production skills improved significantly after the course. The average score after learning was 85.1 points, compared to an average score of 47.7 points before the course. Additionally, learners expressed high satisfaction with the quality of the video media produced during the project. 3) The summary of effective learning activities for video media production and skill development identified three key activities, as described in item 1, essential for enhancing learner skills across various aspects.

Keywords: Video Media Production, Learning Activity Organization, Blended Learning

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ รวมถึงกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะวิชาชีพ จากแผนการศึกษาแห่งชาติตั้งแต่ปี 2553 - 2557 พบว่า คุณภาพการศึกษาทางด้านคุณภาพของผู้เรียนยังไม่เป็นที่น่าพอใจ และการพัฒนาแรงงานยังไม่ตอบสนองกับความต้องการผู้ประกอบการ ดังนั้น ยุทธศาสตร์ที่ 2 เป้าหมายที่ 2 จึงมุ่งเน้นให้สถาบันการศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและมีความเป็นเลิศเฉพาะด้าน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ดังนั้น กระบวนการพัฒนาการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะพัฒนาองค์ความรู้ของผู้เรียนการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมที่อาศัยการเรียนการสอนแบบบรรยาย (Lecture-based Learning) และการท่องจำเพียงอย่างเดียวไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่ที่ต้องการประสบการณ์การเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง สอดคล้องกับ Rungwachira, O. et al. ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ในโลกยุคใหม่จะต้องมีการปรับเปลี่ยน (Rungwachira, O. et al., 2021) ถ้าการเรียนการสอนของครูอาจารย์ยังคงเน้นการถ่ายทอดวิชาความรู้เป็นลักษณะสั่งสอน ความรู้ ความจำเพื่อนำไปสอบย่อมส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะด้านความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดไม่เป็น และไม่สามารถแก้ปัญหาการขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรมก็เป็นไปไดยาก การจัดการเรียนการสอนโดยใช้องค์ความรู้เดิมย่อมไม่เพียงพอต่อการมีคุณภาพชีวิตที่ดี (วิไลวรรณ วงศ์จินดา, 2567)

การเรียนการสอนในสาขาวิชาดิจิทัลทางสื่อสารมวลชน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้พัฒนาองค์ความรู้และทักษะวิชาชีพ เพื่อให้นักศึกษาเป็นนักพัฒนาสื่อที่มีคุณภาพ พร้อมทั้งเป็นผู้ที่สามารถพัฒนาศักยภาพตัวเองได้ตลอดเวลา เพื่อตอบโจทย์กับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคปัจจุบัน จากการสังเกตผู้วิจัย พบว่า ความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ของในระดับชั้นปีการศึกษาที่ 3 ส่วนใหญ่พบปัญหาในด้านทักษะวิชาชีพ และประสบการณ์ทำงานจริง รวมถึงความเข้าใจในด้านตำแหน่งวิชาชีพของตัวเองในอนาคต จากปัญหาดังกล่าวทำให้นักศึกษาขาดความเชี่ยวชาญทักษะวิชาชีพ และการพัฒนาความสามารถของนักศึกษาด้วยตนเองในอนาคต ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษารูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียน และพบว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL)

การเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) สามารถพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาและยังส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนตลอดชีพ โดยการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) เป็นการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาองค์ความรู้ผู้เรียนแบบรายบุคคล มีความเฉพาะตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมั่นใจในการเผชิญกับปัญหา รวมทั้งการฝึกฝนให้รู้จักค้นคว้าหาความรู้ตลอดชีวิต (รุ่งทิพย์พร เสน่หา และสิรินภา กิจเกื้อกูล, 2567) นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ยังเป็นวิธีการเรียนที่เริ่มต้นด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ สนใจ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน ได้ทำการศึกษาค้นคว้าจนค้นพบคำตอบด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการกลุ่มนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาร่วมกันอภิปราย ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหา โดยครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ (พระพันธ์วัฒน์ ธมมวาทธน และวิทยา ทองดี, 2565) อีกทั้ง การเรียนรู้ส่วนบุคคลเป็นกระบวนการเรียนที่สำคัญมากในการพัฒนาตัวเองเพื่อเสริมสร้างศักยภาพการศึกษาตลอดชีวิต และกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองจะได้ผลเป็นอย่างดีเมื่อเกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ ภายในตนเอง บุคคลรอบข้าง และสิ่งอื่น ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ในตนเอง การพัฒนาดังกล่าว จึงมีความเป็นพลวัตที่ไม่หยุดนิ่ง และยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (ลาวพร สุกียาม่า และคณะ, 2560) และการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นแนวคิดที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ Kolb, D. A. นักทฤษฎีการศึกษา ที่ได้ทำการพัฒนาและนำเสนอออกมาเป็น ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ หรือ Experiential Learning Theory (ELT) ซึ่งอธิบายว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากกระบวนการที่เชื่อมโยงประสบการณ์ตรงเข้ากับการไตร่ตรองและนำไปสู่การปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Kolb, D. A., 1984) เช่นเดียวกับ วิจารณ์ พานิช ได้ให้ความหมายถึงการเรียนรู้จากประสบการณ์ หมายถึง การเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงของสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ ไม่ใช่การฟัง การท่องจำ หรือจากการอ่าน และประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มีทั้งประสบการณ์ภายนอก และประสบการณ์ภายในตนเองในหลากหลายมิติ (วิจารณ์ พานิช, 2567)

จากรูปแบบการเรียนการสอนที่กล่าวมาผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนในสาขาวิชาดิจิทัลทางสื่อสารมวลชน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้พัฒนาองค์ความรู้และทักษะวิชาชีพ เพื่อให้ นักศึกษาเป็นนักพัฒนาสื่อที่มีคุณภาพ ดังนั้น การวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์ และเพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและตอบสนองทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาและพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนแบบผสมผสานผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์
2. ศึกษาประสิทธิผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้
3. สรุปองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มประชากร คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา DTM-413 เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ จำนวน 20 คน ทุกคนเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีดิจิทัลทางสื่อสารมวลชน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 7 ขั้นตอน คือ



1. ศึกษาข้อมูลกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้จากโครงงาน (Project-Based Learning) การเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning) การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning)
2. ประเมินทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ของกลุ่มเป้าหมาย (Pretest)
3. พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้
4. นำกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
5. ประเมินทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ของกลุ่มเป้าหมาย Posttest
6. ประเมินความพึงพอใจเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

7. สรุปวิเคราะห์สรุปองค์ความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้การผลิตสื่อวีดิทัศน์ เขียนเล่มรายงาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบ Pretest และ Posttest ใช้สำหรับการประเมินทักษะเฉพาะบุคคลในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ของผู้เรียน

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ในรายวิชา DTM-413 เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์

3. แบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อวิเคราะห์แนวคิดการผสมผสานกระบวนการเรียนรู้ 3.1) ทักษะการทำงานและผลลัพธ์ของโครงงาน 3.2) ทักษะด้านด้านอาชีพตามความสนใจของผู้เรียน 3.3) กระบวนการเรียนรู้การแก้ปัญหาจากการลงมือปฏิบัติจริงของผู้เรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ก่อนเรียนผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ประเมินทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ จำนวน 20 ข้อ และทำการสอบแบบกระดาษ (Paper & Pencil) โดยให้เวลาทำ 30 นาที

2. เมื่อสิ้นสุดการสอนตามกิจกรรมแล้วให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ จำนวน 20 ข้อ และทำการสอบแบบกระดาษ (Paper & Pencil) โดยให้เวลาทำ 30 นาที

3. เมื่อสิ้นสุดการกิจกรรมแล้วให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามแสดงความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 15 ข้อ แบ่งเป็น 3 ด้าน 1) การเรียนรู้จากโครงงาน 2) การเรียนรู้ส่วนบุคคล 3) การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ในรูปแบบ google form

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. วิเคราะห์ทักษะความรู้ความเข้าใจ Pretest- Posttest เพื่อเปรียบเทียบทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ก่อนเรียนและหลังด้วยการทดสอบค่าที (t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของชุดกิจกรรมจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา DTM-413 เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ จำนวน 20 คน วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนความพึงพอใจของผู้เรียนตามเกณฑ์การประเมินคะแนนเฉลี่ยและความหมาย ดังนี้ 1) 4.51 - 5.00 มีความพึงพอใจมากที่สุด 2) 3.51 - 4.50 มีความพึงพอใจมาก 3) 2.51 - 3.50 มีความพึงพอใจปานกลาง 4) 1.51 - 2.50 มีความพึงพอใจน้อย 5) 1.00 - 1.50 มีความพึงพอใจน้อยที่สุด (ทิวพงศ์ ศรีสุวรรณ, 2568)

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

กิจกรรมที่ 1 ค้นหาหัวข้อโครงงาน

1. ผู้เรียนจับกลุ่มร่วมประชุมเสนอแนวคิด (Concept) เพื่อร่างแนวคิดและแนวทางผลิตสื่อวีดิทัศน์ (Proposal) จากนั้นนำไปสู่ขั้นตอนเสนอต่ออาจารย์ผู้สอน (Pitching)

2. ผู้เรียนสำรวจสถานที่จริงตามจังหวัดต่าง ๆ เพื่อค้นหาสถานที่ที่เหมาะสม (Location Scouting)

3. ค้นหา Reference ตามโจทย์ที่ได้ตั้งเอาไว้ เช่น โทนของงาน (Mood & Tone) จัดทำแผนงานคัดเลือกนักแสดงเบื้องต้น (Typecast) จัดเตรียมองค์ประกอบด้านเสื้อผ้า การแต่งหน้า อุปกรณ์การทำงาน

4. แผนงานการถ่ายทำ คัดเลือกสถานที่และกำหนดโจทย์สร้างความน่าสนใจในการเล่าเรื่อง เช่น โฆษณาสถานที่ท่องเที่ยวในรูปแบบมิวสิกวิดีโอ ศึกษาดูสถานที่ท่องเที่ยวที่โดดเด่นของแต่ละจังหวัดนั้นจะมีอะไรบ้าง ความแตกต่างของศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงเอกลักษณ์ของแต่ละสถานที่ต่าง ๆ ก่อนนำมาผลิตเป็นตัวอย่างโฆษณาในลำดับต่อไป

ทั้งนี้ กิจกรรมค้นหาหัวข้อโครงงานผู้เรียนจับกลุ่มร่วมประชุมเสนอแนวคิด จากนั้นลงพื้นที่สำรวจสถานที่จริงตามจังหวัดต่าง ๆ ค้นหา Reference และแผนงานการถ่ายทำดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ตัวอย่างกิจกรรมที่ 1 ค้นหาหัวข้อโครงงาน

กิจกรรมที่ 2 การคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงาน

1. นำเสนอสอบัติ Portfolio ก่อนการเรียนรู้จากสถานที่ฝึกงาน

2. ผู้เรียนเลือกตำแหน่งสายโปรดัคชั่นที่ตนเองสนใจ

3. เพื่อนในห้องทุกคนจะร่วมกันโหวตเลือกตำแหน่งที่คิดว่าเหมาะสมกับผู้เรียนแบบรายบุคคล

4. ผู้เรียนสามารถรู้สถานะ ตำแหน่งที่เหมาะสมกับตนเอง คือเลือกตำแหน่งได้ตรงกับผลโหวตของเพื่อนทุกคน จากนั้นสรุปผลเป็นตัวเลขว่าเหมาะสมหรือไม่

5. ถ้าผลตำแหน่งไม่ตรงตามตำแหน่งที่สนใจผู้เรียนมีอิสระในการเลือกที่จะไม่ยอมแพ้ ปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น หรือเลือกปรับเปลี่ยนตำแหน่งของตนเองตามข้อมูลที่เพื่อนทุกคนได้สรุปผลไว้ได้



ทั้งนี้ กิจกรรมที่ 2 การคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงานตามขั้นตอนของกิจกรรมเป็นดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงาน

กิจกรรมที่ 3 ลงพื้นที่ปฏิบัติงาน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

1. วางแผนเพื่อลงพื้นที่จริง ผู้เรียนมีการแผนงานการ (Scout Location) การเดินทาง และการแก้ปัญหาสภาพอากาศ การติดต่อประสานพื้นที่ โดยผู้เรียนต้องฝึกติดต่อประสานงานกับเจ้าของสถานที่ต่าง ๆ
2. คัดเลือกนักแสดง (Typecast) จัดเตรียมองค์ประกอบด้านเสื้อผ้าการแต่งหน้า และทรงผม รวมถึงอุปกรณ์การทำงาน
3. ฝึกออกแบบบรรยากาศและสถานที่ถ่ายทำ (Set Decorators) ให้เหมาะสมน่าสนใจ รวมทั้งออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) ต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการประกอบฉาก
4. การเตรียมการถ่ายทำ นำเสนอเอกสารสำหรับการผลิต เช่น Breakdown, Shooting Script, จัดทำรูปแบบ Script สำหรับการถ่ายทำวิดีโอ
5. ศึกษาและฝึกการถ่ายทำวิดีโอที่มีประสิทธิภาพ เช่น การวางมุมกล้อง การจัดแสง จัดองค์ประกอบ ฉากและการวางตำแหน่งนักแสดง (Blocking) รวมถึงการจัดอุปกรณ์ต่าง ๆ ลงในฉากในแต่ละซีนที่ได้มีการลงรายละเอียดไว้
6. ลงพื้นที่ถ่ายทำวิดีโอตามสถานที่และแผนดำเนินการที่วางไว้ และร่วมกันแก้ไขปัญหาอุปสรรคเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสมตรงตามแผนงานที่ได้วางเอาไว้
7. ฝึกนำเสนอผลงานวิดีโอและเรียนรู้การตรวจเซ็นเซอร์งานและการนำเสนอตัววิดีโอภายหลังการผลิต Rought Cut ได้เรียนรู้การลำดับภาพของงานวิดีโอ ที่ใช้ในการตัดต่อให้ผู้รับชมได้อย่างไม่ติดขัด และเรียนรู้องค์ประกอบของการขึ้น Graphic, CG Logo และ Super ต่าง ๆ
8. เรียนรู้การตัดต่อ (VDO Editing) การถ่ายทำเพื่อแก้ไขผลงานภายหลังการลงพื้นที่ถ่ายทำวิดีโอเสร็จสิ้นแล้ว Re-shoot
9. ฝึกลำดับภาพหลังการตัดต่อเพื่อดูภาพรวมของการเล่าเรื่องและปรับทำสีภาพ
10. ฝึกการจัดการเสียง ประกอบด้วย การอัดเสียง พากย์เสียงทับเสียงของนักแสดง รวมถึงการทำ Visual Effects ใส่เทคนิคในงานภาพให้มีมิติและเพิ่มความน่าสนใจ และการตรวจคุณภาพเสียงการทำงาน Sound mixing

11. ฝึกผสมงานด้านกราฟฟิกลงบนวิดีโอ ประกอบด้วย Graphic Logo, Super, End Credit, งาน Visual Effects, ปรับทำสีภาพ (Color Grading)

12. ผู้เรียนทดลองการนำเสนอผลงานเหมือนกับการนำเสนอผลงานกับลูกค้าจริง มีการตรวจสอบดูรายละเอียดแก้ไขผลงาน Final Mix ก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ออกอากาศ

13. เผยแพร่ออกอากาศ ผู้เรียนได้จัดงานนำเสนอผลงานสื่อวีดิทัศน์ ให้ผู้อื่นได้รับชม

ทั้งนี้ กิจกรรมที่ 3 การลงพื้นที่ปฏิบัติงาน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง บรรยายภาคการเรียนการสอนจะเป็นนอกสถานที่ที่มีการถ่ายทำนอกสถานที่ จากนั้นจึงทำการตัดต่อ (VDO Editing) ภายในห้องเรียนสตูดิโอ และจัดแสดงผลงานให้ผู้ชมภายนอกได้ชมที่ห้องโหมโรงเตี๋ยตั่งภาพตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 3 ลงพื้นที่ปฏิบัติงาน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์มีกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมมีรายละเอียดกิจกรรมย่อยแตกต่างกันไป ทั้งนี้กิจกรรมที่ 3 ลงพื้นที่ปฏิบัติงานเรียนรู้จากประสบการณ์จริงจะมีรายละเอียดการดำเนินงานที่ค่อนข้างเยอะมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ เพราะเป็นขั้นตอนสำคัญที่จะสามารถฝึกทักษะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้งานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ได้เป็นอย่างดี

ตอนที่ 2 ประสิทธิภาพการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ก่อนเรียนและหลังเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์ของผู้เรียน

ผลคะแนน	จำนวน	คะแนนเต็ม 100	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	(S.D.)	ค่าที (t-test)
ก่อนเรียน	20	100	47.70	0.82	14.9
หลังเรียน	20	100	85.10	0.64	

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการเปรียบเทียบทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ก่อนเรียนและหลังเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์ของผู้เรียน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 47.70, S.D. = 0.82) และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 85.10, S.D. = 0.64) ดังนั้น พบว่า ทักษะ



ความรู้ความเข้าใจในการทำงานในด้านการผลิตสื่อวีดิทัศน์หลังเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หรือน้อยกว่านั้น ($p < 0.05$) กล่าวคือ ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 47.70$) และหลังเรียน ($\bar{X} = 85.10$) ไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่เป็นผลมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจทักษะและมีความรู้ความเข้าใจในการผลิตสื่อวีดิทัศน์อย่างแท้จริง

ตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิผลของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์

กระบวนการเรียนรู้	คำถามประเมินประสิทธิผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
การเรียนรู้จากโครงการ (Project-Based Learning)	1. ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน และสามารถสื่อสารการทำงานภายในกลุ่มได้	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
	2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม และร่วมกันแก้ปัญหาต่าง ๆ	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
	3. ผู้เรียนเข้าใจถึงการวางแผนการทำงาน และการจัดระเบียบความสำคัญตามกระบวนการผลิตสื่อวีดิทัศน์	4.71	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
	4. ผู้เรียนและผู้สอนมีการติดตามความก้าวหน้าของโครงการเป็นระยะ	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
	5. ผู้เรียนพึงพอใจต่อผลงานและผลงานมีคุณภาพตามเป้าหมาย	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
	รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) การเรียนรู้จากโครงการ	4.77	0.03	พึงพอใจมากที่สุด
การเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning)	1. ผู้เรียนสามารถประเมินอาชีพที่เหมาะสมต่อตนเองได้	4.64	0.49	พึงพอใจมากที่สุด
	2. ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านตำแหน่งอาชีพที่สนใจได้ไม่น้อยเพียงใด	4.71	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
	3. ผู้เรียนสามารถต่อยอดความรู้ในบทเรียน ไปใช้ในวิชาชีพของตนเองได้ในอนาคต	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด
	4. ผู้เรียนคิดว่าการเรียนรู้ตามกิจกรรมการสอนเหมาะสมกับตนเอง	4.5	0.51	พึงพอใจมาก
	รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) การเรียนรู้ส่วนบุคคล	4.66	0.11	พึงพอใจมากที่สุด
การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning)	1. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้การสอนนี้ไม่น้อยเพียงใด	4.92	0.26	พึงพอใจมากที่สุด
	2. ผู้เรียนเกิดข้อสังเกตหรือเกิดคำถามและพบคำตอบจากประสบการณ์จริง	4.71	0.46	พึงพอใจมากที่สุด
	3. ผู้เรียนได้นำแนวคิด ทฤษฎี หรือทักษะที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริง	4.85	0.36	พึงพอใจมากที่สุด
	4. ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์ที่ได้รับกับความรู้หรือทักษะที่มีอยู่เดิม	4.64	0.63	พึงพอใจมากที่สุด
	5. ผู้เรียนสามารถเข้าใจในหลักการและทฤษฎีในวิชาที่เรียนเป็นอย่างดี	4.57	0.51	พึงพอใจมากที่สุด
	6. ผู้เรียนได้นำความรู้หรือทักษะที่ได้ในกิจกรรมการเรียนการสอนไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้	4.85	0.36	พึงพอใจมากที่สุด
	รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง	4.76	0.14	พึงพอใจมากที่สุด

ตารางที่ 2 สรุปผลประเมินความพึงพอใจเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวิทัศน์ ทั้ง 3 ด้าน ด้านที่พึงพอใจมากที่สุด คือ การเรียนรู้จากโครงงาน (Project-Based Learning) ผลรวมค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.03) ระดับความพึงพอใจ คือ พึงพอใจมากที่สุด รองลงมา คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.14) อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และสุดท้าย คือ การเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning) รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.11) ระดับความพึงพอใจมากที่สุดเช่นกัน และจะเห็นว่าค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของทุกกระบวนการเรียนรู้ค่อนข้างต่ำส่วนใหญ่น้อยกว่า 0.5 แสดงว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน

ตอนที่ 3 องค์ความรู้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียน



ภาพที่ 4 โมเดลองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียน

จากการดำเนินงานตามขั้นตอนวิจัยและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปองค์ความรู้ที่สอดคล้องต่อแนวคิดการวิจัยดังภาพที่ 4 โดยจะพบว่า จากการเรียนรู้จากโครงงาน การเรียนรู้ส่วนบุคคล การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง สามารถออกแบบกิจกรรมได้ 3 ช่วง กิจกรรมที่ 1 ค้นหาหัวข้อโครงงาน ผู้เรียนจะเกิดทักษะการทำงานร่วมกันและผลลัพธ์โครงงานที่ดี ทั้งนี้ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนสำรวจสถานที่จริงเพื่อหาจุดเด่น แนวทางการนำเสนอ พร้อมทั้งให้สมาชิกในกลุ่มร่วมกันเสนอแนวคิดวางแผน ช่วยกันแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้มากที่สุด กิจกรรมที่ 2 การคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงาน ผู้เรียนจะเกิดทักษะด้านอาชีพตามความสนใจของผู้เรียน ทั้งนี้ ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเองและมีรูปแบบการประเมินจากผู้เรียนร่วม ขึ้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้มีการผลิตผลงานที่ดีมีคุณภาพหรือแสดงศักยภาพในตำแหน่งที่ตนเองสนใจพร้อมมีความรับผิดชอบในหน้าที่นั้น กิจกรรมที่ 3 การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผู้เรียนจะเกิดทักษะด้านกระบวนการเรียนรู้ การแก้ปัญหาจากการลงมือปฏิบัติงานจริงของผู้เรียน ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นเพียงผู้แนะนำให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางการทำงาน แต่ไม่ควรแก้ปัญหาให้ผู้เรียนด้วยตนเองเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการวิเคราะห์การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าการประยุกต์



แนวคิดร่วมศาสตร์ต่าง ๆ ได้เอง ซึ่งองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนรู้ในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ครั้งนี้ถือได้ว่าเป็นการสรุปแนวทางกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพราะผู้เรียนพึงพอใจต่อผลงานและผลงานมีคุณภาพตามเป้าหมาย ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.78$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด พร้อมการพัฒนาทักษะผู้เรียนที่สามารถนำไปใช้กับการเรียนการสอนด้านการผลิตสื่อวีดิทัศน์ได้กับผู้เรียนระดับอุดมศึกษาได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผล

1. จากกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 ค้นหาหัวข้อโครงการ โดยออกแบบกิจกรรมตามหลักการเรียนรู้จากโครงการ (Project-Based Learning) ทั้งนี้ กิจกรรมจะเป็นรูปแบบจับกลุ่มร่วมประชุมเสนอแนวคิด แนวทางผลิตสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งผู้เรียนต้องสำรวจสถานที่จริงตามจังหวัดต่าง ๆ ค้นหาตัวอย่างผลงานและแผนงานการถ่ายทำ กิจกรรมที่ 2 การคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงาน โดยออกแบบกิจกรรมตามหลักการเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning) ทั้งนี้ กิจกรรมเป็นรูปแบบนำเสนอสอบวัดผล Portfolio ก่อนการเรียนรู้จากสถานที่ปฏิบัติงานเพื่อให้ผู้เรียนเลือกตำแหน่งสายโปรดัคชันที่ตนเองสนใจและร่วมกันโหวตเลือกตำแหน่งแบบรายบุคคล ซึ่งผู้เรียนสามารถมีอิสระในการเลือกตำแหน่งนั้นหรือปรับปรุงพัฒนานตนเองเพื่อปรับเปลี่ยนตำแหน่งได้ กิจกรรมที่ 3 ลงพื้นที่ปฏิบัติงาน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยออกแบบกิจกรรมตามหลักการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) ทั้งนี้ กิจกรรมจะรูปแบบการวางแผนลงพื้นที่จริง ฝึกปฏิบัติเรียนรู้จากการทำงานจริง ดังเช่น การติดต่อขอเข้าใช้พื้นที่ การเตรียมนักแสง การออกแบบฉากและอุปกรณ์ในฉาก การสร้างบรรยากาศ การกำหนดมุมกล้อง การจัดแสดง เมื่อถ่ายทำเสร็จจะเป็นขั้นตอนตัดต่อที่ต้องให้ความสำคัญกับการนำเสนอที่มีคุณภาพด้านการลำดับเรื่อง คุณภาพของภาพและเสียงต่าง ๆ ตลอดจนการเตรียมพร้อมนำเสนอให้ผู้เข้าชมได้ชมผลงานจริง ซึ่งกระบวนการที่กล่าวมาได้สอดคล้องกับแนวคิดของ กานต์ชนก สร้อยคำและจิราวรรณ หันตุลา พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ไม่ได้มีกิจกรรมการเรียนรู้แค่ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว กิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถเกิดขึ้นที่นอกห้องเรียนก็ได้ และเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้ได้ผ่านการลงมือทำร่วมกันเป็นกลุ่ม ที่เน้นความร่วมมือกันระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยครูผู้สอนจะติดตามให้ข้อเสนอแนะแนวทางไปจนผู้เรียนสามารถค้นพบคำตอบได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีมิติและประสบความสำเร็จในการนำประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนรู้ไปปรับใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ของช่วงเวลาต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างมีศักยภาพ (กานต์ชนก สร้อยคำ และจิราวรรณ หันตุลา, 2567) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) จะช่วยในการพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ โดยแนวคิดใหม่ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เป็นแนวคิดที่ไม่ใช่เพียงแค่การผสมผสานระหว่างออนไลน์และออฟไลน์หรือระหว่างออนไลน์และเทคโนโลยีต่าง ๆ แต่เป็นการผสมผสานที่พิจารณาถึงความยืดหยุ่นในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเน้นแก้ปัญหาด้วยตนเองและเน้นที่การบริหารจัดการเวลาของชั้นเรียนของผู้สอนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของผู้เรียน (Inprasitha, M., 2023)

2. จากการประเมินทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งความพึงพอใจในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผลการเปรียบเทียบทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 47.70 และหลังเรียน 85.10 นั้นผลมาจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจทักษะและมีความรู้ ความเข้าใจในการผลิตสื่อวีดิทัศน์อย่างแท้จริง เพราะชุดกิจกรรมนี้เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการตั้งแต่เริ่มต้น จนจบการทำงาน ทั้งนี้ ผลประเมินความพึงพอใจเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์

พบว่า ความพึงพอใจการเรียนรู้จากโครงการ (Project-Based Learning) รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.77$) อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุดเพราะผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันค้นหาหัวข้อ แนวคิด และสามารถสื่อสารการทำงานภายในกลุ่มมีส่วนร่วมในการทำงานการแก้ปัญหาต่าง ๆ ร่วมกันวางแผนการทำงานเช่นจัดเตรียมองค์ประกอบด้านสื่อผ้า การแต่งหน้า และทรงผมต่าง ๆ รวมถึงอุปกรณ์การทำงานและแผนงานการถ่ายทำ และการจัดระเบียบความสำคัญ และผู้สอนมีการติดตามความก้าวหน้าของโครงการเป็นระยะเพื่อ คัดเลือกสถานที่และกำหนดโจทย์และความน่าสนใจของผลงาน ความพึงพอใจด้านการเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized Learning) รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.66$) อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุดโดยผู้เรียนสามารถประเมินอาชีพที่เหมาะสมต่อตนเองได้สามารถพัฒนาทักษะด้านตำแหน่งอาชีพที่สนใจต่อยอดความรู้ในบทเรียน ไปใช้ในวิชาชีพเรียนรู้ตามกิจกรรมการสอนเนื่องจากกิจกรรมการคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงานผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องนำเสนอสอบวัดผล Portfolio ก่อนการเรียนรู้จากสถานที่ฝึกงานรายบุคคลจากนั้นให้เลือกตำแหน่งสายโปรดัคชั่นเพื่อให้สมาชิกในห้องทุกคนร่วมกันโหวตตำแหน่งที่คิดว่าเหมาะสมกับผู้เรียนรายนั้น และผู้เรียนสามารถเลือกตำแหน่งนั้นหรือที่เลือกที่จะไม่ยอมแพ้ โดยการปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้นและเมื่อระหว่างการทำงานต้องมีการรายงานผลข้อดีข้อเสียถ้าตำแหน่งใดที่ไม่พัฒนาตนเองในข้อผิดพลาดอาจเกิดการลงโทษหรือให้เปลี่ยนตำแหน่งงานได้ สอดคล้องต่อแนวคิดของ วิไลวรรณ วงศ์จินดา ที่กล่าวว่าการศึกษาในโลกยุคปัจจุบัน ควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนสามารถที่จะพัฒนาศักยภาพองค์ความรู้ของตนเองโดยมีโอกาสเลือกเส้นทางสู่ความสำเร็จ จึงควรมีการจัดศึกษาให้หลากหลายยิ่งขึ้น โดยผู้สอนจะต้องเข้าใจว่าผู้เรียนอาจเรียนรู้ด้วยวิธีที่ต่างกันและในอัตราที่ไม่เท่ากันทางด้านเวลาและเนื้อหา เน้นการเรียนรู้แบบฝังรู้โดยใช้เทคนิค สื่อการสอน และประสบการณ์เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยที่ผู้สอนจะต้องเปลี่ยนบทบาทของตนเองเป็นผู้มีส่วนร่วมในการศึกษา (วิไลวรรณ วงศ์จินดา, 2567) การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) รวมผลค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.76$) อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด เนื่องจากผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนนี้เมื่อเกิดข้อสังเกตหรือเกิดคำถามจะสามารถพบคำตอบจากประสบการณ์จริง สามารถ นำแนวคิด ทฤษฎี หรือทักษะที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริง เชื่อมโยงประสบการณ์ที่ได้รับกับความรู้หรือทักษะเดิม ประยุกต์ความรู้หรือทักษะไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้จากกิจกรรมลงพื้นที่ปฏิบัติงาน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมที่ผู้เรียนได้มีการแผนผังวิเคราะห์สถานที่ติดต่อประสานงานกับเจ้าหน้าที่สร้างไอเดียในการออกแบบสถานที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ได้เรียนรู้การถ่ายทำวิดีโอที่มีประสิทธิภาพ เช่น การวางมุมกล้อง การจัดแสง จัดองค์ประกอบ ฉาก และการวาง Blocking นักแสดง รวมถึงการจัดอุปกรณ์ต่าง ๆ ลงในฉากในแต่ละซีนที่ได้มีการลงรายละเอียดไว้ การเตรียมการถ่ายทำ เมื่อผู้เรียนได้มีการลงพื้นที่ถ่ายทำวิดีโอจริง ตามสถานที่และจังหวัดต่าง ๆ และสามารถแก้ไขปัญหาอุปสรรคเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสมตรงตามแผนงานที่ได้วางเอาไว้ สู่การผลิตการตัดต่อ (Edit) ภาพรวมของการลำดับภาพ การเล่าเรื่อง ระบบเสียง (Sound mixing) การอัดเสียง พากย์เสียง ปรับทำสีวิดีโอ และ Visual Effects ต่าง ๆ ตลอดจนรูปแบบการนำเสนอผลงานออกอากาศ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริวิทย์ และคณะ ที่ได้ทำการศึกษา นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรีพบว่าการเรียนรู้การสอนที่ใช้แนวคิดการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์และการเรียนรู้แบบสืบสอบสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น และยังสามารถสร้างมโนทัศน์เพิ่มขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายก่อให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีความรู้และยังสามารถทำให้ผู้เรียนปรับการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ (ศิริวิทย์ ปฐมชัยวาลย์ และคณะ, 2567)

3. จากโมเดลองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียน พบว่า การเรียนรู้จากโครงการควรฝึกผู้เรียนให้ค้นหาหัวข้อโครงการอย่างมีกระบวนการ ผู้เรียนจะเกิดทักษะการทำงานร่วมกันและผลลัพธ์โครงการที่ดี การเรียนรู้ส่วนบุคคลควรฝึกผู้เรียนให้คัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสมตามความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนจะเกิดทักษะด้านอาชีพตามความสนใจ การเรียนรู้จาก



ประสบการณ์จริงควรฝึกผู้เรียนจากประสบการณ์จริงลงพื้นที่จริงแก้ปัญหาจริงผู้เรียนจะเกิดทักษะด้านกระบวนการเรียนรู้การแก้ปัญหาจากการลงมือปฏิบัติจริงของผู้เรียนเอง สอดคล้องกับ จูตินันท์ ดาวศรี และคณะ การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นสร้างทักษะใหม่ ๆ ผู้เรียนและผู้สอนนั้นต้องพัฒนาทักษะและกระบวนการของตัวเองที่แตกต่างกัน การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจึงจำเป็นต้องมีรูปแบบใหม่ ๆ เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้แบบจริง และการเรียนรู้แบบการสอนให้น้อยเรียนรู้ให้มาก พัฒนาพลเมืองให้เป็นผู้มีทักษะ สามารถดำรงชีวิตและประกอบอาชีพในสังคมได้ (จูตินันท์ ดาวศรี และคณะ, 2564) ตามหลักการของ Kolb, D. A. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ 4 ด้าน Experiencing คือ เรียนรู้ข้อมูลผ่านการมีประสบการณ์และการลงมือทำ Reflecting คือ นำข้อมูลและประสบการณ์มาทบทวนใคร่ครวญ Thinking คือ คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ Acting คือ ลงมือทำจากความรู้ใหม่ที่ได้ แล้วเรียนรู้ว่าสิ่งไหนควรทำ สิ่งไหนควรปรับปรุง (Kolb, D. A., 1984)

สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย ดังนี้ 1) ผลการเปรียบเทียบทักษะความรู้ความเข้าใจในการทำงานด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์ หลังเรียนจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนค่อนข้างมากแสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผลิตสื่อวีดิทัศน์จากประสบการณ์สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจทักษะและมีความรู้ความเข้าใจในการผลิตสื่อวีดิทัศน์อย่างแท้จริง 2) ชุดกิจกรรม 3 ช่วง คือ 2.1) ค้นหาหัวข้อโครงงาน 2.2) การคัดเลือกตำแหน่งปฏิบัติงานที่เหมาะสมต่อตนเอง 2.3) ลงพื้นที่ปฏิบัติงานเรียนรู้จากประสบการณ์จริง พบว่า เมื่อผู้เรียนดำเนินกิจกรรมครบทั้ง 3 ชุดกิจกรรม จะสามารถส่งเสริมทักษะความรู้ความเข้าใจต่อกระบวนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มากขึ้น เกิดการเรียนรู้ส่วนบุคคลในด้านอาชีพที่ตนสนใจ เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง 3) จากผลประเมินทั้งหมดวิเคราะห์ได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบผสมผสานกระบวนการเรียนรู้ถือว่าเป็นโมเดลองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียน ข้อเสนอแนะในการวิจัยดังต่อไปนี้ 1) สามารถนำแนวทางการเรียนการสอนนี้ใช้กับผู้เรียนรุ่นอื่น ๆ ที่ยังขาดทักษะความรู้ความเข้าใจต่อกระบวนการผลิตสื่อ วีดิทัศน์หรือแม้กระทั่งจัดเป็นหลักสูตรระยะสั้นได้ 2) สามารถใช้โมเดลองค์ความรู้กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อการผลิตสื่อวีดิทัศน์และการพัฒนาทักษะผู้เรียนกับกลุ่มผู้เรียนที่ต้องการค้นหาความชอบ ด้านตำแหน่งการผลิตสื่อวีดิทัศน์ ดังเช่นกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้กลุ่มเหล่านี้เข้าใจกระบวนการและเรียนรู้ทักษะด้านผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อเป็นฐานประสบการณ์ในการตัดสินใจเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กานต์ชนก สร้อยคำ และจิรดาวรรณ หันตุลา. (2567). การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนด้วยกิจกรรม STEM ที่ประยุกต์แนวคิดพิสิกส์ในการออกแบบผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) และการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (BLC). *Journal of Inclusive and Innovative Education*, 8(1), 76-90.
- จูตินันท์ ดาวศรี และคณะ. (2564). แนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*, 11(1), 59-74.
- ทวิพงศ์ ศรีสุวรรณ. (2568). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการ สอนแบบกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหา (Problem Solving Process) และเทคนิค KWDL เพื่อเสริมสร้าง

- ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการเรื่องแสงเชิงรังสีและแสงเชิงคลื่น รหัส ว30203 วิ. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 12(2), 191-203.
- พระพันธ์วัฒน์ ธมมวาทโน และวิทยา ทองดี. (2565). การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning). วารสาร มจร อุบลราชธานี, 7(1), 967-976.
- รุ่งทิพย์พร เสนหา และสิรินภา กิจเกื้อกูล. (2567). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณของนักศึกษาอาชีวศึกษา เรื่องการเคลื่อนที่ในแนวเส้นตรง. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 43(3), 457-469.
- ลวพร สุกียาม่า และคณะ. (2560). องค์ประกอบและกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองเพื่อเสริมสร้างศักยภาพการจัดการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับครู กศน. ตำบล. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 45(4), 126-142.
- วิจารณ์ พานิช. (2567). ไตรภาค Experiential Learning การเรียนรู้ขั้นสูง จากประสบการณ์ 3 ทำมองนอก ออกแบบใน กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แปลน พรินท์ติ้ง.
- วิไลวรรณ วงศ์จินดา. (2567). ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตนนทบุรี. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 2. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ศิริวิทย์ ปฐมชัยวาลย์ และคณะ. (2567). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสืบสอบร่วมกับ แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อส่งเสริมมนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. วารสารการเรียนรู้และเทคโนโลยี, 4(1), 1-15.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (พ.ศ. 2566 - 2570). เรียกใช้เมื่อ 12 ธันวาคม 2567 จาก <https://www.nesdc.go.th/main.php?filename=plan13>
- Inprasitha, M. (2023). Blended learning classroom model: A new extended teaching approach for new normal. International Journal for Lesson & Learning Studies, 12(4), 288-300.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Rungwachira, O. et al. (2021). Management of learning in modern world to enhance the characteristics of the new generation. Journal of UBRU Educational Review, 1(1), 97-106.