



การพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop
ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok

จักรี พิชญ์พิบูล

โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ
คณะเทคโนโลยีดิจิทัล
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

กิตติกรรมประกาศ

ในงานวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok ผู้วิจัยได้รับงบประมาณสนับสนุนจากกองทุนสนับสนุนงานวิจัยเพื่อการพัฒนาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปีงบประมาณ 2568 ขอขอบคุณสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ และให้ความร่วมมือ ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

จักรี พิชญ์พิบูล

มกราคม 2569

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok

ชื่อผู้วิจัย : นายจักรี พิษณุพิบูล

สาขาวิชา/คณะ : สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ คณะเทคโนโลยีดิจิทัล

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประจำปีงบประมาณ : 2568

ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัยปี : มกราคม 2568 ถึง มกราคม 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการสอนเรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop แล้วทำการเผยแพร่ผ่าน TikTok และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนใช้และหลังใช้สื่อการสอนดังกล่าว ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ คณะเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 1/2568 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop บนแอปพลิเคชัน TikTok 2) แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอน และ 3) แบบประเมินคุณภาพของสื่อการสอน (แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.60) โดยหัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ศึกษาด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนออนไลน์ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{x} = 17.85$) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{x} = 17.04$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อการสอนผ่านแอปพลิเคชัน TikTok ช่วยให้นักศึกษาสามารถทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

คำสำคัญ : สื่อการสอนออนไลน์, โปรแกรมโฟโต้ช็อป, ดีกิต็อก

Research Title : Developing Adobe Photoshop Skills Using Teaching Media on TikTok.

Author : Mr.Chakri Phitphibun

Faculty : Digital Technology for Business major/Faculty of Digital Technology

Fiscal Year : 2025

Year of Research : January, 2025 to January, 2026

Abstract

The objectives of this research were to create teaching media regarding the usage of Adobe Photoshop published via TikTok and to compare learning achievement between before and after using the said teaching media,. The population for this study consisted of 28 undergraduate students in the Digital Technology for Business program, Faculty of Digital Technology, Chiang Rai Rajabhat University, who were enrolled in the course DB2004 Graphic Design Practice in Business during the first semester of the academic year 2025. The research instruments included: 1) teaching media for Adobe Photoshop skills on the TikTok application, 2) a media efficiency assessment form, and 3) a media quality assessment form (learning achievement test). The statistics used for data analysis were Mean, Standard Deviation, and t-test.

The research findings were as follows:

1. The efficiency of the teaching media for Adobe Photoshop skills, assessed by experts, was at the highest level ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.60\$), with the topic of content interest receiving the highest mean score,.

2. Regarding the learning achievement of students who studied independently through the online media, it was found that the post-test mean score ($\bar{x} = 17.85$) was higher than the pre-test mean score ($\bar{x} = 17.04$) at a statistically significant level of .05,. This demonstrates that using teaching media via the TikTok application helps students review lessons independently without limitations on time and place.

Keywords : Online instruction media, Photoshop, TikTok

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	i
บทคัดย่อ	ii
Abstract	iii
สารบัญ	iv
สารบัญตาราง	vi
สารบัญภาพ	vii
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ประโยชน์ของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
กรอบแนวคิดของการวิจัย	4
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
การจัดการศึกษา และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	5
แนวคิดการออกแบบสื่อออนไลน์	7
สื่อการสอนสมัยใหม่	8
แพลตฟอร์ม TikTok	10
โปรแกรม Adobe Photoshop	11
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรที่ศึกษา	14
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	14

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ขั้นตอนและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	16
การวิเคราะห์ข้อมูล	16
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	17
 4 ผลการวิจัย	
ตอนที่ 1 ผลการสร้างสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop	18
ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop	19
 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	21
อภิปรายผล	21
ข้อเสนอแนะ	22
 บรรณานุกรม	23
 ประวัติผู้วิจัย	25

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop	19
2	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ในรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงาน ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1/2568	20

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	การตัดต่อคลิปวิดีโอด้วยโปรแกรม Davinci Resolve	18
2	อัปโหลดคลิปวิดีโอไว้บนแอปพลิเคชัน TikTok	19

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง และลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง และต่อยอดความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนต้องสามารถสร้าง และออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุน และเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การเชื่อมโยงความรู้ หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชนและสังคมโดยรวม จัดการเรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริง และสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ตามทักษะที่ระบุข้างต้น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ความรู้ และทักษะในรายวิชาต่าง ๆ ที่หลากหลาย โดยควรเน้นที่การจัดการเรียนการสอนตามทักษะ/สมรรถนะ (Competency-based approach) นำวิธีการและนวัตกรรมการเรียนรู้โดยการบูรณาการเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการวิเคราะห์และทักษะการคิดขั้นสูง และการใช้ปัญหาเป็นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญ (Inquiry and problem-based approaches) กระตุ้น และสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยการระดมสรรพกำลัง และทรัพยากรการเรียนรู้ในชุมชนมาสนับสนุนการเรียนการสอน สนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านทรัพยากร และช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งในห้องเรียน และการเรียนรู้แบบออนไลน์ และจัดให้มีการเชื่อมต่อการเรียนรู้ทั้งภาพในและภายนอกห้องเรียน (สุวิธิดา, 2561)

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถตกแต่งภาพ และสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในปัจจุบัน ผู้ใช้สามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ ใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ และการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่าง ๆ มารวมกัน เป็นต้น นอกจากนี้โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้าง และแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ เนื่องจากมีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (How to Illustrator and Photoshop, ม.ป.ป.)

TikTok หรือ Douyin มีต้นกำเนิดในประเทศจีน เป็นแพลตฟอร์มบนอินเทอร์เน็ตที่อยู่ในความดูแลของ ByteDance มีวัตถุประสงค์ในการสร้าง และเผยแพร่วิดีโอความยาวสั้น ๆ บนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาเข้าชม ภายในแอปพลิเคชันจะมีทั้งเสียง ภาพ และกราฟิก ตกแต่งต่าง ๆ ช่วยให้ผู้ใช้งานเกิดความสุขไปกับการตกแต่งวิดีโอตามใจชอบของตนเองได้โดยง่าย ผู้เข้าชมที่ใช้งานแพลตฟอร์ม TikTok คือผู้ที่สนใจความบันเทิงเป็นหลัก แต่ขณะเดียวกันผู้ใช้งานบางกลุ่มก็ใช้บริการเพื่อสร้างสาระความรู้ด้วย สถิติผู้ใช้งาน TikTok จะอยู่ในกลุ่มผู้ที่มีอายุประมาณ 16 – 24 ปี หรือ GEN Z (Fillgoods, 2565)

ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการสอนนักศึกษาสำหรับการออกแบบกราฟิก ในรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการสอนโปรแกรม Adobe Photoshop คือโปรแกรมมีเครื่องมือในการทำงานจำนวนมาก และมีความซับซ้อนในการใช้งาน จึงยากที่ผู้เรียนจะจดจำวิธีการใช้งานเครื่องมือทั้งหมดได้ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำสื่อการสอนโดยจัดทำเป็นคลิปวิดีโอสั้น เพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ในการทบทวน และลองฝึกปฏิบัตินอกเวลาเรียนได้ โดยผู้วิจัยจะนำไปเผยแพร่บนแพลตฟอร์ม TikTok เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการสอนได้โดยง่าย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อสอนเรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop แล้วทำการเผยแพร่ผ่าน TikTok
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนใช้และหลังใช้สื่อการสอนเรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ผ่านสื่อการสอนบน TikTok

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ประโยชน์สำหรับผู้เรียน
 - 1.1. นักศึกษาที่เรียนรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
 - 1.2. ผู้เรียนมีสื่อการสอนที่สามารถทบทวนด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา
2. ประโยชน์สำหรับผู้สอน
 - 2.1. ได้สื่อการสอนรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ

3. ประโยชน์สำหรับมหาวิทยาลัย

- 3.1. มหาวิทยาลัยมีสื่อการสอนรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ
- 3.2. เพิ่มคุณภาพของบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ประกอบไปด้วยเนื้อหา ได้แก่

- 1.1. การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop เบื้องต้น
- 1.2. การแก้ไขภาพถ่ายเบื้องต้น
- 1.3. การทำงานด้วยเครื่องมือ Selection
- 1.4. พื้นฐานการใช้งาน Layer
- 1.5. การแก้ไขอย่างรวดเร็ว
- 1.6. การใช้งาน Mask และ Channel
- 1.7. การออกแบบตัวอักษร
- 1.8. เทคนิคการวาดภาพแบบ Vector

2. ขอบเขตด้านประชากรที่ศึกษา

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ คณะเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 1/2568 จำนวน 28 คน

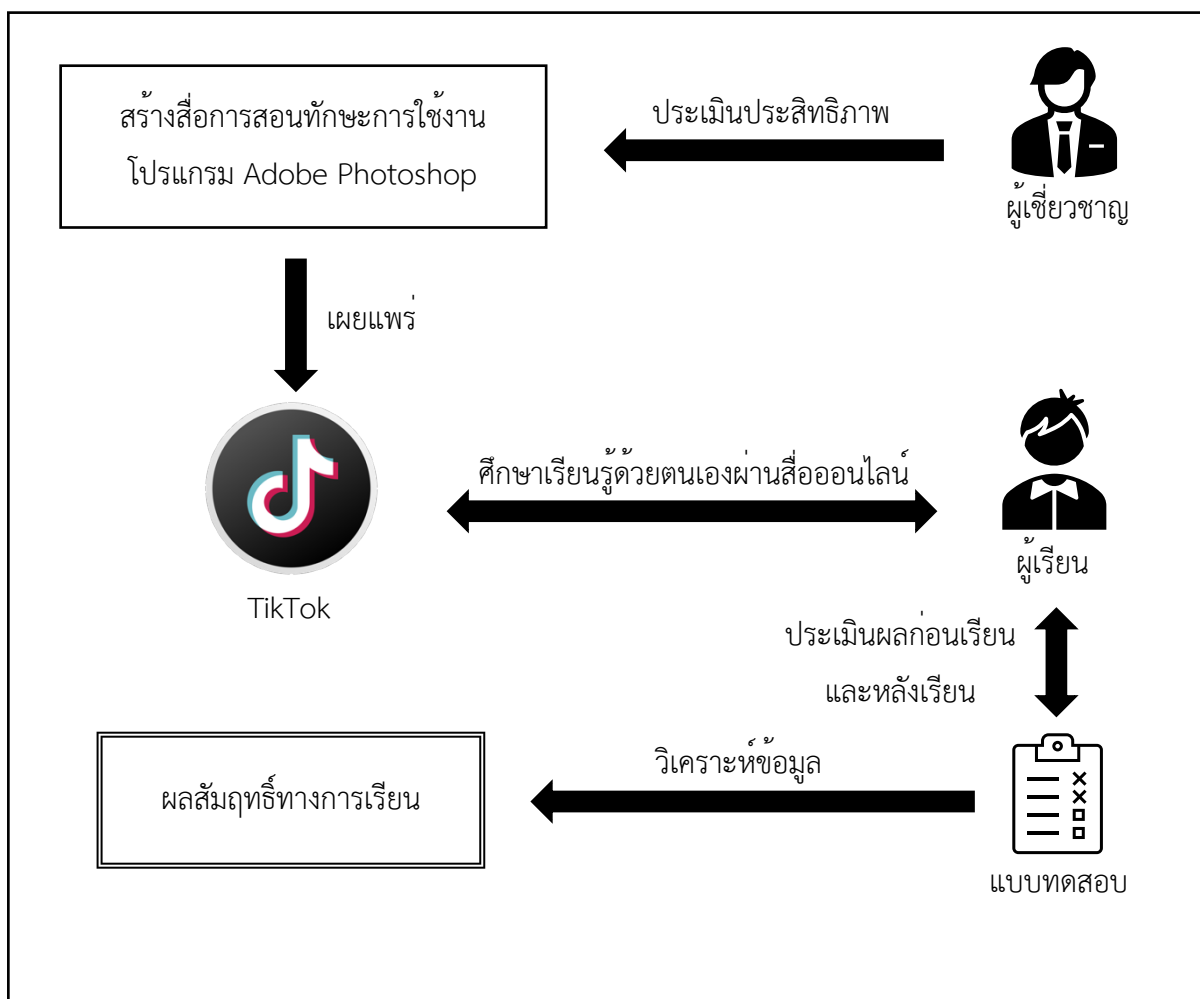
3. ขอบเขตด้านสถานที่ศึกษา

คณะเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ศึกษา

1 ปี

5. กรอบแนวคิดของการวิจัย



คำนิยามศัพท์เฉพาะ

โปรแกรม Adobe Photoshop หมายถึง ซอฟต์แวร์การแก้ไขภาพถ่ายของ Adobe ที่เป็นมาตรฐานของวงการ เหมาะสำหรับการตกแต่งภาพเล็กน้อย ไปจนถึงงานศิลปะภาพถ่ายที่มีความลึกซึ้ง Photoshop เป็นโปรแกรมที่สามารถครอบภาพ จัดองค์ประกอบภาพ จัดแสง และทำให้วัตถุต่าง ๆ ในภาพดูดีที่สุด นอกจากนี้ยังสามารถสร้างภาพคอลลาจ และตัดต่อรวมภาพ จัดเลย์เอ๊าท์รูปภาพไว้ด้วยกัน รวมถึงสร้างรูปภาพต้นฉบับจากไฟล์ภาพถ่ายต่าง ๆ ได้

รายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ หมายถึง รายวิชาในหมวดรายวิชาเฉพาะ สำหรับนักศึกษาในหลักสูตร ทล.บ.(เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok” ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. การจัดการศึกษา และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. แนวคิดในการออกแบบสื่อออนไลน์
3. สื่อการสอนสมัยใหม่
4. แพลตฟอร์ม TikTok
5. โปรแกรม Adobe Photoshop
6. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการศึกษา และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากในอดีตมาก มีการเคลื่อนย้ายผู้คน สื่อเทคโนโลยี และทรัพยากรต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวก มีความเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครองระหว่างภูมิภาค ประเทศ สังคมและชุมชน มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงของความรู้และข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาอย่างเป็นพลวัต Whitehead (1931) อธิบายว่าในอดีตช่วงอายุของคนคนหนึ่งอาจมีเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงให้พบเห็นน้อย ต่างจากในปัจจุบัน ที่ในช่วงอายุคนคนหนึ่งมีเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมเกิดขึ้นมากมาย วิถีชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากอดีต มีความเปิดกว้าง ยอมรับ และให้ความสำคัญกับข้อมูลความรู้ และข่าวสารที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ผู้คนในศตวรรษนี้จึงไม่สามารถใช้ความรู้และทักษะบางอย่างในอดีตมาแก้ปัญหาในปัจจุบันได้ดี การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้คน (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561)

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) กล่าวว่าทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1) ทักษะพื้นฐานในการรู้หนังสือ ได้แก่ สามารถค้นคว้า ใฝ่หาความรู้จากทรัพยากรการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านการอ่านออกเขียนได้ การคิดคำนวณ การใช้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ การเงิน สังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น

2) ทักษะการคิด ได้แก่ สามารถใช้เหตุผลและความคิดในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ประเมินค่า คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างดี เป็นต้น

3) ทักษะการทำงาน ได้แก่ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการทำงาน การติดต่อสื่อสาร การทำงานเป็นทีม แสดงภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ มีความยืดหยุ่นและปรับตัวได้ดี ริเริ่มงานและดูแลตนเองได้อดทนและขยันทำงานหนัก สร้างหุ้นส่วนธุรกิจ เป็นต้น

4) ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ สามารถรับรู้ เข้าใจการใช้ และการจัดการสื่อสารสนเทศ เปิดใจรับสาร และเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเท่าทัน สามารถบริหารจัดการเทคโนโลยี เรียนรู้เทคนิควิทยาการต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม และเป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น เป็นต้น

5) ทักษะการใช้ชีวิต ได้แก่ สามารถแสวงหาความรู้ นำตนเองในการเรียนรู้ได้ มีความมั่นใจในตัวเอง กระตือรือร้นในความรู้ เป็นผู้ผลิต มุ่งความเป็นเลิศ สามารถดำรงชีวิตด้วยความรับผิดชอบต่อตนเอง และผู้อื่น เป็นพลเมืองที่ดี รู้และเคารพกติกา มีระเบียบวินัย คำนึงถึงสังคม คิดถึงภาพรวมโลก มีคุณธรรม ยึดมั่นในสันติธรรม มีความเป็นไทย เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม และแบ่งปันประสบการณ์ เป็นต้น

การจัดศึกษา และการเรียนรู้ควรมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนในฐานะพลเมืองให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตอย่างสมดุล มีทักษะจำเป็น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีภาวะผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมแรงบันดาลใจให้มีชีวิตอยู่อย่างมีความหมาย การเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการรังสรรค์สิ่งใหม่ ๆ การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวม และการเรียนรู้เพื่อการนำไปปฏิบัติ มุ่งสร้างการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ พึ่งพาตนเองได้ และดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ทั้งนี้หลักสูตร และวิธีการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง และลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง และต่อยอดความรู้ที่ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนต้องสามารถสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุน และเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย การเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชน และสังคมโดยรวม จัดการเรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริง และการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561)

จะเห็นได้ว่า การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น ต้องให้ความสำคัญกับทั้งระบบ โดยการบูรณาการประเด็นดังกล่าวในมาตรฐานการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล หลักสูตรการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ และการพัฒนาครูผู้สอน เพื่อก่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่จำเป็น และการพัฒนาผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่พึงประสงค์ ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การให้ความสำคัญกับกิจกรรมเสริมหลักสูตรทั้งในระบบ นอกกระบบ และอ้อมอ้อมเป็นการช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในโรงเรียนได้เป็นอย่างดี (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561)

2. แนวคิดในการออกแบบสื่อออนไลน์

แนวคิดในการออกแบบสื่อออนไลน์ (Online Media Design) เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อให้สื่อที่ออกมาีความเป็นมืออาชีพ น่าสนใจ และกระตุ้นความใฝ่รู้ของผู้เรียน เนื่องจากการเรียนการสอนออนไลน์นั้นเป็นการสอนโดยใช้วิธีการสื่อสารทางเดียว แม้ว่าผู้เรียนจะสามารถเข้าเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา แต่ยิ่งสื่อที่น่าสนใจ และน่าดึงดูดมากเท่าไร ก็ยิ่งกระตุ้นความอยากเรียน และความสนใจของผู้เรียนได้มากขึ้นเท่านั้น หลักการที่สำคัญในการทำสื่อการเรียนการสอน หรือสื่อบรรยายออนไลน์นั้น ควรทำให้เป็นคลิปวิดีโออย่างสั้น ๆ ไม่เกิน 7 นาทีต่อ 1 คลิป และควรค้นวิดีโอแต่ละคลิปด้วยกิจกรรม เพื่อเป็นการกระตุ้นผู้เรียน เช่น การสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน หรือการทดสอบเพื่อทวนความเข้าใจของผู้เรียน เป็นต้น เทคนิคในการจัดการเรียนรู้คู่สื่อออนไลน์ มีดังต่อไปนี้ (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2567)

1) การใช้ Asynchronous Learning คือ การลดการสอนภาคทฤษฎี หรือการบรรยายในห้องเรียน รวมถึงการบรรยายผ่านการถ่ายทอดสด (Live) หรือการบรรยายผ่านทางสื่อการประชุมออนไลน์ เช่น Zoom, Microsoft Team, Google Meet หรือ Facebook Live เป็นต้น โดยย้ายเนื้อหาการเรียนการสอนต่าง ๆ ไปสู่การทำสื่อการเรียนออนไลน์บนแพลตฟอร์มออนไลน์แทน

2) เปลี่ยนเวลาในคาบเรียนให้เป็น Active Learning เนื่องจากการปรับการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นแบบออนไลน์แล้ว อาจารย์สามารถเปลี่ยนกิจกรรมในห้องเรียนให้เป็นลักษณะของ Active Learning มากยิ่งขึ้น โดยเน้นให้คำปรึกษาแก่นักศึกษา และเน้นกิจกรรมที่ทำให้ นักศึกษามีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น เช่น กิจกรรมที่ให้นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็น กิจกรรมนำเสนอแนวคิด หรือนำเสนองานของนักศึกษา เป็นต้น

3) การสร้างแรงบันดาลใจให้นักศึกษาในการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ โดยการอธิบายถึงประโยชน์ของสื่อออนไลน์ที่อาจารย์ได้จัดทำไว้ให้นักศึกษา ให้นักศึกษาสามารถที่จะเรียนรู้ในหัวข้อที่ตนเองสนใจได้ตลอดเวลา หรือสามารถศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าได้ โดยอาจเริ่มจากการชี้แจงถึงกิจกรรมในคาบเรียนถัดไปเพื่อให้นักศึกษากระตือรือร้น และเตรียมความพร้อม เช่น เก็บคะแนนในชั้นเรียน หรือทำ Quiz ในชั้นเรียนถัดไป หรือให้คะแนนพิเศษเมื่อตอบคำถามพิเศษในชั้นเรียนถัดไปได้ เป็นต้น

4) ใช้ประโยชน์จาก Peer Learning เป็นวิธีที่ได้ผลดีมากในวิชาที่มีนักศึกษาจำนวนมาก เช่น มีแบบฝึกหัดให้นักศึกษา และให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนเข้ามาตรวจงาน เป็นต้น เป็นวิธีในการทบทวนความรู้ ความมั่นใจของตัวนักศึกษาที่เป็นผู้ตรวจด้วย ทั้งนี้อาจทำ Study Group เพื่อให้นักศึกษาสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อที่กำลังสอนอยู่

5) ให้เวลาและสื่อสารกับนักศึกษาให้มาก เนื่องจากในการเรียนการสอนออนไลน์ อาจารย์จะไม่ได้พบกับนักศึกษา อาจทำให้นักศึกษารู้สึกห่างเหิน หรือรู้สึกว่าอาจารย์ไม่มีเวลาในการให้คำปรึกษา หรือสอบถามคำถามต่าง ๆ ได้ ดังนั้นอาจารย์อาจจะต้องมีความเคลื่อนไหวเพื่อแสดงความใส่ใจกับนักศึกษาด้วย เช่น มีการโพสต์ย้ำเตือนกำหนดส่งงานต่าง ๆ การสอบถามความเห็นแบบไม่มีผิดไม่มีถูก หรือการรับฟังความเห็นข้อเสนอแนะของนักศึกษา การให้คำปรึกษา ถามตอบคำถาม ให้ข้อมูล เป็นต้น จะช่วยให้นักศึกษารู้สึกอุ่นใจ และเห็นว่าอาจารย์มีความเอาใจใส่มากขึ้น

3. สื่อการสอนสมัยใหม่

สื่อการสอน คือ การนำเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีเข้ามามีใช้กับการเรียนการสอน เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม ครอบคลุม และเป็นรายบุคคลมากขึ้น เทคโนโลยีเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกให้กับการเรียนรู้มากขึ้น มีการใช้หลักสูตรออนไลน์แบบตอบโต้ หรือแม้แต่การใช้ AI เข้ามาช่วยจัดบันทึกการบรรยายสำหรับผู้เรียนที่ป่วยได้ การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการสอนได้ทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ที่ช่วยให้ผู้สอนสามารถจัดเตรียมมัลติมีเดีย เพื่อจัดการกับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น แอนิเมชัน วิดีโอไลฟ์ เป็นต้น และยังช่วยให้ผู้สอนสร้างหลักสูตรออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในพื้นที่ของตนเองตามโอกาส และรูปแบบที่เหมาะสมของตนเอง นอกจากนี้เทคโนโลยีทำให้ทุกคนสามารถเชื่อมต่อกันได้ เมื่อผู้เรียนรู้สึกเชื่อมต่อกับผู้สอน หรือสิ่งที่เรียน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ก็จะช่วยให้เกิดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนั้นสื่อการ

สอนจึงมีความสำคัญกับการเรียนรู้เป็นอย่างมาก ซึ่งสื่อการสอนสมัยใหม่ที่อาจถูกใจผู้เรียนในยุคนี้ มีดังต่อไปนี้ (Starfish Academy, 2565)

1) พอดคาสต์ (Podcast) เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ ซึ่งทำผ่านการบันทึกเสียงสนทนาในหัวข้อเฉพาะ มักพบในแอปพลิเคชัน iTunes และ Spotify หรือบนเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยจุดเด่นของพอดคาสต์ คือ ทุกคนสามารถฟังได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นขณะเดินทางไปทำงานหรือ หรือแม้กระทั่งในขณะที่ทำงาน เพียงแค่เปิดแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนเหมือนกับเปิดเพลง โดยเนื้อหาของพอดคาสต์ถึงแม้จะมีความเฉพาะเจาะจงในหัวข้อ แต่มีความหลากหลาย และกว้างขวางให้ผู้ฟังได้เลือกฟัง ผู้ฟังสามารถเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ภาษา ธุรกิจ เทรนด์ต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งการพัฒนาทักษะเฉพาะของตัวเอง

2) โซเชียลมีเดีย (Social Media) เมื่อผู้เรียนทุกคนทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ใช้เวลาไปกับโซเชียลมีเดียไปเป็นจำนวนมาก โซเชียลมีเดียจึงกลายเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ได้อย่างดี สถาบันการศึกษาหลายแห่งเริ่มใช้โซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมือสื่อสารที่นักเรียนสามารถโต้ตอบกับผู้อื่นได้อย่างง่ายดาย เช่น ใน Facebook นักเรียนสามารถแชร์สื่อการเรียน พูดคุยกับคนอื่น ๆ ภายในกลุ่ม หรือแสดงความคิดเห็นในโพสต์ของคนอื่นได้ง่าย ๆ การแบ่งปัน และโพสต์วิดีโอที่เป็นความรู้บน YouTube ซึ่งทุกคนสามารถเข้าถึง ค้นหา และแบ่งปันวิดีโอเพื่อการศึกษา กับเพื่อนได้อย่างง่ายดาย หรือการติดตามข่าวสารบน X (Twitter) ที่ทำกันมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานแล้ว

3) สตรีมมิ่ง (Streaming) โปรแกรม STEAM เป็นเทรนด์ของการสื่อสารสมัยใหม่ โดยนำเนื้อหาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม ศิลปะ และคณิตศาสตร์ที่มีความหมายมาใช้ในการแก้ปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และการออกแบบที่สร้างสรรค์ การสตรีมมิ่งช่วยสร้างนิสัยความอยากรู้อยากเห็นให้แก่ผู้เรียนมากขึ้น เกี่ยวกับโลกรอบตัว นอกจากนี้ยังสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับผู้เรียน ในการแสดงความคิด และพัฒนาการคิดนอกกรอบ อีกทั้งความสะดวกสบายของการเรียนรู้อย่างช่วยเอื้อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น

4) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สามารถทำให้กิจกรรมพื้นฐานในการศึกษาเป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น การให้คะแนน ผู้สอนสามารถให้คะแนนคำถามแบบปรนัย และแบบเติมในช่องว่างโดยอัตโนมัติได้แล้ว นอกจากนี้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้รับประโยชน์จากสื่อการสอน AI ทั้งสองฝ่าย เช่น นักเรียนสามารถรับความช่วยเหลือจากผู้สอน AI เมื่อครุมีงานมากเกินไปกว่าที่จะดูแลทุกคนได้ นอกจากนี้โปรแกรมที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ทั้งผู้เรียนและผู้สอน

5) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมที่สุดที่จะสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมเกมที่น่าตื่นเต้น องค์ประกอบการเล่นเกมที่ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเป็นบวกสำหรับผู้เรียน การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้จะเหมาะสมกับผู้เรียนที่ยังเป็นเด็ก เนื่องจากอาจยังมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนได้น้อยกว่าเด็กโต และด้วยเนื้อหาที่ไม่ได้เข้มข้นมากนัก แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กโต หรือผู้ใหญ่จะไม่เหมาะสมกับเกมมิฟิเคชัน เพราะหลายคนก็อยากจะมีส่วนร่วมในเกม หรือรู้สึกสนุกเมื่อได้คะแนนจากการแข่งขันเหมือนกับว่าไม่ได้เรียนหนังสืออยู่ ซึ่งนั่นคือการแข่งขันการเรียนรู้กับเพื่อน ๆ

จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีได้แทรกซึมเข้าสู่การศึกษา และได้ปรับปรุงกระบวนการสอนและการเรียนรู้ทั้งหมด โดยเฉพาะ E-Learning ซึ่งเป็นสื่อการสอนที่ไม่เพียงเพิ่มการเข้าถึง และความสะดวกในการศึกษาเท่านั้น แต่ยังเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ และความปรารถนาของผู้เรียนในการเรียนรู้อีกด้วย (Starfish Academy, 2565)

4. แพลตฟอร์ม TikTok

ในช่วงระยะเวลาหลายปีที่ผ่านมาแพลตฟอร์ม Tiktok ได้รับความนิยม และถูกใช้งานเป็นอันดับต้นของการนำเสนอคลิปวิดีโอเพื่อสร้างคอนเทนต์ให้ตนเอง Tiktok หรือ Douyin ได้กำเนิดในประเทศจีน โดยบริษัท ByteDance เริ่มต้นให้บริการตั้งแต่วันที่ 29 กันยายน 2559 มีวัตถุประสงค์ในการสร้าง และเผยแพร่คลิปวิดีโอสั้น ๆ บนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ที่สนใจเข้ามาเข้าชม ซึ่งภายในแอปพลิเคชันจะมีทั้งภาพ เสียง และกราฟิกตกแต่งต่าง ๆ ทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสนุกไปกับการตกแต่งวิดีโอตามความชอบของตนเอง (Fillgoods, 2565)

ผู้ที่เข้าชมแพลตฟอร์ม Tiktok คือผู้ที่สนใจความบันเทิงเป็นหลัก แต่ในขณะเดียวกันผู้ใช้งานบางกลุ่มก็ใช้บริการเพื่อสร้างสาระอื่น ๆ ด้วย สถิติผู้ใช้งาน Tiktok นั้นจะอยู่ในกลุ่มผู้ที่มีอายุประมาณ 16 – 24 ปี (GEN Z) ปัจจุบันเปิดให้บริการใน 155 ประเทศ พร้อมรองรับ 75 ภาษาทั่วโลก สาเหตุที่ Tiktok เป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยม ได้แก่ (Fillgoods, 2565)

1) เป็นแอปพลิเคชันที่มีความคมชัดสูง เพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆ ที่อยู่ในคลิปวิดีโอ สามารถอัปโหลดคลิปวิดีโอลงในแพลตฟอร์มได้ทันที มีอินเทอร์เน็ตที่ราบเรียบจึงไม่ทำให้เกิดปัญหาอินเทอร์เน็ตล่าช้า

2) เปรียบเสมือนสตูดิโอเคลื่อนที่ Tiktok เป็นแอปพลิเคชันที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการลงคลิปวิดีโอที่มีเทคนิคพิเศษต่าง ๆ มาพร้อมกับเทคโนโลยีขั้นสูง ทำให้สมาร์ทโฟน กลายเป็นสตูดิโอเคลื่อนที่ได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทำและตัดต่อคลิปวิดีโอได้ทันที

3) มีการจับภาพถ่ายคนที่รวดเร็ว มีความสามารถในการจับลักษณะใบหน้าบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะแสดง หรือทำท่าทางอย่างไรก็สามารถจับภาพใบหน้าได้ทั้งหมด อีกทั้งยังมีฟิลเตอร์ช่วยให้ใบหน้าดูเล็กเรียวสวยงาม และทำให้ผิวกระจ่างใสได้ด้วย

4) มีระยะเวลาที่เพิ่มมากขึ้น ก่อนหน้านี้นี้คลิปวิดีโอใน Tiktok ค่อนข้างสั้น โดยมีความยาวไม่เกิน 1 นาที แต่ในปัจจุบันระยะเวลาการลงคลิปวิดีโอนั้นมีความยาวเพิ่มมากขึ้น ทำให้เพิ่มรายละเอียดได้มากขึ้น แต่ก็ยังเป็นระยะเวลาที่ต้องกระชับอยู่ ดังนั้นการสร้างคลิปสำหรับ Tiktok จะต้องอธิบายกระชับ รวดเร็ว และเข้าใจง่าย

5) มีเสียงเพลงให้เลือกใช้จำนวนมาก จุดเด่นหนึ่งของแอปพลิเคชัน Tiktok คือ เรื่องของการใช้เสียงเพลงต่าง ๆ ซึ่งมีให้เลือกใช้ทุกแนวทั้งเพลงไทย และเพลงต่างประเทศ ช่วยเพิ่มความสนุกสนานเพลิดเพลินภายในแอปพลิเคชัน

6) สามารถทำการถ่ายทอดสดได้เหมือนแพลตฟอร์มอื่น ๆ เช่น Facebook, Instagram และ YouTube เป็นต้น อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดสดร่วมกับผู้ใช้อื่น ๆ เพื่อความบันเทิงได้

5. โปรแกรม Adobe Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถตกแต่งภาพ และสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในปัจจุบัน ผู้ใช้สามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ ใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ และการทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพต่าง ๆ มารวมกัน เป็นต้น นอกจากนี้โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้าง และแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ เนื่องจากมีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (How to Illustrator and Photoshop, ม.ป.ป.)

6. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รพีพรรณ เพชรดิเรก และศิริพงษ์ เพียศิริ (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การจัดการเรียนรู้ ศิลปะ เรื่อง ศัพท์ กับ Song ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Tiktok” ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA รายวิชา ทศนศิลป์ เรื่อง ศัพท์ กับ Song ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 95.71 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CIPPA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 95.71 แปลผลได้ว่าอยู่ในระดับคุณภาพมากที่สุด

ยุพดี หวลอารมณ์, จิตภา อมรางกูร และวัชรภรณ์ เจริญสะอาด (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้” ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตเป็นที่นิยม และมีแนวโน้มที่จะพัฒนาการเรียนการสอนจากแพลตฟอร์มออนไลน์ดังกล่าวได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีรูปแบบการเผยแพร่ การใช้งานที่หลากหลาย สามารถตอบสนองผู้เรียนและผู้สอน โดยสามารถปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม สื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้สามารถสร้างแรงจูงใจทางบวกให้กับผู้เรียน และเหมาะสมกับรูปแบบการใช้ชีวิตในปัจจุบัน สามารถแก้ไขข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ซึ่งผู้เรียนสามารถค้นหาเรียนรู้ในเรื่องที่สนใจได้ง่ายสะดวกมากขึ้น ทั้งนี้พบว่าการสอน การสื่อสาร การนำเสนอสื่อบนสื่อสังคมออนไลน์ควรพึงระวังเรื่องลิขสิทธิ์ในเนื้อหาที่นำมาจัดทำสื่อการสอน เพื่อหลีกเลี่ยงการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ต้น ผู้สอนหรือผู้จัดทำสื่อควรที่จะตรวจสอบ และมีการอ้างอิงถึงข้อมูลที่น่ามาอ้างอิงในผลงานของตน

สุทธิพร พานิชวัฒนาเจริญ และสว พักขาว (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้แอปพลิเคชัน TikTok ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร” ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน TikTok ในภาพรวมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) คะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน TikTok หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน TikTok ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

สนิธ วงป้อมหิรัญ, นฤมล ชุ่มเจริญสุข, พระกิตติสารสุธิ และสำราญ ศรีคำมูล (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในช่วงวิกฤตไวรัสโคโรนา 2019 ผ่านระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย” ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่จะชอบสื่อออนไลน์ที่เข้าใจง่าย เช่น รูปภาพ วิดีโอ คลิป เสียงพูด ดนตรีประกอบ เพื่อกระตุ้นความสนใจ เริ่มจากการฟัง YouTube, TikTok ทักษะการฟังนักศึกษาชอบดูคลิปข่าวสั้น ๆ วิดีโอที่เกี่ยวกับสารคดี เป็นต้น ส่วนทักษะการพูด ส่วนมากจะเน้นสื่อรูปภาพของดารา หรือนักฟุตบอล จากนั้นก็จะวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่ตนเองชอบหรือไม่ชอบ และทักษะการอ่านนักศึกษาส่วนมากจะชอบอ่านนิทานหรือเรื่องสั้น และข่าวซุบซิบของดารา เป็นต้น ส่วนทักษะการเขียนจะเน้นไปที่การเขียนการทำงานในชีวิตประจำวัน การเขียนภาพ เป็นต้น โดยการสังเกตและทดสอบการพูดภาษาอังกฤษกับเพื่อนชาวต่างชาติ มีการสนทนาที่หลากหลายขึ้น และในประโยคและคำศัพท์ที่เพิ่มขึ้น การฝึกหัดการพูด การฟังจากประโยคสั้น ๆ การฟังเพลง การดูคลิปสั้น ทำให้ทราบและเดาความหมายของการนำเสนองานนั้น ๆ ได้ อีกทั้งอาจารย์มีการบรรยายเป็นภาษาอังกฤษในบางรายวิชาทำให้มีการค้นคว้าเพิ่มเติมในรายวิชาที่ต้องเรียนเป็นภาษาอังกฤษ สามารถถามตอบอาจารย์เป็นภาษาอังกฤษได้มากขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรที่ศึกษา

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ คณะเทคโนโลยีดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 1/2568 จำนวน 28 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีทั้งหมด 3 ชุด ได้แก่ สื่อการสอนโปรแกรม Adobe Photoshop แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอน และแบบประเมินคุณภาพของสื่อการสอน เครื่องมือทั้ง 3 ชุด มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

เครื่องมือชุดที่ 1 สื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาจากคำอธิบายรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ จากเล่มหลักสูตรสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
2. สร้างคลิปวิดีโอสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยมีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

- 2.1 การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop เบื้องต้น
- 2.2 การแก้ไขภาพถ่ายเบื้องต้น
- 2.3 การทำงานด้วยเครื่องมือ Selection
- 2.4 พื้นฐานการใช้งาน Layer
- 2.5 การแก้ไขอย่างรวดเร็ว
- 2.6 การใช้งาน Mask และ Channel
- 2.7 การออกแบบตัวอักษร

2.8 เทคนิคการวาดภาพแบบ Vector

3. ประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน
4. นำคลิปวิดีโอสื่อการสอนไปไว้ในแอปพลิเคชัน TikTok

เครื่องมือชุดที่ 2 แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยนำสื่อการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินประสิทธิภาพ จัดทำเป็นแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งในแต่ละระดับคะแนนมีความหมายดังนี้

- คะแนน 5 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพมากที่สุด
- คะแนน 4 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพมาก
- คะแนน 3 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพปานกลาง
- คะแนน 2 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพน้อย
- คะแนน 1 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพน้อยที่สุด

คะแนนที่ได้จากแบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop สามารถแปลความหมาย โดยใช้เกณฑ์ค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพมาก
- คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง ระบบมีประสิทธิภาพน้อย

เครื่องมือชุดที่ 3 แบบประเมินคุณภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำสื่อการสอนไปทดลองใช้กับประชากร จำนวน 28 คน
2. หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบทดสอบแบบปฏิบัติกับประชากร โดยการทดสอบก่อนเรียน และทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันมีคะแนนเต็ม 20 คะแนน
3. นำผลลัพธ์ที่ได้ไปเปรียบเทียบกับคะแนนการทางสถิติ และนำข้อมูลที่ได้มาแปลผล เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไป

ขั้นตอนและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 สร้างสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop

ขั้นตอนที่ 2 นำสื่อการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 3 ทำการประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นตอนที่ 4 นำสื่อการสอนไปให้ผู้เรียนทำการศึกษาด้วยตนเองผ่านทางแอปพลิเคชัน

TikTok

ขั้นตอนที่ 5 ทำการประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 6 นำคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อ

ทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อสร้างสื่อการสอนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop และทำการเผยแพร่ผ่าน TikTok ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนใช้ และหลังใช้สื่อการสอนเรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยนำคะแนนที่ได้จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน มาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนเรียน และหลังเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การหาค่าเฉลี่ยของคะแนน

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$S.D.$ แทน ค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนนักศึกษาแต่ละคน

$(\sum x)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนนักศึกษายกกำลังสอง

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ที่ได้ทำการศึกษาด้วยตนเองจากแอปพลิเคชัน TikTok โดยใช้การทดสอบที กรณีกุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

$$df = n - 1$$

D แทน ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่

n แทน จำนวนคู่

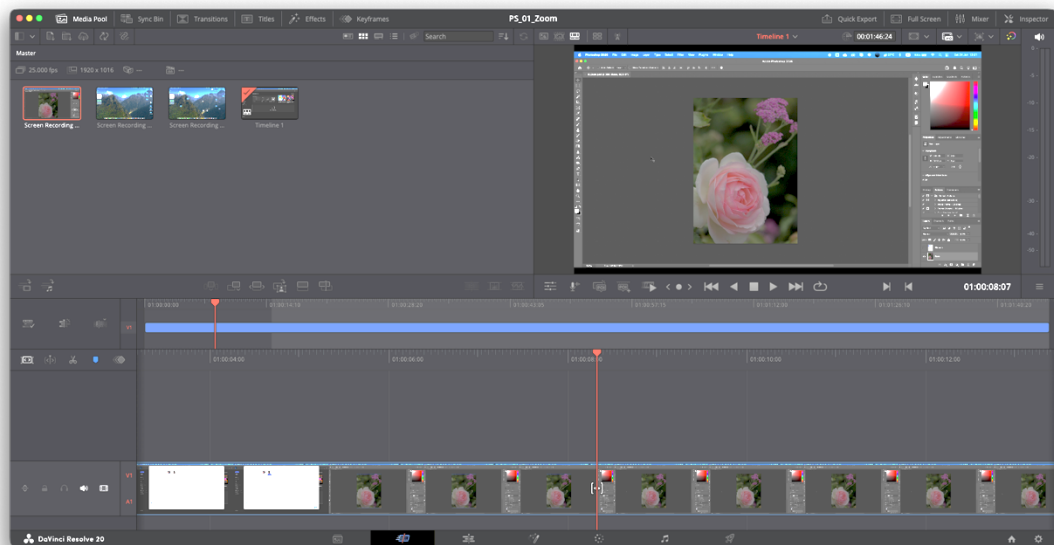
บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 2 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยจะทำการนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

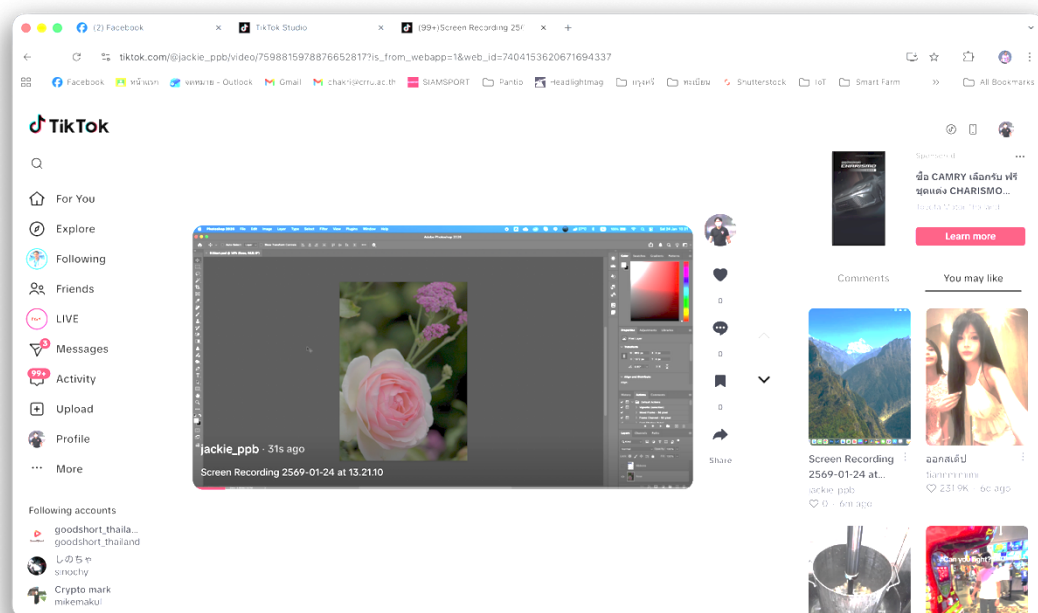
ตอนที่ 1 ผลการสร้างสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สร้างสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop โดยการบันทึกภาพหน้าจอ บันทึกเสียงบรรยาย แล้วทำการตัดต่อคลิปวิดีโอด้วยโปรแกรม Davinci Resolve



ภาพที่ 1 การตัดต่อคลิปวิดีโอด้วยโปรแกรม Davinci Resolve

2. อัปโหลดคลิปวิดีโอที่สร้างไว้บนแอปพลิเคชัน TikTok



ภาพที่ 2 อัปโหลดคลิปวิดีโอไว้บนแอปพลิเคชัน TikTok

ตอนที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop แบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ประสิทธิภาพ
1. เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.67	0.47	มากที่สุด
2. ปริมาณเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	3.67	0.47	มาก
3. ความชัดเจน และความถูกต้อง	4.33	0.47	มากที่สุด
4. การดำเนินเนื้อหาของบทเรียน	4.33	0.47	มากที่สุด
รวม	4.25	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop หัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาที่น่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$) ส่วนหัวข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ปริมาณเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$)

ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ที่ผู้เรียนได้ทำเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแอปพลิเคชัน TikTok จำนวน 28 คน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ในรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1/2568

การทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนเรียน	28	17.04	2.28	0.04
หลังเรียน	28	17.85	1.56	

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าคะแนนก่อนเรียนของนักศึกษามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.04 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 17.85 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน เมื่อนำมาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นักศึกษาได้ทำการศึกษาด้วยตนเองผ่านระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนการสอน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนที่ระดับนัยทางสถิติ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยการใช้สื่อการสอนบน TikTok มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการสอนเรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop แล้วทำการเผยแพร่ผ่าน TikTok และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนใช้และหลังใช้สื่อการสอนเรื่องการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop ผ่านสื่อการสอนบน TikTok ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา DB2004 ปฏิบัติการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ ในภาคเรียนที่ 1/68 จำนวน 28 คน

วิธีดำเนินการวิจัยมีดังนี้ 1) สร้างสื่อการสอนทักษะการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop 2) นำสื่อการสอนไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินประสิทธิภาพ 3) ทำการประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน 4) นำสื่อการสอนไปให้ผู้เรียนทำการศึกษาด้วยตนเองผ่านทางแอปพลิเคชัน TikTok 5) ทำการประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียน และ 6) นำคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนมาทำการวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน และสรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ พบว่า นักศึกษาที่ได้ทำการศึกษาด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เท่ากับ 17.04/17.85

อภิปรายผล

นักศึกษาที่ได้ทำการศึกษาด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เท่ากับ 17.04/17.85 อาจเนื่องมาจากการใช้สื่อการสอนผ่านแอปพลิเคชัน TikTok นักศึกษาสามารถศึกษาด้วยตนเองได้ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ในการเรียนรู้ และหากไม่เข้าใจประเด็นใดก็สามารถทบทวนบทเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริพัฒน์ มณีแก้ว และคณะ ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนออนไลน์วิชาปฏิบัติพื้นฐานงานไม้ เรื่อง การวัดระยะร่างแบบ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019” ในงานวิจัยนี้ได้

ศึกษาประสิทธิภาพของสื่อการสอนในรูปแบบวีดิทัศน์ (Video) เรื่องการร่างแบบการวัดระยะงานไม้ให้กับนักศึกษาโดยมอบไม้และเครื่องมือที่จำเป็นในการปฏิบัติงานให้นักเรียนนำไปทำที่บ้าน ผลการวิจัยพบว่าการทดสอบก่อนเรียนของนักศึกษามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.90 คะแนน และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.45 คะแนน และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 และมีค่าประสิทธิภาพสื่อการสอน E1/E2 เท่ากับ 82.25/91.5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนการสอนวิดีโอเป็นส่วนช่วยให้เรียนออนไลน์ในวิชาปฏิบัติพื้นฐานงานไม้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการเพิ่มเนื้อหาให้ครอบคลุมเครื่องมือทั้งหมดของโปรแกรม Adobe Photoshop
2. เนื่องจากหน้าจอลิขิตีโอการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นแนวนอน ดังนั้นผู้ชมควรทำการรับชมผ่านอุปกรณ์โดยปรับหน้าจอให้เป็นแนวนอน

บรรณานุกรม

- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2567). แนวคิดในการออกแบบสื่อ Online. เข้าถึงได้จาก <https://docs.tlic.cmu.ac.th/ez-studio/technics/online-media-design>.
- ยุพดี หวลอารมณ์, จิตภา อมรางกูร และ รัชราภรณ์ เจริญสะอาด. (2564). การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ปีที่ 10 ฉบับที่ 1, 37-52.
- รพีพรรณ เพชรดิเรก และศิริพงษ์ เพียศิริ. (2566). การจัดการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง คัพท์ กับ Song ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA ร่วมกับแอปพลิเคชัน Tiktok. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 16 ฉบับที่ 3, 16-26.
- ศิริพัฒน์ มณีแก้ว, ปิยรัตน์ เปาเล้ง, รัชศิริ สุขรักษ์, พานิช วุฒิพฤษ และอิทธิพล มีผล. (2566). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนออนไลน์วิชาปฏิบัติพื้นฐานงานไม้ เรื่อง การวัดระยะร่างแบบ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019. การประชุมวิศวกรรมโยธาแห่งชาติ ครั้งที่ 28, 28, CEE08-1. สืบค้นจาก <https://conference.thaince.org/index.php/ncce28/article/view/2606>.
- สนิท วงปล่อมหิรัญ, นฤมล, ชุ่มเจริญสุข, พระกิตติสารสุธี และสำราญ ศรีคำมูล. (2566). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในช่วงวิกฤตไวรัสโคโรนา 2019 ผ่านระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย. Journal of Roi Kaensarn Academi Vol.8 No 9.
- สุทธิพร พานิชวัฒนาเจริญ และไสว พักขาว. (2567). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้แอปพลิเคชัน TikTok ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ ปีที่ 11 ฉบับที่ 1, 182-192.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills). สืบค้นจาก <https://www.truelookpanya.com/dhamma/content/66054>.
- Fillgoods. (2565). ตอบข้อสงสัย tiktok คืออะไร ทำไมอยู่ดี ๆ ถึงเป็นแพลตฟอร์มมาแรง. เข้าถึงได้จาก <https://www.fillgoods.co/blog/ตอบข้อสงสัย-tiktok-คืออะไร-ทำไม>.

How to Illustrator and Photoshop. (ม.ป.ป). โปรแกรม Photoshop คืออะไร. เข้าถึงได้จาก
<https://howtoaiandps.wordpress.com/โปรแกรม-photoshop-คืออะไร/>.

Starfish Academy. (2565). 5 ไอเดีย สื่อการสอนสมัยใหม่ ถูกใจวัยเรียน. เข้าถึงได้จาก
<https://www.starfishlabz.com/blog/596-5-ไอเดีย-สื่อการสอนสมัยใหม่-ถูกใจวัยเรียน>.

Whitehead, A. N. (1931). Introduction. Business adrift. New York: McGraw – Hill.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย)	นายจักรี พิษณุพิบูล
ชื่อ-สกุล (ภาษาอังกฤษ)	Mr. Chakri Phitphibun
เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน	3560100087612
ตำแหน่งปัจจุบัน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

หน่วยงานที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก

	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 80 หมู่ 9 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงราย 57000
โทรศัพท์	0 5377 6000
โทรศัพท์มือถือ	06 3778 1234
โทรสาร	-
E-mail	chakri@crru.ac.th

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2543	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏเชียงราย
พ.ศ. 2547	วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ

- การออกแบบกราฟิก
- ดิจิทัลคอนเทนต์
- อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT)

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายใน และภายนอกประเทศ

- การจัดการความรู้เรื่องการผลิตข้าวเหนียวเขียวแบบอินทรีย์ ในพื้นที่เทศบาลตำบลจันทน์ อำเภอมะจันท์ จังหวัดเชียงราย. (2562). วารสารวิชาการวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ปีที่ 29 ฉบับที่ 3 (น.46-50). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. แหล่งทุน สำนักวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (ผู้ร่วมวิจัย)
- การบริหารจัดการหมู่บ้านเพื่อการท่องเที่ยว บ้านโป่งเทวีตำบลบ้านโป่ง อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ผ่านระบบ เครือข่าย อินเทอร์เน็ต. (2563). ใน การประชุมวิชาการระดับชาติพะเยาวิจัย 9 (น.1609-1619). พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา. แหล่งทุน สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (ผู้วิจัยหลัก)
- การศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ปราชญ์ชุมชน อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย เพื่อส่งเสริม การประกอบอาชีพตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงโดยระบบจัดการองค์ความรู้. (2563). ใน การประชุมวิชาการระดับชาติพะเยาวิจัย 9 (น.1886-1896). พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา. แหล่งทุน สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (ผู้ร่วมวิจัย)
- การพัฒนาระบบบริหารจัดการสวัสดิการขององค์การบริหารส่วนตำบลเวียง อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย. (2563). วารสารสารสนเทศศาสตร์มหาวิทยาลัย ขอนแก่น, 38(2), 71-83. doi: 10.14456/ jiskku.2020.11 แหล่งทุน สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (ผู้ร่วมวิจัย)
- นวัตกรรมด้านผลิตภัณฑ์ลูกประคบสมุนไพร เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ในพื้นที่อำเภอเวียงแก่น จังหวัดเชียงราย. (2565) กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (ผู้ร่วมวิจัย)
- เชียงรายจักรวาลนฤมิตร นวัตกรรมท่องเที่ยวสร้างสรรค์. (2567). กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (ผู้ร่วมวิจัย)

