

การสังเคราะห์รูปแบบ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน
สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ
Synthesis of Patterns Digital-media Learning Model recommended work for
students to practice professional experience in the workplace

ฉันทิพย์ ลีลิตธรรม^{1*}

Chantip Leelitthum^{1*}

(วันรับบทความ : 18 กรกฎาคม 2566/วันแก้ไขบทความ : 21 สิงหาคม 2566 /วันที่ตอบรับบทความ : 22 สิงหาคม 2566)

(Received Date : July 18, 2023, Revised Date : August 21, 2023, Accepted Date : August 22, 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความต้องการของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบ การออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ 2) เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในสถานประกอบการ 3) เพื่อประเมินความเหมาะสมรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัย เลือกแบบเจาะจง เป็นผู้บริหาร จากสถานประกอบการจำนวน 5 แห่ง ๆ 2 ท่าน รวมจำนวน 10 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบประเมินความต้องการของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล 2) รูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ที่สังเคราะห์ขึ้น และ 3) แบบประเมินความเหมาะสมรูปแบบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) การดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 ได้ผลการประเมินความต้องการ ของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จากรายนามสถานประกอบการนั้นเห็นด้วยกับรายการประเมินจำนวน 4 รายการ ได้แก่ รายการที่ 1 สมรรถนะวิชาชีพด้านทักษะ รายการที่ 2 ทักษะดิจิทัล รายการที่ 3 ทักษะความรู้พื้นฐาน ซึ่งทั้ง 4 รายการ เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา นักศึกษาได้รับการพัฒนาระหว่างศึกษา และรายการที่ 4 เป้าหมายองค์กร 2) การดำเนินการวิจัยระยะที่ 2 ได้รูปแบบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ที่สังเคราะห์ขึ้น และ 3) ผลการประเมินความเหมาะสม รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในสถานประกอบการ มีความเหมาะสมมาก ค่าเฉลี่ยรวม 3 ด้านเท่ากับ ($\bar{X} = 4.42$ S.D. = 0.65) สามารถนำไปใช้ได้

คำสำคัญ : สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล, นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยพณิชยการธนบุรี สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร

Department of Digital Business Technology, Thonburi Commercial College Bangkok Vocational Education Institute

* ผู้พิมพ์ประสานงาน โทร. 081-7227299 อีเมล: janchantip@panitthon.ac.th

* Corresponding Author, Tel. +66817227299 e-mail: janchantip@panitthon.ac.th

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the needs of enterprises for the synthesis of patterns digital-media learning recommended work for students to practice professional experience in the workplace, 2) to synthesize the design model for digital media learning Introduce the work for students practicing professional experience in the workplace and 3) to assess the suitability of the design model digital media learning Introduce the work For students practicing professional experience in the workplace. The research samples select specific there are 2 executives from 5 enterprises, totaling 10 people. The research tools consisted of: for the synthesis of patterns Digital-media learning 2) Digital learning media format Introduce the work and 3) a suitability assessment form for digital-media learning design. The mean and standard deviation statistics were used. The research findings were as follows: 1) The first phase of the research conducted an evaluation of the needs of the establishment for the synthesis of the design model. Digital-media learning Introduce the work for students practicing professional experience from the list of establishments, it agreed with 4 assessment items, namely Item 1 Professional Competency in Skills, Item 2 Digital literacy, Item 3 Basic knowledge Skills, all 4 items in accordance with educational standards of educational institutions. Students were developed during their studies, and item 4, organization goals, 2) received a digital-media learning model design. Introduce the work for students practicing professional experience in the workplace synthesized conducting research in phases 2 and 3) the results of the feasibility assessment of the design model digital-media learning Introduce the work For students practicing professional experience in the workplace is very appropriate, the mean of 3 sides equal to ($\bar{X} = 4.42$ S.D. = 0.65) could be use.

Keywords : Digital-media Learning, Students practicing professional experience in the workplace

บทนำ

การรับนักศึกษาเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต ของสถาบันการอาชีวศึกษานั้น นักศึกษาต้องเข้ารับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่จนสำเร็จการศึกษาในสถานประกอบการเป็นไป หลักการตามนโยบายของการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา ระบบทวิภาคี (Ung et al., 2022) หลังจากที่นักศึกษาสำเร็จ การศึกษาเป็นบัณฑิตยังได้รับโอกาสที่เป็นความต่อเนื่อง กล่าวคือ สถานประกอบการพิจารณารับบัณฑิตเข้าเป็นพนักงาน ในตำแหน่งงานที่ตรงตามต้องการของสถานประกอบการอีกด้วย จึงนับได้ว่า สถานประกอบการจัดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญ (Draper-Rodi et al., 2018) โดยเริ่มต้นจากขั้นตอนการรับสมัครนักศึกษาเข้าศึกษาต่อกับสถานศึกษา และคัดเลือก นักศึกษาที่ผ่านการคัดเลือกเข้ารับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพระหว่างที่สถานประกอบการที่ทำความร่วมมือในการจัดการเรียน การสอน จุดมุ่งหมายสำคัญก็คือ เพื่อให้สถานประกอบการได้คัดเลือกนักศึกษาที่มีความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน ตรงกับตำแหน่งงานในสาขาวิชาชีพที่สถานประกอบการต้องการรับพนักงานเข้าทำงานนักศึกษาที่เข้าฝึกประสบการณ์ วิชาชีพได้รับโอกาสเสมือนได้ประกอบอาชีพจริงในสถานประกอบการ (Tangpradit et al., 2021) แนวทางการรับ นักศึกษาเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีดังกล่าวมานี้ยังเป็นการเปิดโอกาสให้สถานศึกษาสามารถจัดการศึกษา โดยการพัฒนาหลักสูตรได้เองตามกรอบคุณวุฒิการศึกษาวิชาชีพ จัดให้มีการนำสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือ



ในการรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพมาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรโดยตรง นักศึกษาได้ฝึกทักษะการปฏิบัติงาน จึงนับได้ว่า การจัดการอาชีวศึกษา ระบบทวิภาคี ระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิตหรือสายปฏิบัติการนี้ นับเป็นประโยชน์กับผู้สำเร็จการศึกษาและสถานประกอบการเป็นอย่างมาก และยังเป็นภารกิจหลักของการจัดการอาชีวศึกษาของสถาบันการอาชีวศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการอีกด้วย (Shulamit & Yossi, 2011) การพัฒนาหลักสูตรร่วมกับสถานประกอบการยังเป็นการลดปัญหาการผลิตกำลังแรงงานที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ ตรงกับงานวิจัยของ (Ruanthai et al., 2021) ทำให้ได้รูปแบบการจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี ระดับปริญญาตรีของสถาบันการอาชีวศึกษาที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการอาชีวศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้มีความสมรรถนะตามมาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษา (Lorphichian & Prammanee, 2023) และคุณลักษณะตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ นักศึกษาที่จบใหม่ต้องได้รับการฝึกอบรมก่อนเป็นพนักงานปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ นับเป็นความท้าทายของสถาบันการอาชีวศึกษา ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบการจัดการอาชีวศึกษาในระดับอุดมศึกษาของผู้เรียนในสายอาชีพและยังเป็นการวางแผนหรือกลยุทธ์ที่จะนำมาซึ่งการพัฒนาให้นักศึกษาเป็นบุคคลที่มีคุณลักษณะที่ตลาดแรงงานในศตวรรษที่ 21 (Haug & Mork, 2021) ต้องการและดำรงชีพท่ามกลางการแข่งขันที่รุนแรงและเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดอย่างมีคุณภาพสอดคล้องและสามารถตอบสนองต่อการใช้ชีวิตของผู้เรียนในอนาคตได้อย่างสมบูรณ์แบบในทุกสภาวะ) พบว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการศึกษาคือ การพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะศักยภาพ ในด้านการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และมีทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ การคิดไตร่ตรอง และการคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น บทบาทของผู้สอนคือการสร้างแรงบันดาลใจ แรงบันดาลใจในการเรียนรู้ การชี้แนะให้ผู้เรียนมีจินตนาการสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดไตร่ตรอง และสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง บทบาทผู้สอนนี้เป็นรากฐานความคิดเกี่ยวกับการเป็นโค้ช (Coach) เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน การเรียนรู้ที่ต้องตระหนักถึงคุณภาพและความสามารถที่เข้าถึงการเรียนรู้เพื่อสร้างความเท่าเทียมกัน เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และเรียนรู้ตลอดชีวิต จากผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงในตลาดแรงงานในระดับโลก ส่งผลกระทบต่อระบบการอาชีวศึกษา และผลการศึกษาในเรื่องของการจัดการศึกษาในยุคโลกาภิวัตน์ (Aiemphaya et al., 2021) นั้นทำให้เห็นว่า สิ่งสำคัญของการจัดการศึกษาคือ ผู้สอนซึ่งต้องยอมรับว่าโลกมีความเปลี่ยนแปลงไป ผู้สอนต้องส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยเทคโนโลยีที่นำมาเป็นส่วนสำคัญต่อการส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลก จากการเปลี่ยนแปลงนี้ ส่งผลให้การจัดการศึกษาในยุคโลกาภิวัตน์ต้องปรับเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้โดยนำเทคโนโลยีและสารสนเทศใหม่ ๆ มาเพิ่มคุณภาพให้กับการศึกษาโดยสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้ใช้และผู้ผลิตเทคโนโลยีที่มีคุณภาพต่อการพัฒนาสภาพชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลมาเป็นบทเรียนออนไลน์ จัดเป็นวิธีการสอนที่ได้รับความนิยมอีกแบบหนึ่งที่ประยุกต์ใช้คุณลักษณะของอินเทอร์เน็ต นำทรัพยากรที่มีอยู่มาเป็นสื่อกลางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีประโยชน์มาก เนื่องจากนำประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อค้นคว้าข้อมูลในการเรียนรู้ด้วยตนเองตอบสนองแนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก นั่นคือ ไม่ใช่การสอนที่เป็น การถ่ายทอด แต่เป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาในรูปแบบของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการศึกษา ตัวอย่างเช่น การบูรณาการสื่อดิจิทัลประเภท วิดีโอ โซเชียลมีเดีย โปรแกรมสำเร็จรูป มาประกอบกับการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริม Augmented Reality ช่วยในการสร้างบทเรียนเพื่อปรับให้เข้ากับตัวผู้เรียน (Aumgri & Apirating, 2019) ตรงตามความต้องการ มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน สอดคล้องกับ

แนวโน้มโลกเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมหรือชีวิตก็เปลี่ยนวิธีไป มีการผสมผสานโลกทางกายภาพและไซเบอร์สเปซเข้าด้วยกันเป็น Cyber Physical Model เมื่อทุกอย่างเปลี่ยนไปอนาคตการทำงานจึงเป็นเรื่องของทักษะที่คนรุ่นใหม่จะต้องคิดทำ และวิเคราะห์ได้ด้วยตัวเอง มีทักษะในชีวิตที่เป็นการใช้แรงงาน ฉะนั้น ทักษะของแรงงานทักษะของผู้เรียนในยุคนี้ต้องเป็นลักษณะของทักษะที่ไม่ใช่แบบเดิม เนื่องจากมีเครื่องจักรมาแทนที่ จึงต้องสร้างคนรุ่นใหม่ให้คิด ให้ทำ เห็นสมรรถนะที่ต้องการ เช่น ผู้เรียนต้องเรียนรู้เร็วและเรียนรู้ด้วยตัวเอง สามารถประยุกต์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งไม่สามารถระบุได้ชัดเจนว่า อาชีพที่เกิดขึ้นในอนาคตมีอะไรบ้าง (Punkhetnakorn et al., 2021) ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้ของผู้เรียนเท่านั้น ผู้สอนเองก็ต้องมีการพัฒนาด้วยเช่นกัน เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง ผลจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ การเรียนการสอนแบบการสอนเสริมนั้น ได้ดำเนินการมาเป็นเวลานานอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันมีการพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล โดยจัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้และเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอน มีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการจัดทำเป็นเว็บแอปพลิเคชันที่รวบรวมและช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้บริการให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระบนสภาพแวดล้อมที่เป็นดิจิทัลเข้ากับประสบการณ์ผู้ใช้บริการในปัจจุบัน สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา ช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายให้กับผู้ใช้บริการให้สามารถทบทวนความรู้ต่าง ๆ (Sutthiprapha et al., 2018) การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการของนักศึกษาซึ่งจำเป็นต้องใช้ความรู้แล้ว สิ่งสำคัญกว่านั้นต้องมีทักษะและความชำนาญในงานที่ตนเลือกประกอบอาชีพ ความรู้ของนักศึกษาเกิดจากการศึกษาตามหลักสูตรที่เรียนในรายวิชา ที่ประกอบด้วยภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ และเมื่อนักศึกษาเข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพต้องมีความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายทำงานจนสำเร็จ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีการยอมรับซึ่งกันและกัน มีการตัดสินใจโดยสมาชิกส่วนใหญ่ ร่วมกันทำงานเป็นทีมได้ (Puengnet & Charoenkitthanalap, 2022) สิ่งสำคัญที่พบจากการสอบถามความคิดเห็นความต้องการของสถานประกอบการ คือ ถ้าหากนักศึกษามีความรู้ด้านเป้าหมายองค์กร มาก่อน (Acevedo et al., 2020) ทำให้นักศึกษามีความพร้อมสามารถทำงานประสานความร่วมมือกับสถานประกอบการในการทำงาน และงานของสถานประกอบการดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้สถานศึกษาแต่ละแห่งในสังกัดสถาบันการอาชีวศึกษา จัดการสำรวจความคิดเห็นจากสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือทำในการจัดการอาชีวศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้ทราบความต้องการของสถานประกอบการ ในการรับนักศึกษามาเป็นพนักงานประกอบอาชีพในสถานประกอบการยอมรับผู้ที่มีความรู้และมีทักษะในการทำงาน

ดังนั้น เพื่อเป็นการสนับสนุนสถานประกอบการในรับนักศึกษาที่มีความรู้ และทักษะในการปฏิบัติงานตรงกับความต้องการลดเวลาพร้อมกับช่วยอำนวยความสะดวกให้กับสถานประกอบการในการรับนักศึกษาที่เข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้รับประสบการณ์ตรงจากการฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ และสนับสนุนให้ผู้เรียนมีงานทำตามสาขาอาชีพที่เกี่ยวข้องในสถานประกอบการ หรือประกอบอาชีพอิสระหรือศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น เมื่อผู้เรียนได้สำเร็จการศึกษาในระดับอาชีวศึกษา ดังที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ และนำรูปแบบที่สังเคราะห์ขึ้นไปพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล นำไปใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการแนะนำนักศึกษาเข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ นักศึกษาได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมกับประเมินผลหลังเรียนสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ผลที่เกิดขึ้นทำให้นักศึกษาได้รับความรู้ตรงกับการปฏิบัติงานและเป้าหมายองค์กร ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักที่สำคัญของสถานประกอบการ นักศึกษาที่เข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพเข้าทำงานเป็นพนักงานในสถานประกอบการได้ทันที

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ
2. เพื่อสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ
3. เพื่อประเมินความเหมาะสมรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สังเคราะห์เป็นรูปแบบการออกแบบ การเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ
2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - a. ประชากร เป็นผู้บริหารจากสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือในการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา ระดับปริญญาตรี กับสถานศึกษาในสังกัดสถาบันการอาชีวศึกษา สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจหรือเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
 - b. กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้บริหารจากสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือในการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจหรือเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล กับวิทยาลัยพณิชยการธนบุรี สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sample) ประกอบไปด้วยผู้บริหารจากสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือในการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 5 แห่ง ๆ ละ 2 ท่าน รวม 10 ท่าน
3. ขอบเขตด้านตัวแปร
 - a. ตัวแปรต้น เป็นความต้องการรูปแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ
 - b. ตัวแปรตาม เป็นรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ
4. ขอบเขตด้านเวลา ดำเนินการตั้งแต่ เดือนพฤษภาคม ถึง เดือนกันยายน 2566 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ในสถานประกอบการก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการคัดเลือกนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ โดยวิธีการดำเนินการวิจัย มี 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 จากวัตถุประสงค์การวิจัย ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาความต้องการของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือในการจัดการศึกษาระบบอาชีวศึกษาระดับปริญญาตรี สถานศึกษารับสมัครนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพเข้าปฏิบัติงานกับสถานประกอบการ เปิดโอกาสให้สถานประกอบการคัดเลือกเอง โดยการทดสอบความรู้ ความสามารถในการทำงานในสถานประกอบการ เมื่อนักศึกษาผ่านการประเมิน สถานประกอบการรับนักศึกษาเข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพเป็นพนักงานของสถานประกอบการ ผู้วิจัยดำเนินการสำรวจโดยจัดทำ

แบบสอบถามความต้องการของสถานประกอบการเกี่ยวกับคุณสมบัติของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ด้านความรู้พื้นฐาน และทักษะความสามารถในการทำงานของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ทำการทบทวนวรรณกรรม และศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของบัณฑิตที่สถานประกอบการต้องการเป็นรายการ ประเด็นการสอบถาม สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน ในแบบสอบถาม และนำไปให้สถานประกอบการจำนวน 5 แห่ง ตอบแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เพื่อยืนยันเกี่ยวกับข้อมูลคุณลักษณะที่สถาน ประกอบการต้องการในการทำงานของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ จำนวน 4 รายการ แสดงดังตารางที่ 1

ระยะที่ 2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากรายการประเด็นการสอบถามในระยะที่ 1 แล้วทำการสังเคราะห์รูปแบบ การออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล นำข้อมูลที่ได้ทำการสังเคราะห์ข้อมูล และแนวคิดมาพิจารณา ยกร่างรูปแบบ ผู้วิจัย ขอความอนุเคราะห์เชิญอาจารย์ของสถาบันในระดับอุดมศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่สอนรายวิชาการสอนที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อ การเรียนรู้ดิจิทัล เป็นผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ปรึกษาการจัดทำรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำ การปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ที่สังเคราะห์ขึ้น และทำการปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำในการปรึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ระยะที่ 3 นำรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์ วิชาชีพในสถานประกอบการ ไปให้ผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายจากผู้บริหารจากสถานประกอบการประเมินรูปแบบ การออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ที่พัฒนาขึ้น รายละเอียดในการดำเนินงาน มีดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - a. ประชากร ได้แก่

ผู้บริหารจากสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือในการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา ในระดับปริญญาตรี กับสถานศึกษาใน สังกัดสถาบันการอาชีวศึกษา สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจหรือเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

- b. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

ผู้บริหารจากสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือในการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา ระดับปริญญาตรี กับวิทยาลัยพณิชยการธนบุรี ในสังกัดสถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจหรือเทคโนโลยีธุรกิจ ดิจิทัล โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sample) ประกอบไปด้วยผู้บริหารจากสถานประกอบการจำนวน 5 แห่ง แห่งละ 2 ท่าน รวม 10 ท่าน สำหรับใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในครั้งนี้ ประกอบด้วย

- a. แบบสอบถามความต้องการของสถานประกอบการสำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ

- b. รูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการที่สังเคราะห์ขึ้น

- c. แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ที่สังเคราะห์ขึ้นโดยผู้บริหารตาม รายงานของสถานประกอบการที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบประเมินความเหมาะสม มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน ประเมินค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) ประกอบด้วย 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 รายการความคิดเห็นของผู้บริหารที่มีต่อการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ บทเรียน e-Learning การแนะนำการปฏิบัติงาน

สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ตอนที่ 3 ความคิดเห็นอื่น ๆ และข้อเสนอแนะ โดยผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือไปยังสถานประกอบการ ในการประเมินรูปแบบที่สังเคราะห์ขึ้น และนำแบบประเมินมาวิเคราะห์ข้อมูล

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

จากแบบประเมินความเหมาะสมต่อรูปแบบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ที่สังเคราะห์ขึ้น ใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินกับเกณฑ์การประเมินโดยแบ่งช่วงระดับคะแนน ดังนี้

ช่วงคะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51-5.00	มากที่สุด
3.51-4.50	มาก
2.51-3.50	ปานกลาง
1.51-2.50	น้อย
1.00 -1.50	น้อยที่สุด

การสรุปผล จากคะแนนเฉลี่ยผลการประเมินของผู้ตอบแบบประเมินมีค่าตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ถือได้ว่ารูปแบบดังกล่าวมีความเหมาะสม สามารถขยายผลต่อไปได้

ผลการวิจัย

1. ผลการประเมินความต้องการของสถานประกอบการสำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล
2. แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ผู้วิจัยอธิบายความหมายจากประเด็นคำถามจากสถานประกอบการ ประกอบด้วยรายการความต้องการมีรายละเอียด ดังนี้
 - a. สมรรถนะวิชาชีพ ด้านทักษะ (Professional competency in skills) หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาด้านการมีทักษะการออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัล ทักษะการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อธุรกิจอีคอมเมิร์ซ ทักษะการคิดเชิงออกแบบนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล ทักษะการวางแผนเริ่มต้นธุรกิจดิจิทัล (Start up)
 - b. ทักษะดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในสถานประกอบการ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ
 - c. ทักษะความรู้พื้นฐาน (Basic knowledge Skills) หมายถึง มีพื้นฐานความรู้และทักษะการใช้ คอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมสื่อสารดิจิทัล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจ การสื่อสารและสามารถนำเสนอธุรกิจ
 - d. เป้าหมายองค์กร (Organizational Goals) หมายถึง เป้าหมายขององค์กร อันเป็นการกำหนดทิศทางงานขององค์กร มีการกำหนดแนวทางการปฏิบัติขององค์กรถือเป็นเป้าหมายที่ชัดเจน ทำให้มีความเข้าใจในการทำงาน เป้าหมายหลักขององค์กรประกอบด้วย เป้าหมายทางเศรษฐกิจหรือกำไร เป้าหมายเกี่ยวกับการให้บริการ เป้าหมายด้านสังคม

ผลการประเมินความต้องการของสถานประกอบการสำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จากรายนามสถานประกอบการต่าง ๆ ดังมีรายละเอียด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายการความต้องการของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

สถานประกอบการ	สมรรถนะวิชาชีพ ด้านทักษะ	ทักษะดิจิทัล	ทักษะความรู้พื้นฐาน	เป้าหมาย องค์กร
บริษัท เจ.ที.เอส. ซิสเต็มอินทรีเกรท จำกัด	✓	✓	✓	✓
บริษัท กราฟิก ออโตเมชัน โซลูชั่นส์ จำกัด	✓	✓	✓	✓
บริษัท เอ็มจีที อีเล็กทริก จำกัด	✓	✓	✓	✓
บริษัท บิวดอน จำกัด	✓	✓	✓	✓
บริษัท เคพี มีเดีย จำกัด	✓	✓	✓	✓

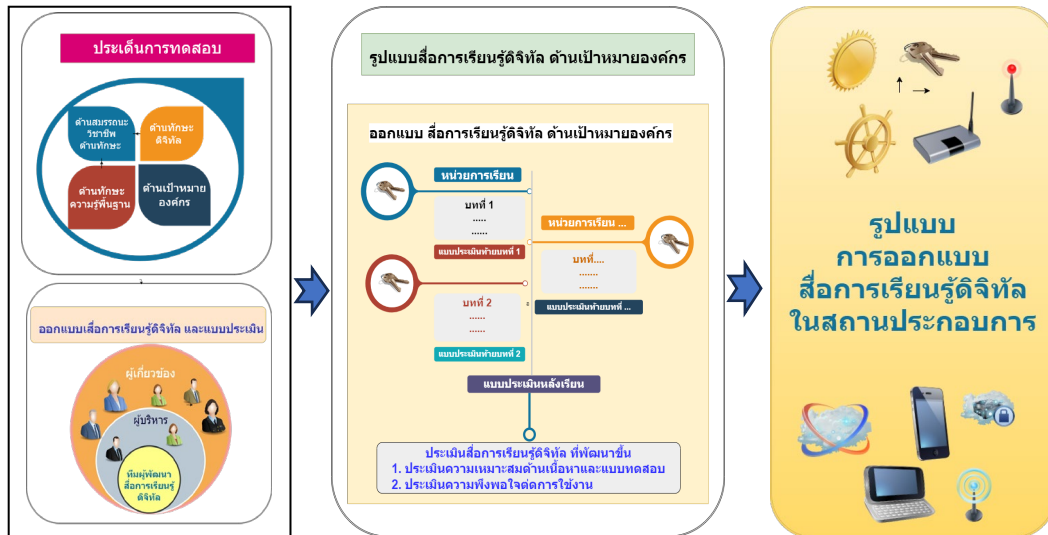
สรุปผลการวิจัยจากตารางที่ 1 รายการประเมินความต้องการของสถานประกอบการที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า ใน 3 ประเด็นแรก ได้แก่ 1) สมรรถนะวิชาชีพด้านทักษะ 2) ทักษะดิจิทัล และ 3) ทักษะความรู้พื้นฐานนี้ เป็นไปตามมาตรฐาน การศึกษาของสถานศึกษา นักศึกษาได้รับการพัฒนาระหว่างศึกษา และจัดให้มีการสอดแทรกอยู่ในเนื้อหาวิชา ตามโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีเรียบร้อยแล้ว ยังมีประเด็นความต้องการในประเด็นที่ 4) เป้าหมายองค์กร นักศึกษา ต้องมีความรู้ความเข้าใจถึงเป้าหมายองค์กร เนื่องจากการนักศึกษาเข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ถือว่า นักศึกษาเข้ามาร่วมงาน เข้าเป็นส่วนหนึ่งในทีม ดังนั้น การแนะนำสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานตามเป้าหมายองค์กร รวมทั้งการมอบหมายงานให้นักศึกษาได้ใช้ความสามารถที่มีไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาศักยภาพและทักษะในการทำงานด้วย จะช่วยให้การฝึกงานของนักศึกษาไม่เป็นการเสียเวลา ถ้านักศึกษาได้เรียนรู้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ที่มีเนื้อหา แนะนำการปฏิบัติงาน แล้วนักศึกษามีความพร้อมสามารถทำงานได้ทันที รวมไปถึงผู้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพสามารถใช้ทรัพยากรในด้านต่าง ๆ ของสถานประกอบการได้อย่างเหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ ด้วยเหตุผลดังกล่าว การออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล จำเป็นต้องมีเนื้อหาการให้ความรู้ด้านเป้าหมายองค์กร เป็นสำคัญอีกประการหนึ่งด้วย

3. ผลการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ เป็นการสอบถามความต้องการ จากรายนามสถานประกอบการ จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ในประเด็นการทดสอบเกี่ยวกับความรู้ความสามารถในการทำงาน ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 สมรรถนะวิชาชีพด้านทักษะ ด้านที่ 2 ทักษะดิจิทัล ด้านที่ 3 ทักษะความรู้พื้นฐาน และด้านที่ 4 เป้าหมายองค์กร เนื่องจากมีความสำคัญและจำเป็น เนื่องจากสถาน ประกอบการรับนักศึกษาเข้ามาเป็นพนักงานทำงานทำให้ผู้ฝึกงานเป็นส่วนหนึ่งของทีมงาน หากได้มีการแนะนำ การปฏิบัติงานที่เป็นเป้าหมายองค์กรที่ถือว่าเป็นส่วนสำคัญ กล่าวคือ นักศึกษาทำงานได้ทันทีโดยไม่เสียเวลาอีกทั้งยัง ประหยัดทรัพยากรของสถานประกอบการอีกด้วย การสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน จำเป็นต้องกำหนดกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหารและผู้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ร่วมกันจัดทำ เนื้อหาที่อยู่ในหน่วยการเรียนรู้ และแบบประเมินหลังเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ แล้วทำการพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้

ดิจิทัลเมื่อพัฒนาเรียบร้อยแล้ว จัดให้มีการประเมินผลโดยการประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาและแบบทดสอบ
หลังเรียน และประเมินความพึงพอใจในการใช้งาน สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล สำหรับสถานประกอบ ก่อนนำไปใช้งานจริง
ดังรูปที่ 1

4. ผลการประเมินการสังเคราะห์รูปแบบออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล
แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในสถานประกอบการ รายละเอียดดังตารางที่ 2



รูปที่ 1 รูปผลการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงานสำหรับนักศึกษา
ฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ

ตารางที่ 2 ผลประเมินการสังเคราะห์รูปแบบออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล การแนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษา
ฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ

รายการประเมิน	x̄	s. d.	แปลความหมาย
1. ด้านประเดิมการทดสอบ ประกอบด้วย			
1.1) ด้านสมรรถนะวิชาชีพ ด้านทักษะ	4.57	0.67	มาก
1.2) ด้านทักษะดิจิทัล	4.60	0.65	มาก
1.3) ด้านทักษะความรู้พื้นฐาน .	4.67	0.51	มาก
1.4) ด้านเป้าหมายองค์กร	4.76	0.46	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมด้านที่ 1	4.65	0.57	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลและแบบทดสอบหลังเรียน ประกอบด้วย ผู้บริหาร และ ทีมผู้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล	4.27	0.70	มาก
3. การประเมินสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ด้านเป้าหมายองค์กร ประกอบด้วย ประเมินเนื้อหาและแบบทดสอบแต่ละหน่วย, ประเมินความเหมาะสม และประเมินความพึงพอใจการใช้งาน	4.35	0.69	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม 3 ด้าน	4.42	0.65	มาก

จากตารางที่ 2 ผลประเมินการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับ นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ของผู้บริหารที่มีต่อรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ นำมาวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ภาพรวม ผู้บริหารเห็นว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวม 3 ด้าน เท่ากับ ($\bar{X} = 4.42$ S.D. = 0.65) และเมื่อพิจารณา เป็นรายด้านพบว่า ด้านที่ 1 ด้านประเด็นการทดสอบ ประกอบด้วย 1.1) ด้านสมรรถนะวิชาชีพด้านทักษะ 1.2) ด้านทักษะดิจิทัล 1.3) ด้านทักษะความรู้พื้นฐาน และ 1.4) ด้านเป้าหมายองค์กร ซึ่งรายการย่อยที่ 1.4) มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.76$ S.D. = 0.46) และค่าเฉลี่ยรวม 4 รายการ เท่ากับ ($\bar{X} = 4.65$ S.D. = 0.57) ด้านที่ 2 ด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลและแบบทดสอบหลังเรียน ประกอบด้วย ผู้บริหาร และ ทีมผู้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.27$ S.D. = 0.70) และด้านที่ 3 การประเมินสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ด้านเป้าหมายองค์กร ประกอบด้วย ประเมินเนื้อหาและแบบทดสอบ แต่ละหน่วย, ประเมินความเหมาะสม และประเมินความพึงพอใจการใช้งาน มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.35$ S.D. = 0.69) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้ พบว่า การดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 ผลจากการศึกษาความต้องการของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในสถานประกอบการ ซึ่งผู้วิจัยสรุปความคิดเห็นความต้องการของสถานประกอบการจากรายนามสถานประกอบการ ทุกแห่งให้ความสำคัญการจัดทำรูปแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ที่สังเคราะห์ขึ้น พิจารณาเป็นรายด้านประกอบด้วย ด้านที่ 1 ประเด็นการทดสอบ ประกอบด้วยรายการย่อย 4 รายการ ได้แก่ 1.1) ด้านสมรรถนะวิชาชีพ ด้านทักษะ 1.2) ด้านทักษะดิจิทัล 1.3) ด้านทักษะความรู้พื้นฐาน และ 1.4) ด้านเป้าหมายองค์กร โดยด้านที่ 1 ประเด็นการทดสอบนี้ ให้ความสำคัญ รายการย่อยที่ 1.4) ด้านเป้าหมายองค์กร มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด ด้านที่ 2 กลุ่มผู้ใช้งานที่เกี่ยวข้องในการดำเนินเนื้อหา และแบบทดสอบ ประกอบด้วย ผู้บริหารและทีมผู้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด มีสาเหตุ มาจากเจ้าของสถานประกอบการ ย่อมมีความต้องการให้นักศึกษาเข้าใจการทำงาน of สถานประกอบการ ไม่ก่อให้เกิดปัญหา ในการปฏิบัติงาน และด้านที่ 3 การประเมินสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ด้านเป้าหมายองค์กร ประกอบด้วย ประเมินเนื้อหา และแบบทดสอบแต่ละหน่วย, ประเมินความเหมาะสม และประเมินความพึงพอใจการใช้งาน ผลการประเมินความพึงพอใจ การใช้งาน มีค่าความเหมาะสมมากที่สุด ตามลำดับ และจากการดำเนินการวิจัยระยะที่ 2 ได้นำผลการศึกษาความต้องการ มาทำสังเคราะห์จนได้รูปแบบการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ ในสถานประกอบการที่สังเคราะห์ เมื่อนำผลการวิจัยที่ได้จากระยะที่ 2 ไปดำเนินการวิจัยระยะที่ 3 จากการวิเคราะห์ ข้อมูล ผลการประเมินความเหมาะสมรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษา ฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ภาพรวมผู้บริหารเห็นว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด

นอกจากนี้ ผลการวิจัยจากการประเมินความต้องการของสถานประกอบการ สำหรับการสังเคราะห์รูปแบบ การออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการ ได้การตอบแบบสอบถามของผู้บริหาร ทำให้ทราบว่า ผู้บริหารต้องการให้นักศึกษาที่เข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพพัฒนา ตนเองให้มีความรู้ ด้านเป้าหมายองค์กรเพิ่มเติมขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Saengwong 2018) กล่าวคือ นักศึกษา ต้องความรู้พื้นฐานในตำแหน่งงานที่ทำงาน รู้จักบริหารเวลา ทำให้ทราบเป้าหมายขององค์กรซึ่งเป็นธุรกิจหลัก ของสถานประกอบการ จากสาเหตุหลักเกิดจากธุรกิจของสถานประกอบการแต่ละแห่งแตกต่างกัน ทำให้เป้าหมายองค์กร

แตกต่างกันด้วย ดังนั้น การกำหนดวัตถุประสงค์รายวิชา คำอธิบายรายวิชาและสมรรถนะรายวิชา รวมไปถึง จำนวนชั่วโมงเรียนในเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลของสถานประกอบการมีความแตกต่างกันด้วย เพื่อให้การทำวิจัยเรื่อง การสังเคราะห์รูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล แนะนำการปฏิบัติงาน สำหรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในสถานประกอบการมีความต่อเนื่อง สถานศึกษาควรสร้างองค์ความรู้ให้กับสถานประกอบการด้านการพัฒนาหลักสูตร รายวิชาให้กับสถานประกอบการ นำไปสร้างบทเรียนของสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่เหมาะสมกับสถานประกอบการแต่ละแห่ง โดยนำรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ที่ได้ผ่านการประเมินความเหมาะสมไปเป็นรูปแบบตั้งต้นให้กับ สถานประกอบการนั้น ๆ ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลของสถานประกอบการและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย พบว่า

ความต้องการของผู้บริหารของสถานประกอบการ เห็นด้วยกับรูปแบบการออกแบบ สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล โดยเฉพาะ ด้านเป้าหมายองค์กร ซึ่งเป็นการให้ความรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับธุรกิจหลักสำคัญของสถานประกอบเบื้องต้น ก่อนที่นักศึกษาเข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาด้านเป้าหมายองค์กรของสถานประกอบการ จึงควรให้ความสำคัญกับสถานศึกษาที่ส่งนักศึกษาเข้าฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ควรจัดดำเนินการพัฒนาศักยภาพผู้ดูแล นักศึกษา หรือเรียกว่าเป็นครูฝึก ให้สามารถสร้างรายวิชาเป้าหมายองค์กรได้ โดยจัดการฝึกอบรมการพัฒนาหลักสูตรให้กับ ผู้ดูแลนักศึกษาหรือครูฝึก ให้มีความรู้และเพิ่มศักยภาพให้กับผู้ดูแลนักศึกษาหรือครูฝึก เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความเข้าใจ เป้าหมายองค์กรของสถานประกอบการเป็นอย่างดี

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการวิจัยที่พบว่า การพัฒนาศักยภาพครูฝึกมีความจำเป็น การวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบ การฝึกอบรมและพัฒนาศกยภาพครูฝึก เนื่องจากครูฝึกเป็นผู้ควบคุมดูแลนักศึกษาขณะฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในสถานประกอบการ ถือได้ว่า สถานประกอบการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการศึกษาอาชีวศึกษา จัดได้ว่าเป็น การเพิ่มศักยภาพให้กับครูฝึกของสถานประกอบการอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

Acevedo, J. G., Valencia Ochoa, G., & Obregon, L. G. (2020, Jun). Development of a new educational package based on e-learning to study engineering thermodynamics process: combustion, energy and entropy analysis. *Heliyon*, 6(6), e04269. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04269>

Aiemphaya, K., Noymanee, N., Anukulwech, A., & Raso, D. (2021). MANAGEMENT OF EDUCATION IN GLOBALIZATION. *Journal of Educational Review Faculty of Education in MCU*, 8(1), 352-360. [in Thai]

Aumgri, Ch., & Apirating K. (2019). The Development of Digital Media via Augmented Reality by Using Collaborative Learning STAD in Computer Courses. Grade 6 Students. *Journal of Project in Computer Science and Information Technology*, 5(2), 18-27. [in Thai]

Draper-Rodi, J., Vogel, S., & Bishop, A. (2018). Design and development of an e-learning programme: An illustrative commentary. *International Journal of Osteopathic Medicine*, 29, 36-40. <https://doi.org/10.1016/j.ijosm.2018.07.002>

Haug, B. S., & Mork, S. M. (2021). Taking 21st century skills from vision to classroom: What teachers highlight as supportive professional development in the light of new demands from educational reforms. *Teaching and Teacher Education*, 100. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103286>

- Lorphichian, A. (2023). Application of Digital Technology to Create Quality Education Standards. *Mahachula Academi Journal*. 10(1). 312-322. [in Thai]
- Puengnet, A. & Charoenkitthanalap, S. (2022). Teamwork Affects Performance Efficiency of Kasikom Bank Employees in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. *Mahachula Academic Journal*. 9(3). 77-90. [in Thai]
- Punkhetnakorn, Th., Nak-in, N. & Yongsoi, Ph. (2021). Design and Development of Online Learning Media to Meet the Learning Behaviors of Students in the Digital Age. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*, 7(5), 327-335. [in Thai]
- Ruanthai, S., Subruangthong, S., & Noichun, N. (2021). Management Model of the Dual Vocational Education System at the Bachelor's Degree in Technology or Operational Stream of Vocational Education Institutes. *Dhammatas Academic Journal*. 21(1), 145-158. [in Thai]
- Saengwong, N. (2018). The Learning Management Model of the Mechanics Field at Detudom Technical College. *Journal for Research and Innovation Institute of Vocational Education Bangkok*, 1(1), 13-26. [in Thai]
- Shulamit, K., & Yossi, E. (2011). Development of E-Learning environments combining learning skills and science and technology content for junior high school. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 11, 175-179. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.01.056>
- Sutthiprapha, K., Banchon, T., & Team RefLib. (2018). Digital Learning Launchpad. *PULINET Journal*, 5(3), 50-55. [in Thai]
- Tangpradit, W., Tongmun, W., & Thuenchang, W. (2021). 5 Advantages of Pattitanamai from Internship Students. *Journal of Graduate Review Nakhon Sawan Buddhist College*, 9(3), 121-130. [in Thai]
- Ung, L.-L., Labadin, J., & Mohamad, F. S. (2022). Computational thinking for teachers: Development of a localised E-learning system. *Computers & Education*, 177. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104379>

การอ้างอิงบทความนี้

- APA Leelitthum, C. (2023). Synthesis of Patterns Digital-media Learning Model Recommended Work for Students to Practice Professional Experience in the Workplace. *Journal of Technical and Engineering Education*, 14(2), 62-73. Thaijo. <https://doi.org/10.14416/j.ftce.2023.08.05>
- MLA Leelitthum, Chantip. "Synthesis of Patterns Digital-media Learning Model Recommended Work for Students to Practice Professional Experience in the Workplace" *Journal of Technical and Engineering Education*, vol. 14, no. 2, Aug. 2023, pp. 62-73, <https://doi.org/10.14416/j.ftce.2023.08.05>. Thaijo.
- ISO690 C. Leelitthum, "Synthesis of Patterns Digital-media Learning Model Recommended Work for Students to Practice Professional Experience in the Workplace" *Journal of Technical and Engineering Education*, vol. 14, no. 2, pp. 62-73, Aug. 2023, doi: <https://doi.org/10.14416/j.ftce.2023.08.05>.